
BACHELORARBEIT

Herr
Mario Reubold

**Anerkennung eSports als
Sportart in Deutschland**

2023

BACHELORARBEIT

**Anerkennung eSports als
Sportart in Deutschland**

Autor:
Herr Mario Reubold

Studiengang:
Business Management

Seminargruppe:
BM19sF1-B

Erstprüfer:
Prof. Alexander Marbach

Zweitprüfer:
Dipl.-Ing. Axel Dietze

Einreichung:
Michelstadt, 12.02.2023

BACHELOR THESIS

Recognition of eSports as a sport in Germany

author:

Mr. Mario Reubold

course of studies:

Business Management

seminar group:

BM19sF1-B

first examiner:

Prof. Alexander Marbach

second examiner:

Dipl.-Ing. Axel Dietze

submission:

Michelstadt, 12.02.2023

Bibliografische Angaben

Nachname, Vorname: Reubold, Mario

Anerkennung eSports als Sport in Deutschland

Recognition of eSports as a sport in Germany

47 Seiten, Hochschule Mittweida, University of Applied Sciences,
Fakultät Medien, Bachelorarbeit, 2023

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	II
Abkürzungsverzeichnis	IV
Abbildungsverzeichnis	V
Tabellenverzeichnis	VI
1 Einleitung.....	1
1.1 Problemstellung	1
1.2 Zielsetzung und Aufbau der Arbeit	1
1.3 Aufbau der Arbeit	2
2 Theoretische Grundlagen	3
2.1 Definition eSports.....	3
2.2 Historischer Hintergrund.....	6
2.3 Übersicht der eSports Genres	10
2.3.1 Echtzeit-Strategie-Spiele.....	10
2.3.2 Shooter	12
2.3.3 Sportsimulationen	13
2.3.4 Kartenspiele.....	15
2.3.5 Sonstige Genres	17
3 Politischer und rechtlicher Vergleich anhand ausgewählter Länder.....	18
3.1 Status quo in Deutschland	18
3.2 Status quo in den USA.....	19
3.3 Status quo in Südkorea.....	21
3.4 Gegenüberstellung der politischen und rechtlichen Situation zum eSports von Deutschland, USA und Südkorea	22
4 Empirische Untersuchung zur Anerkennung des eSports in Deutschland ...	25
4.1 Charakterisierung der Zielgruppe	25
4.2 Auswahl der Erhebungsmethode	27
4.3 Vorgehen im Rahmen der Datenerhebung.....	30
4.4 Auswertung der gewonnen Daten	31
4.5 Zusammenfassung der Studie.....	43
4.6 Kritische Würdigung	44

5 Fazit und Ausblick	46
Literaturverzeichnis	XIV
Anlagen.....	XVIII
Eigenständigkeitserklärung	XXVII

Abkürzungsverzeichnis

CPL	Cyberathlete Professional League
CS:GO	Counter Strike: Global Offensive
Cts	Antiterroristen
DFB	Deutscher Fußball-Bund
DOSB	Deutsch-Olympischer Sportbund
DSL	Digital Subscriber Line (Deutsch: Digitale Teilnehmeranschlussleitung)
ESBD	eSport-Bund Deutschland e.V.
FIFA	Federation Internationale de Football Association
FPS	First-Person-Shooter
ISDN	Integrated Services Digital Network (Deutsch: Integriertes digitales Fernmeldenetz)
KeSPA	Korea Esports Association
MOBA	Multiplayer-Online-Battle-Arena
PC	Personal Computer (Deutsch: persönlicher Rechner)
PGL	Professional Gamers League
RTS	Real-Time-Strategy
Ts	Terroristen
UEFA	Union of European Football Associations

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Wachstum der Bekanntheit von eSports	8
Abbildung 2: Entwicklung des eSports zum Breitensport.....	9
Abbildung 3: Weltmeisterschaftsfinale in League of Legends 2022	11
Abbildung 4: CS:GO Finale 2022	13
Abbildung 5: FIFA Weltmeisterschaft 2022.....	15
Abbildung 6: Weltmeisterschaft Hearthstone 2022	16
Abbildung 7: Welttourfinale Tekken	17
Abbildung 8: Zeitstrahl der Generationen und zeitliche Einordnung des eSports.....	26
Abbildung 9: Geschlechterverteilung der Probanden.....	32
Abbildung 10: Generationsverteilung der Probanden	33
Abbildung 11: Aktueller Berufsstatus der Probanden.....	34
Abbildung 12: Bekanntheit von eSports unter den Probanden.....	35
Abbildung 13: Berührungspunkte mit eSports der Probanden	36
Abbildung 14: Identifikation als „Gamer“ der Probanden	37
Abbildung 15: Genreverteilung der spielenden Probanden.....	38
Abbildung 16: Anerkennung der Probanden von eSports als Sportart	39
Abbildung 17: Anerkennung der Probanden von eSports als olympische Disziplin	40
Abbildung 18: Gründe der Probanden für die Ablehnung der Anerkennung von eSports als Sportart.....	41
Abbildung 19: Anerkennung von eSports der Probanden unter Betrachtung differenzierter Genres.....	42

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Gegenüberstellung ausgewählter Länder zu eSports.....	23
Tabelle 2: Konzeption des Fragebogens	29

1 Einleitung

1.1 Problemstellung

„Der E-Sport Boom hält weltweit und in Deutschland an - der Markt entwickelt sich zur zentralen Werbeplattform in Bezug auf die Generation Z.“¹

Wie das dargestellte Zitat des IT-Unternehmens PwC Deutschland zeigt, hat eSports in den letzten Jahren einen bemerkenswerten Aufstieg erlebt und hat sich zu einer weltweiten Branche entwickelt, die Millionen von Fans und Spielern hat. Trotzdem ist die Anerkennung als echte Sportart in vielen Teilen der Welt, darunter auch Deutschland, noch umstritten. Einige sehen eSports als eine Form des Wettbewerbs, die ähnliche Fähigkeiten und Eigenschaften wie traditionelle Sportarten erfordert, während andere argumentieren, dass er nicht den körperlichen Anforderungen entspricht, die für eine echte Sportart erforderlich sind.

Trotz dieser Debatten hat sich eSports in Deutschland zu einer wachsenden Branche entwickelt, die große Investitionen anzieht und immer mehr Menschen in ihren Bann zieht. Es gibt bereits eine Vielzahl erfolgreicher eSportler und Teams, die an Wettbewerben und Turnieren auf der ganzen Welt teilnehmen und ihr Können unter Beweis stellen.

1.2 Zielsetzung und Aufbau der Arbeit

Das Ziel der vorliegenden Arbeit ist die Beantwortung der Frage, ob und inwiefern eSports als Sportart in Deutschland anerkannt wird sowie das Durchleuchten der Gründe, weshalb bislang keine Anerkennung in Deutschland stattgefunden hat. Hierfür wird eine empirische Studie als Kern der Arbeit herangezogen.

¹ PwC Deutschland, 2019

1.3 Aufbau der Arbeit

Um das Ziel der vorliegenden Arbeit zu erreichen, wird folgend der Aufbau erläutert. Für die Sicherstellung eines einheitlichen Verständnisses für das Themengebiet, beginnt die Ausarbeitung in Kapitel 2 mit der Erklärung der theoretischen Grundlagen zu eSports. Hierfür werden relevante Begrifflichkeiten wie elektronischer Sport und Gaming voneinander abgegrenzt und definiert. Anschließend wird der historische Hintergrund nähergebracht und darauf aufbauend eine Übersicht der verschiedenen Genres im eSports vorgestellt. Darunter fallen Echtzeit-Strategiespiele, Shooter, Sportsimulationen, Kartenspiele als auch sonstige Genres wie Tekken oder Pokémon.

Für einen umfassenden Vergleich anhand ausgewählter Länder wird in Kapitel 3 eine politische und rechtliche Analyse sowie der Status quo von Deutschland, USA und Südkorea vorgestellt. Die Gegenüberstellung politischer und rechtlicher Zustände in Bezug auf eSports der vorgestellten Länder runden das Kapitel ab.

Nachdem eine Übersicht über die theoretischen Grundlagen gegeben und die Analyse der ausgewählten Länder dargestellt wurde, folgt in Kapitel 4 eine empirische Untersuchung zur Anerkennung von eSports als Sportart in Deutschland vorgestellt. Neben einer Darstellung der Methodik wird die Auswahl der Erhebungsmethode beschrieben und der entsprechende Fragebogen skizziert. Darauf folgt die Auswertung der gewonnenen Daten. Schließlich werden die Ergebnisse in diesem Kapitel zusammengefasst.

Zum Abschluss der Arbeit wird ein Fazit gezogen und ein Ausblick für die Zukunft gegeben.

Aus Gründen der leichteren Lesbarkeit wird in der vorliegenden Arbeit die gängige männliche Sprachform bei personenbezogenen Substantiven und Pronomen verwendet. Dies soll jedoch keine Benachteiligung der anderen Geschlechter darstellen, sondern ist im Sinne der sprachlichen Vereinfachung als geschlechtsneutral zu verstehen.

2 Theoretische Grundlagen

2.1 Definition eSports

Der eSport wurde das erste Mal Ende der 1990er- Jahre verwendet und setzt sich aus den Begriffen „electronic und „Sport“ zusammen. Elektronischer Sport wird auch als e-Sports, eGaming, Esport oder eSport bezeichnet. Dabei nutzt der Spieler eine zwischen-geschaltete „Maschine“ (Konsole, Computer etc.), um diesen Sport zu betreiben.² Nach Müller-Lietzkow wird in zwei Kategorien, den Gamer und den eSportler unterschieden. Der Gamer spielt dabei zum Zeitvertreib in Einzelspieler- oder Mehrspielermodi, besitzt jedoch keinen stetigen Verbesserungsgedanken. Der eSportler hingegen misst sich in vielen Wettbewerben mit weiteren Spielern und muss sich ständig in seiner eigenen Spielweise verbessern.³ Die Spieler messen sich in Sportsimulationen, Strategiespielen oder Egoshootern. Die beliebtesten Spiele sind hierbei derzeit League of Legends, Counter Strike: Global Offensive oder FIFA.⁴ Meistens sind die eSportler bei professionellen Mannschaften unter Vertrag. Es besteht zudem auch die Möglichkeit ohne die Zugehörigkeit zu einem Verein sich als eSportler zu definieren.⁵ eSports beschränkt sich dabei nicht wie Fußball auf eine Sportart, sondern gilt als Sammel- oder Überbegriff für eine Vielzahl von Spielmöglichkeiten.⁶

Der eSport-Bund Deutschland (ESBD) definiert eSports als einen unmittelbaren Wettbewerb zwischen menschlichen Spielern unter Anwendung von geeigneten Video- und Computerspielen. An verschiedenen Geräten wie dem PC bzw. an Konsolen und auf digitalen Plattformen treten die Spieler unter festgelegten Regeln gegeneinander an. Durch einen Zusammenschluss der zielgerichteten Anwendung von unterschiedlichen Eingabegeräten in der Reaktion auf den Spielablauf und die dazu einhergehenden taktischen Leistungen des Spielgeschehens, definieren die grundlegende sportliche Leistung im eSports. Das Objekt dieser Tätigkeit sind Videospiele, die in ihrem Aufbau und ihrer Wirkungsweise den Ansprüchen an die sportliche und körperliche Leistungsermittlung genügen. Der Spielerfolg wird dem Zufall nicht überlassen, sondern den eigenen

² Vgl. Wagner, 2006: S 43ff.

³ Vgl. Müller-Lietzkow, 2006: S. 30

⁴ Vgl. Tenzer, 2019

⁵ Vgl. Breuer, 2011: S. 20

⁶ Vgl. Ströh, 2017: S. 14

Fähigkeiten, d.h. es gibt einen großen Spielraum, der zum Vergleich der Leistung zwischen den Spielern angeboten wird.⁷

Die relevantesten eSports Spiele in Deutschland (auch: Titel oder Disziplinen) sind League of Legends (Echtzeit-Strategie-Spiel), DOTA 2 (Echtzeit-Strategie-Spiel), Counter-Strike: Global Offensive (Shooter), StarCraft II (Echtzeit-Strategie-Spiel), FIFA (Sportsimulation). Dazu kommen noch Spiele wie Overwatch (Shooter), Heroes of The Storm (Echtzeit-Strategie-Spiel), NBA2KX (Sportsimulation), Rocket League (Sportsimulation), Call of Duty (Shooter) sowie eine Vielzahl weiterer Spiele. An der Aufzählung dieser Spiele bzw. verschiedene Genres der Spiele, wird die Vielseitigkeit und die Weiterentwicklung des eSports in unterschiedliche Richtungen ersichtlich. Derweil gibt es für alle Altersgruppen und Interessen verschiedene Angebote an Spielen, die sich entweder im Team oder als Einzelperson in einem Wettbewerb spielen lassen. Die Unterscheidung der verschiedenen eSports-Disziplinen zeigen sich dabei erheblich in deren Spielmechanik: Beginnend mit den Echtzeit-Strategie-Spiele (RTS: Real-Time-Strategy; MOBA: Multiplayer-Online-Battle-Arena) und Shootern (FPS: First-Person-Shooter) lassen sich auch Sport- und Rennsimulationen ableiten.⁸

eSports braucht eine Herausforderung, welche durch das sogenannte Zusammentreffen in einem Wettbewerb geprägt ist, d.h. es spielen Menschen gegen Menschen über eine Maschine. Auszuschließen ist eSports darum generell vom Spiel eines Menschen gegen verschiedene Computerprogramme (sogenannte Bots) und von Leistungen in Spielen die zu verschiedenen Zeitpunkten erreicht wurden (z.B. Vergleich erreichter Punkte oder eines Highscores über eine Rangliste). Diese Art von Spielen können als Trainingsmethoden oder als Qualifikationssysteme für Turniere dienen.⁹

Die genaue Bestimmung der sportlichen Leistung resultiert aus der Auslegung der Grundelemente des Sportwettkampfs unter Berücksichtigung des Hintergrunds des organisierten Sportbegriffs. Dazu sind drei Grundelemente auszumachen, die eine Einstufung als sportliche Handlung begründen und mit denen die Spieler in den Wettkampf treten:

⁷ Vgl. von Borcke, et al., 2021: S. 18

⁸ Vgl. eSport-Bund Deutschland, 2018

⁹ Vgl. eSport-Bund Deutschland, 2018

- a) die motorische Leistung der Spieler am Eingabegerät,
- b) in Reaktion auf die Bildschirminhalte bei zeitgleicher,
- c) gedanklicher Beherrschung des Spielablaufs.¹⁰

Ob eSports als Sport betrachtet wird, ist von zentraler Bedeutung für die Weiterentwicklung des eSports als Markt und Kulturgut. Diese Entwicklung wird entscheiden, ob eSports in naher Zukunft eine olympische Disziplin werden kann. Die Entscheidung wird auch davon abhängen, wie beispielsweise verschiedene Förderleistungen den eSports bedienen können. Sportvereine, die verschiedene eSports Disziplinen in ihr Programm aufnehmen wollen, könnten so in Konflikte mit den Verbänden oder auch dem Finanzamt geraten.¹¹

Der Begriff eSports kam erst Anfang der 1990er-Jahre das erste Mal zum Vorschein, obwohl die ersten Multiplayer-Games schon Anfang der 1970er- Jahre erschienen. Eine der ersten Definitionen bezeichnet eSports als wettbewerbsmäßiges Spielen von Video- und Computerspielen im Einzel- oder Mehrspielermodus. Sogenannte Casual-Gamer, die Videospiele nur sehr wenig bzw. in einem geringen Maße spielen und das Spielen für den Zeitvertreib nutzen, werden nicht beim eSports berücksichtigt. Die Spieler werden durch die Leistungen in Wettbewerben gemessen. Training trägt im Sinne bei, in einem bestimmten Spiel seine Fähigkeiten zu verbessern. Dies wird im eSports hoch angesehen. Einige Videospiele können nicht eSports relevant sein, da sich die Spieler in den Spielen nicht im Wettbewerb messen können. Sogenannte Online-Rollenspiele sind daher schwer im eSports umsetzbar. Während meistens Computer- und Videospiele berücksichtigt werden, kommen Mobile Games am Smartphone langsam zum Vorschein. Im eSports werden sowohl Einzel- und Mehrspielermodi erfasst, d.h. Spieler treten einzeln oder im Team gegeneinander an. Die Abgrenzung zwischen eSports und der allgemeinen Nutzung bedeutet also, dass nicht jede Art von eSports die Nutzung von digitalen Spielen voraussetzt.¹²

¹⁰ Vgl. eSport-Bund Deutschland, 2018

¹¹ Vgl. eSport-Bund Deutschland, 2018

¹² Vgl. Görlich et al., 2020: S. 1ff.

2.2 Historischer Hintergrund

eSports befindet sich noch in seinen Kinderschuhen. Für den historischen Hintergrund des eSports kann daher ein Blick auf die Geschichte und Entwicklung von Videospiele geworfen werden. Denn die Entwicklung digitaler Spiele begann in den 1940er-Jahren. Der ursprüngliche Begriff geht allerdings auf die 1990er-Jahre zurück. Zu dieser Zeit wurde eSports als ein wettbewerbsmäßiges Spielen von Computer- oder Videospiele im Einzel- oder Mehrspielermodus definiert.¹³ Die Definition sorgt dafür, dass so genannte Casual Gamer, die digitale Spiele nur in geringem Maße und nur zum individuellen Zeitvertreib nutzen, unberücksichtigt bleiben. Der Wettbewerbscharakter zeigt sich grundsätzlich durch den Leistungsvergleich mit anderen, menschlichen Spielern. Daneben kann bspw. ein Training im Sinne eines gezielten Spielens, um die eigenen Fähigkeiten zu verbessern, als typisch für eSports angesehen werden. Das Einfordern von Wettbewerbsfähigkeit impliziert, dass bestimmte Spiele nicht eSports sein können, offensichtlich bspw. dann, wenn die Spieler nicht im Wettbewerb zueinanderstehen. Insbesondere Online-Rollenspiele sind zu hinterfragen, da bei ihnen weniger klar definierte Zielstellungen anzutreffen sind, sind bspw. Turniere dort nur schwer umsetzbar. Des Weiteren werden explizit Computer- und Videospiele berücksichtigt. Darüber hinaus werden seit einigen Jahren Mobile Games, auch wenn die technischen Plattformen dafür andere sind, miteingeschlossen. Der Einbezug von Einzel- und Mehrspielermodi sagt aus, dass sowohl solche Spiele erfasst werden, bei denen Spieler einzeln gegeneinander antreten, als auch solche, bei denen mehrere Spieler direkt miteinander oder sogar Mannschaften im Wettbewerb zueinanderstehen. Zusammengefasst kann zur Abgrenzung zwischen eSports und der allgemeinen Nutzung von digitalen Spielen festgehalten werden, dass jede Art von eSports die Nutzung digitaler Spiele voraussetzt. Umgekehrt stellt allerdings nicht jede Nutzung dieser Medien eine Form des eSports dar.¹⁴

Der Beginn von Multiplayer-Spielen wie „Doom“ begünstigte die Entwicklung des elektronischen Sports sehr. Am 10. Dezember 1993 wurde das Spiel veröffentlicht und stellte viele Rekorde und Neuerungen auf. Das Videospiele war kostenlos und überzeugte die Spieler über eine Anschaffung eines Modems, um Mit- und Gegeneinander zu spielen. Durch die neue Kameraperspektive in Doom sorgte das Spiel für neue Maßstäbe und überzeugte mit bis dahin der realistischsten Spielillusion.¹⁵ Neben dem Singleplayerstand den Spielern auch ein Multiplayer-Modus zur Verfügung. Die Spieler konnten sich

¹³ Vgl. Müller-Lietzkow, 2006: S. 102

¹⁴ Vgl. Görlich et al., 2020: S. 1ff.

¹⁵ Vgl. Wiemken, 2001: S. 63

mittels ihrer Computer über eine LAN-Verbindung oder über das Internet miteinander verbinden.¹⁶ Sogenannte LAN-Partys, bei denen die Spieler ihre eigenen Computer mitbrachten, um sich an einem gemeinsamen Ort zu treffen, wurden immer beliebter.¹⁷ Aufgrund solcher Zusammentreffen wurde das Videospiel Doom als der größte Wendepunkt in der Computer- und Videospiegelgeschichte betrachtet.¹⁸ Das Videospiel brachte in Deutschland allerdings auch Bedenken. Viele sahen in dem Videospiel eine Gefährdung für Jugendliche. Daher durfte um das Jahr 1994 das Spiel weder an Jugendliche verkauft noch Werbung in der Öffentlichkeit publiziert werden. Erst 2011 wurde dieses Verbot für Jugendliche ab 16 Jahren aufgehoben. Aufgrund der neuen grafischen Möglichkeiten in Videospielen wuchs der Markt in den 1990er-Jahren enorm an. Die Veröffentlichung der Playstation im Jahre 1994 verstärkte den Boom des Marktes nochmal deutlich. Durch die Gewaltdarstellungen, der Einbindung von Filmszenen und der grafischen Weiterentwicklung, konnten neue Zielgruppen gewonnen werden.¹⁹ Nicht nur die wachsende Entwicklung von Videospielen, sondern auch die immer günstiger werdenden Internetanschlüsse sind ein wichtiger Faktor für die steigende Popularität des eSports. Die neuen Vertriebsmodelle für Filme und die Weiterentwicklung des Internets führten zu noch höheren Bandbreiten, die mit Hilfe der verfügbaren ISDN-Anschlüsse ermöglicht werden konnten. Die ersten DSL-Anschlüsse gab es im Jahre 1999 und wurden von der Deutschen Telekom bereitgestellt.²⁰

eSports in Deutschland verfolgen durch verschiedene Events knapp 13 Millionen Menschen. Anfang der 1970er Jahre wurde mit Spielen wie Pong, verschiedenste Wettkämpfe an Arcade Automaten und LAN-Partys ausgetragen.²¹ Jeder fünfte Deutsche kann sich mit diesen Begriffen auseinandersetzen. Bei Menschen im Alter von 16 bis 24 Jahren ist es sogar jeder zweite, der diesen Sport kennt.²²

¹⁶ Vgl. Wiemken, 2001: S. 65

¹⁷ Vgl. Wolf, 2013, S: 15

¹⁸ Vgl. Müller-Lietzkow, 2006: S. 28

¹⁹ Vgl. Beil, 2013: S. 10

²⁰ Vgl. Sjurts, 2011: S. 685

²¹ *Unter Lan-Partys werden Veranstaltungen, bei denen die Teilnehmenden mithilfe einer lokalen-Netzwerk-Verbindung gemeinsam Computerspiele spielen, verstanden.*

²² Vgl. Falk et al., 2020: S. 37f.

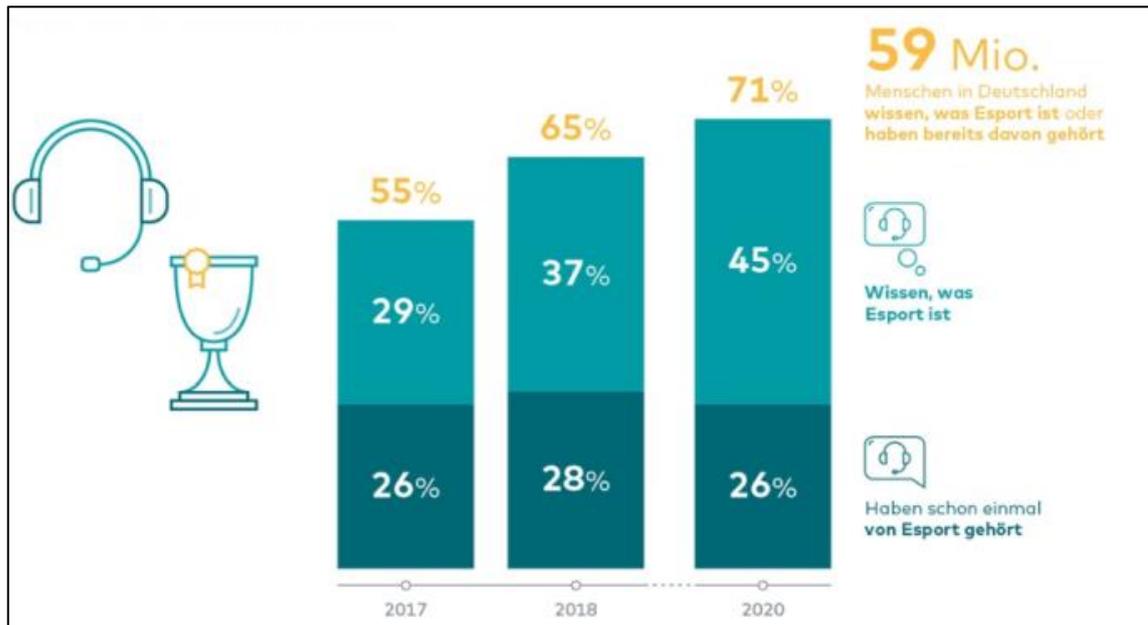


Abbildung 1: Wachstum der Bekanntheit von eSports²³

Wie in Abbildung 1 zu sehen ist, hat eSports im Laufe der Jahre deutlich an Bekanntheit zugenommen. Im Jahr 2017 lag eine Bekanntheit von Menschen in Deutschland, die zumindest den Begriff eSports gehört haben bei 55%. Im Jahr 2018 stieg die Bekanntheit um 10% und 2020 haben rund 71% der Menschen in Deutschland mindestens von e-Sports gehört oder Wissen was eSports ist.²⁴

Verschiedene Turniere zu besuchen oder sich über bekannte eSportler und deren Teams zu unterhalten, wurden zum Alltag. Der eSports hat sich in den vergangenen Jahren rasant entwickelt und hat an Professionalität sehr stark zugenommen. Aus privaten Treffen von Gamern in verschiedenen Foren oder Community Gruppen, ist eine starke Profi- sowie Amateur Szene herangewachsen. Heute gibt es allerhand von Vereinen sowie Gruppen an Universitäten oder Hochschulen, die eSports-begeisterte Menschen zusammenführt. In diesen Gruppen gibt es für alle die Möglichkeit sich auszutauschen und gemeinsam zu trainieren. Diese Vereine und Gruppen sind für die meisten Spieler der Startschuss und die Basis, um sich in einer Amateur-Liga zu messen und an der Nachwuchsförderung teilzunehmen.²⁵

²³ Verband der deutschen Games-Branche, 2021

²⁴ Vgl. Verband der deutschen Games-Branche, 2021

²⁵ Vgl. Falk et al., 2020: S. 38

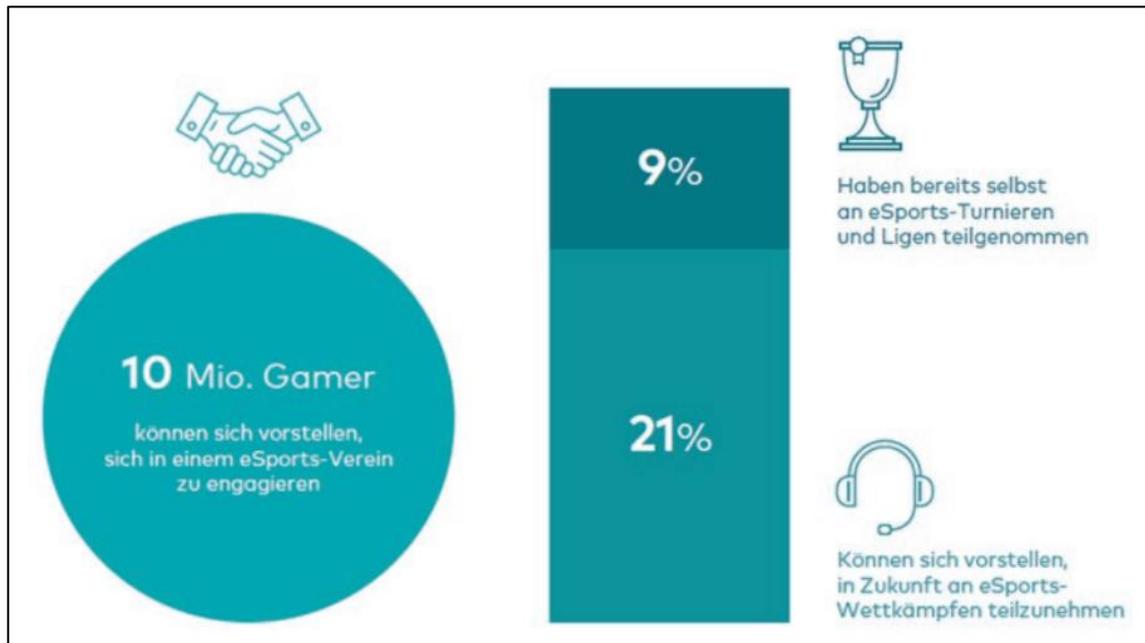


Abbildung 2: Entwicklung des eSports zum Breitensport²⁶

Wie in Abbildung 2 ersichtlich ist, können sich zehn Mio. Gamer vorstellen, in einem eSports Verein zu engagieren. Dabei haben bereits 9% selbst an Turnieren teilgenommen und weitere 21% können sich vorstellen zukünftig an Wettbewerben teilzunehmen.²⁷

Die anhaltenden Corona-Pandemie, die zu Beginn viele Länder der Welt dazu gezwungen hat, eine Ausgangssperre für alle Bürger ihres Landes zu verhängen, verbot ebenfalls die sportliche Betätigung im Freien. Daraus ergab sich für viele die Alternative in Videospiele oder im eSports. Die Videospiele Industrie hat durch diese plötzliche Umstellung der vielen Freizeitsportler hohe Gewinne eingefahren. Die Videospiele- und die eSports Branche hatten dadurch ein exponentielles Wachstum.²⁸

Im Jahr 2020 wurde der weltweite Markt für Videospiele auf rund 159 Milliarden Dollar geschätzt, fast viermal so viel wie die Kinokassen (43 Milliarden Dollar im Jahr 2019) und fast das Dreifache des Gesamtwerts der Musikindustrie (57 Milliarden Dollar im Jahr 2019). Im Jahr 2023 wird der Markt schätzungsweise auf 2,11 Milliarden Dollar

²⁶ Falk et al., 2020: S. 38

²⁷ Vgl. Falk et al., 2020: S. 38

²⁸ Vgl. Sharma et. al., 2021: S. 519f.

ansteigen. Außerdem ist die Region Asien der größte Markt in Bezug auf die Umsatzgenerierung. Asien kommt mit dem Umsatz etwa auf die Hälfte des gesamten eSports Marktes.²⁹

2.3 Übersicht der eSports Genres

eSports-Events werden in den letzten Jahren als sehr großes Phänomen betrachtet. Diese Events sind seit der Einführung von Videospiele und Arcade-Games mit von der Rolle. Im Jahre 1990 begann Entwickler Nintendo mit der Veranstaltung einer jährlichen Meisterschaft, bei der in drei Altersklassen der Meister in den Spielen wie Super Mario Bros. oder Tetris gekürt wurde. Die Preisgelder waren damals noch sehr gering im Gegensatz zu heute. Gerade einmal 250 Euro in lokalen Runden und jeweils 10.000 Euro für die drei Gewinner in deren jeweiligen Altersklassen. Im Jahre 2015 und 2017 führte Nintendo den Wettbewerb erneut durch. Durch das Wachstum von Internet und Multiplayer-Spielen bzw. Shootern wurden Turniere immer größer und häufiger veranstaltet. 1997 wurden mit der Professional Gamers League (PGL) und der Cyberathlete Professional League (CPL) zwei eSports-Ligen gegründet, die sich hauptsächlich auf Shooter und Echtzeit-Strategie-Spiele fokussierten. Damalige Klassiker wie „StarCraft“ und „Command & Conquer“ werden sogar noch heutzutage von vielen Fans gespielt.³⁰

Im Folgenden sollen die für eSport wichtigsten Genres und ihre wichtigsten Titel vorgestellt werden.

2.3.1 Echtzeit-Strategie-Spiele

In Echtzeit-Strategie-Spielen auch RTS (Real-Time-Strategy) genannt, müssen mindestens zwei oder mehrere Spieler ihr strategisches Geschick unter Beweis stellen, indem sie z.B. Armeen erschaffen und mit diesen den anderen Spieler angreifen bzw. ihre eigene Basis verteidigen. Das beliebteste RTS-Spiel ist derzeit League of Legends. RTS wurden ab Mitte der 1990er-Jahre populär und entwickelten sich zum beliebtesten Videospiegelgenre nach den Shootern.³¹

²⁹ Vgl. Sport Business Journal, 2022

³⁰ Vgl. Breuer, 2011: S. 9ff.

³¹ Vgl. Breuer, 2011: S. 10f.

Beispiel: League of Legends

League of Legends wurde vom US-amerikanischen Spieleentwickler Riot Games veröffentlicht und ist ein Multiplayer-Online-Battle-Arena-Computerspiel (MOBA), das am 27. Oktober 2009 erschienen ist. League of Legends wurde als Free-to-play-Titel entwickelt und wurde zu Höchstzeiten monatlich von über 100 Millionen Spielern gespielt.³²

Wie in Abbildung 3 zu sehen, treten in League of Legends zwei Teams aus je fünf Spielern im klassischen Arena Kampf gegeneinander an. Jeder Spieler steuert seine eigene Figur den sogenannten „Champion“ aus der Vogelperspektive und versucht die eigene Hälfte des Spielfeldes zu verteidigen und durch taktisches Vorgehen die gegnerische Basis zu zerstören. Ein Spiel in League of Legends dauert je nach Ablauf etwa 20 bis 50 Minuten. In dieser Zeit werden die „Champions“ immer stärker und diese schalten neue Fähigkeiten für Angriffe und Verteidigungen frei.³³



Abbildung 3: Weltmeisterschaftsfinale in League of Legends 2022³⁴

³² Vgl. Riot Games, 2023

³³ Vgl. Riot Games, 2023

³⁴ Summoner's Inn, 2022

Im eSport gehört League of Legends mit zu den beliebtesten Titeln. Mit Spielern sowie Fans aus der ganzen Welt und zahlreichen Ligen wird das Spiel von vielen als der größte eSports Titel bezeichnet. Das größte Turnier, die League of Legends Weltmeisterschaft findet jährlich statt und wird von weit über 100 Millionen Zuschauern verfolgt.³⁵

2.3.2 Shooter

Bei Ego- oder First-Person-Shootern (FPS) befinden sich die Spieler in einer virtuellen Welt, bei der sie einen Charakter bzw. Avatar spielen, der menschlich bzw. menschenähnlich ist. Die Elemente eines Ego-Shooters werden des Öfteren auch mit anderen Genres vermischt. Sehr hohe Beliebtheit hat das mehrfach ausgezeichnete Counter-Strike: Global Offensive erreicht. Bei diesem Spiel treten zwei Teams online gegeneinander an.

Beispiel: Counter-Strike:Global Offensive

Counter-Strike: Global Offensive, bekannt als CS:GO, ist ein wettkampforientierter First-Person Shooter. CS:GO ist die neueste Version der Counter Strike-Reihe und erschien im Jahre 2012. Pro Monat wurde das Spiel im Durchschnitt von etwa elf Millionen Spielern gespielt.

Wie in Abbildung 4 zu entnehmen, treten bei einem Spiel in CS:GO zwei Teams aus jeweils fünf Spielern gegeneinander an. Jedes Team hat ein bestimmtes Ziel, um eine Runde bzw. das Spiel zu gewinnen. Auf der einen Seite gibt es das Team der Terroristen (Ts) und auf der anderen Seite das Team der Antiterroristen (CTs). Das Spiel verfügt über mehrere Spielmodi, jedoch wird von den Profis nur der fünf gegen fünf Modus im Wettkampfmodus gespielt. Bei diesem Modus müssen die angreifenden Terroristen (Ts) eine Bombe an einem Standort A oder B platzieren und zum Detonieren bringen oder alle Antiterroristen (CTs) ausschalten. Das Ziel der Antiterroristen (CTs) ist es entweder die Bombe zu entschärfen, wenn diese platziert wurde oder alle Terroristen auszuschalten um die Runde zu gewinnen. Insgesamt werden 30 Runden gespielt. Jede Runde dauert maximal 1 Minute und 55 Sekunden. Das Team, welches als erstes 16 Runden gewinnt, gewinnt das komplette Spiel. Durch Abschüsse oder gewonnene Runden im

³⁵ Vgl. Breuer, 2011: S. 10f.

Spiel erhalten die Spieler Belohnungen in Form von Geld. Dieses Geld können die Spieler vor jeder neuen Runde für Waffen, Ausrüstungen etc. ausgeben.³⁶

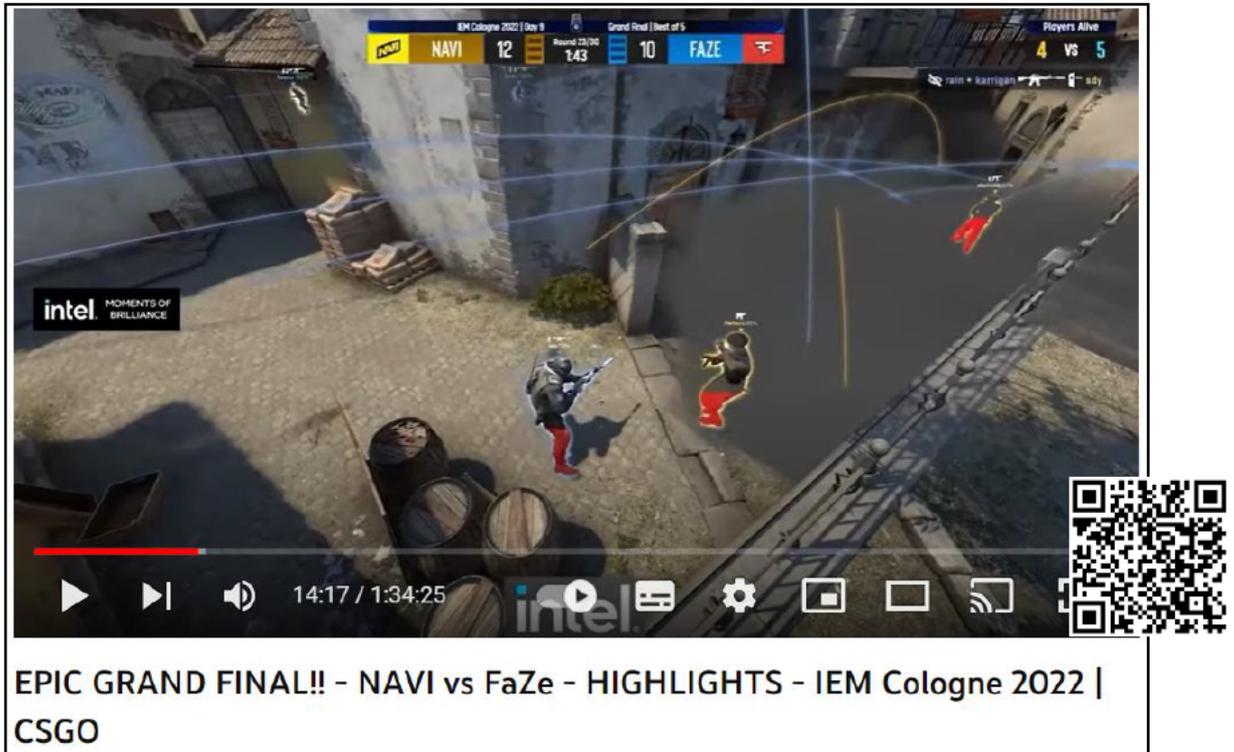


Abbildung 4: CS:GO Finale 2022³⁷

2.3.3 Sportsimulationen

Sportsimulationen gehören unter anderem auch zu den Genres des eSports. Zu den Klassikern gehört dabei FIFA. Bei Sportsimulationsspielen werden meist jährlich die Versionen auf den neuesten Stand gebracht, um die neuen Mannschaften, Spieler, Spielregeln etc. für die Spieler zu widerspiegeln. Zu den Sportsimulationen können zum Teil auch Autorennspiele bzw. Autorennsimulationen wie zum Beispiel Formel 1 zählen.³⁸

³⁶ Vgl. Valve Cooperation, 2023

³⁷ vLADOPARD 3, 2022

³⁸ Vgl. Breuer, 2011: S. 10f.

Beispiel: FIFA

Die FIFA-Reihe wurde vom kanadischen Entwicklerstudio EA Canada veröffentlicht und ist eine Serie von Fußballsimulationen, welche den Markennamen EA Sports trägt. Die FIFA-Serie begann im Jahre 1993 mit der Veröffentlichung des Spiels „FIFA International Soccer“. Seitdem erscheint jährlich eine neue Ausgabe der FIFA-Reihe, bei der alle Daten für die neue Saison aktualisiert werden. Die neuste Version lautet FIFA 23. Neben dem Hauptspiel FIFA, veröffentlichte EA Sports unterschiedliche Ableger für z.B. Welt- und Europameisterschaften.³⁹

Durch die Lizenzierung durch die FIFA, der FIFPro und weiterer großer nationaler Verbände wie die UEFA, verfügt das Spiel über eine Vielzahl an internationalen Spielern, Ligen und sogar Nationalmannschaften. In FIFA17 gab es z.B. über 30 Ligen und etwa 650 lizenzierte Teams.⁴⁰

In einem der Spielmodi dem sogenannten Karrieremodus muss der Spieler sich ein Team heraussuchen, welches er bis zu 15 Saisons begleiten muss. Als Trainer bzw. Manager muss der Spieler verschiedene Verträge aushandeln und unter anderem neue Spieler für das Team verpflichten bzw. Spieler an andere Teams verkaufen. Eine andere Option im Karrieremodus ist, dass der Spieler nur einen Spieler aus dem Team steuert und dessen Werdegang bestimmen kann. Dabei kann sich einen Spieler nach individuellen Wünschen erstellt werden oder bereits einen existierenden lizenzierten Spieler nehmen.⁴¹

Neben den Spielmodi Freundschaftsspiel, Turnier, Karriere und Mehrspieler verfügt das Spiel über ein „Creation Center“, welches dem Spieler die Möglichkeit gibt Änderungen an Spielern, Mannschaften, Trikots etc. vorzunehmen und auch eigene erstellte Teams hinzuzufügen.⁴²

In Abbildung 5 ist die FIFA-Weltmeisterschaft von 2022 zu sehen.

³⁹ Vgl. Electronic Arts, 2023

⁴⁰ Vgl. Electronic Arts, 2023

⁴¹ Vgl. Electronic Arts, 2023

⁴² Vgl. Electronic Arts, 2023

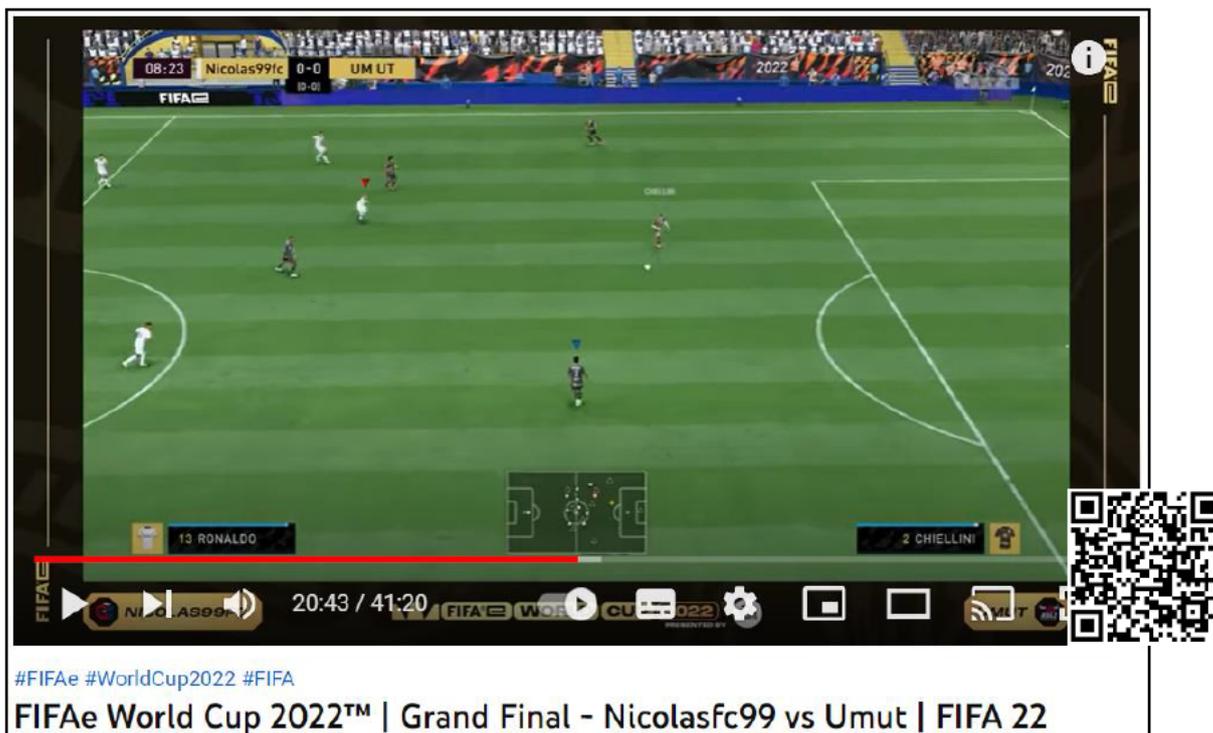


Abbildung 5: FIFA Weltmeisterschaft 2022⁴³

2.3.4 Kartenspiele

Digitale Sammelkartenspiele deren beliebtester Vertreter Hearthstone ist und früher Heroes of Warcraft hieß, wurde 2014 von Blizzard Entertainment veröffentlicht. Dabei handelt es sich um ein Kartenspiel, welches in einem eins gegen eins Duell stattfindet. Hearthstone wird auch professionell als Turnier z. B. bei Blizzards offiziellen World Championships gespielt, mit Preisen im Gesamtwert von zuletzt ca. vier Millionen US-Dollar.⁴⁴

Beispiel: Hearthstone

Hearthstone ist ein kostenloses Computersammelkartenspiel und wurde vom Spieleentwickler Blizzard Entertainment veröffentlicht.⁴⁵

⁴³ EA SPORTS FIFA esports, 2022

⁴⁴ Vgl. Blizzard, 2023

⁴⁵ Vgl. Blizzard, 2023

Die Spieler wählen am Anfang jeder Runde einen Helden, der in neun verschiedenen Klassen vertreten ist. Jeder Held besitzt seine eigenen Karten seiner Klasse, aber verfügt über zusätzliche Karten. Die Helden besitzen eigene Kräfte, die der Spieler einmal pro Spielzeug einsetzen darf.⁴⁶

Jeder Held hat zu Beginn eines Spieles 30 Gesundheitspunkte. Das Spiel ist beendet bzw. verloren, wenn der eigene Held null oder weniger Lebenspunkte hat. Die maximale Anzahl der Gesundheitspunkte beträgt 30. Am Anfang eines jeden Spiels besitzen die Spieler 30 Karten. Auf der Hand können maximal zehn Karten sein. Nimmt die Anzahl der Karten zu, wird jede neue Karte, die der Spieler zieht abgegeben.⁴⁷

In Abbildung 6 wird ein Einblick in die Weltmeisterschaft von 2022 gegeben.

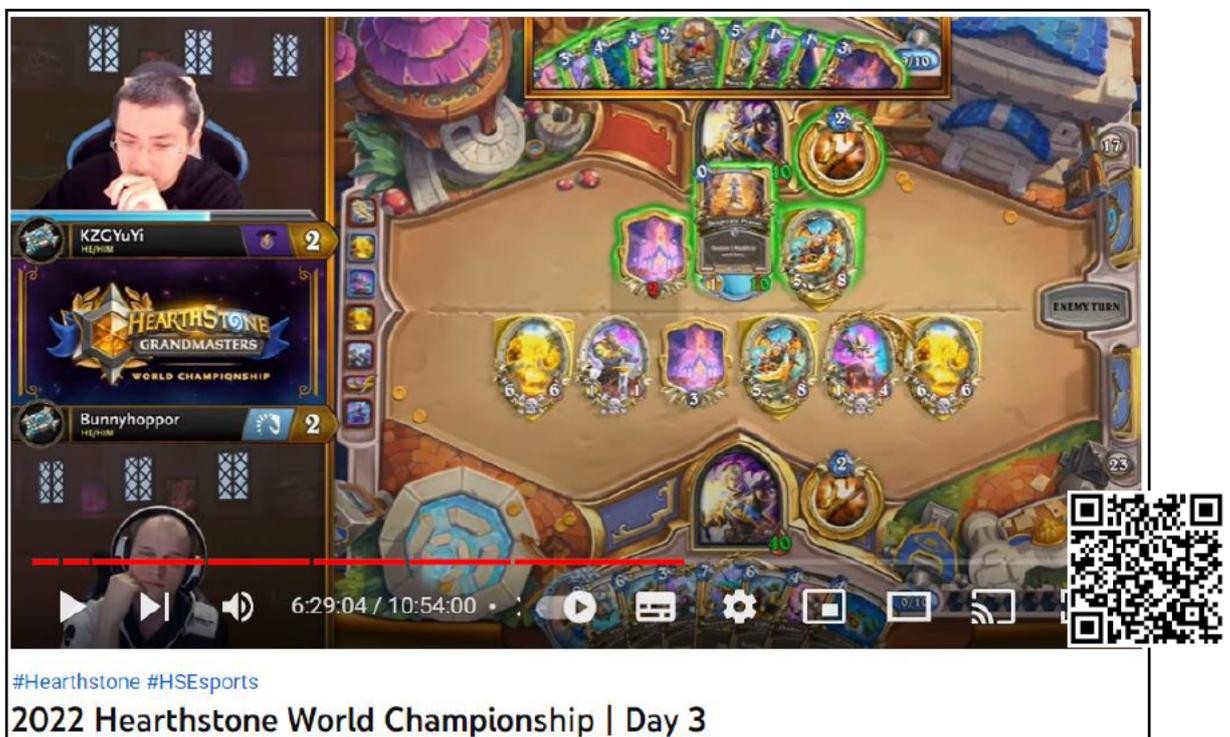


Abbildung 6: Weltmeisterschaft Hearthstone 2022⁴⁸

⁴⁶ Vgl. Diegel, 2021: S. 66f.

⁴⁷ Vgl. Diegel, 2021: S. 67

⁴⁸ Hearthstone, 2023

2.3.5 Sonstige Genres

Sonstige Genres wie z.B. Fighting Games, zu Deutsch Kampfspiele sind Actionspiele, in denen meist zwei Spieler gegeneinander antreten. In einem begrenzten Gebiet gilt es, den Gegner meistens über mehrere Runden durch Tastenkombinationen zu besiegen.⁴⁹

Beispiel: Tekken

Tekken ist ein Kampfspiel und wurde vom japanischen Entwicklerstudio Namco im Jahre 1995 veröffentlicht. Wie bei fast allen Kampfspielen wählen die Spieler einen von vielen Charakteren aus und bekämpfen sich mit dem gegnerischen Charakter. Tekken ist auf Spezialangriffe eines jeden Charakter ausgelegt. In Abbildung 7 wird zur Veranschaulichung ein solcher Angriff dargestellt. Ein Kampf dauert maximal zwei Runden. Dennoch können Spieler zwischen Rundenzahlen auswählen sowie die Länge einer Runde. Endet die Zeit der Runde, gewinnt der Charakter, der am meisten Gesundheit hat. Haben beide Charaktere die gleiche Gesundheitsanzeige, lautet das Ergebnis unentschieden.⁵⁰

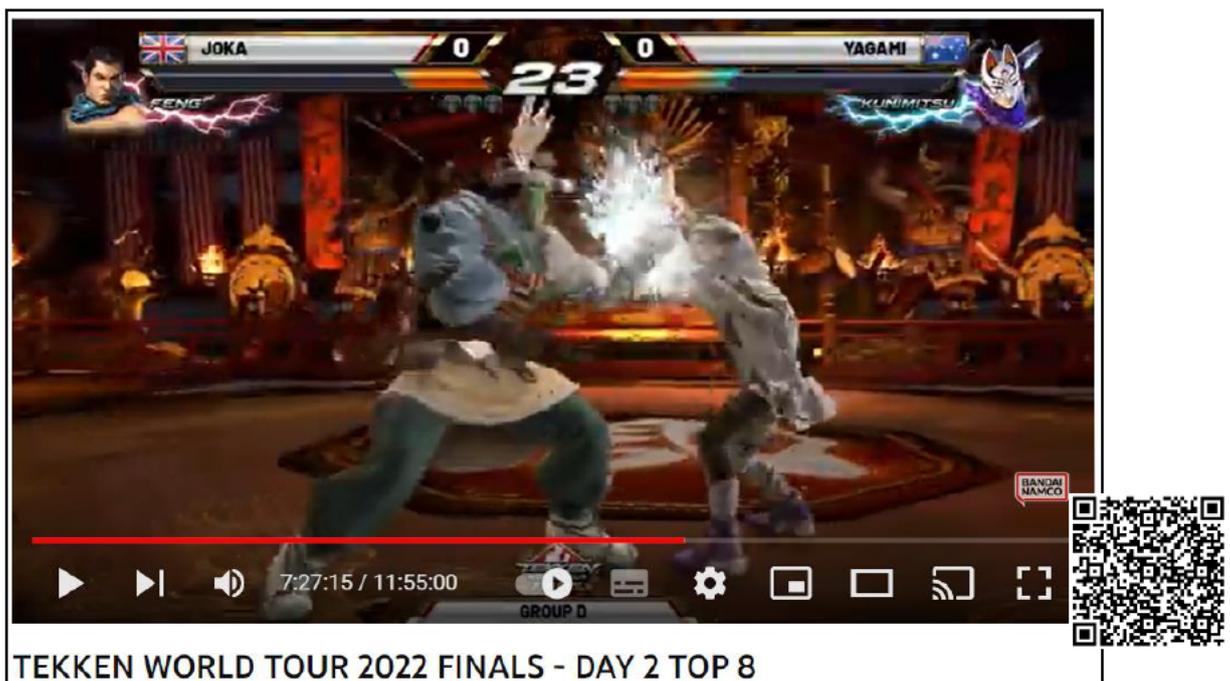


Abbildung 7: Welttourfinale Tekken⁵¹

⁴⁹ Vgl. Diegel, 2021: S. 67f.

⁵⁰ Vgl. Diegel, 2021: S. 66

⁵¹ Bandai Namco Esports, 2023

3 Politischer und rechtlicher Vergleich anhand ausgewählter Länder

3.1 Status quo in Deutschland

Während in den Ländern Bulgarien, Großbritannien, der Niederlande, Schweden sowie Südkorea eSports als Sportart offiziell anerkannt wird, wurde dieser bis heute nicht in Deutschland eingeordnet. In Deutschland wird Sport unter drei Merkmalen definiert: körperliche Bewegung, Vereinsstrukturen und ethische Normen. Aufgrund dieser Definition ist die Anerkennung bislang in Deutschland umstritten gewesen. Im Jahre 2018 hat die Bundesregierung zwar die bundesweite Förderung des eSports in ihren Koalitionsvertrag eingegliedert, möchte dadurch eSports künftig als eine eigene Sportart anerkennen und den Sport zu einer olympischen Disziplin unterstützen. Sogar die Einreisebestimmungen in Deutschland von eSports Athleten, die nicht aus EU-Ländern kommen, wurden durch das Auswärtige Amt heruntergestuft. Die vollständige Anerkennung von eSports seitens der Politik oder dem Deutschen Olympischen Sportbund (DOSB) stagniert. Der DOSB unterteilt hingegen eSports in zwei verschiedene Richtungen. Simulationsspiele der „echten Sportarten“ wie z.B. Fußball, Basketball, Tennis werden weitestgehend anerkannt. Damit können Sportvereine immerhin über die Sportverbände, die Mitglied im DOSB sind, sich in das eSports Programm aufnehmen lassen. Dennoch werden klassische und bekannte eSports-Titel aus den Genres Echtzeit-Strategie-Spiele oder Shooter nur als „eGaming“ bezeichnet und von dem DOSB abgelehnt. Aus der Perspektive des eSports sollte Deutschland das Ziel haben, dass eSports den Status als Sportart anerkannt bekommt. Dadurch würde die Akzeptanz in der Gesellschaft größer werden und für viele eSports Vereine wäre z.B. eine steuerrechtliche Anerkennung als Vorteil, wodurch es immer mehr eSports-Teams geben würde und sich so mehr Vereine dazu motivieren würden in den eSports zu investieren. Regionale und nationale eSports-Strukturen würden somit weiter ausgereift und ausgebaut werden. Die Anerkennung als Sportart würde vielen Teams weiterhelfen. Die Teams könnten sich für die Sportförderung der verschiedenen Länder bewerben. Die Trennung zwischen den verschiedenen Genres der Videospiele ist im eSports dagegen nicht nötig.⁵² Der eSport-Bund Deutschland e.V. verkörpert deutschlandweit den organisierten eSports. In der ehemaligen DFB-Villa wurde der ESD durch 22 Vereine, Teams, Veranstalter und eSports-Organisationen etabliert. Für Politik und Verwaltung als auch für Sport- und

⁵² Vgl. Falk et al., 2020: S. 37f.

Dachverbände stellt sich der ESBDD als der wichtigste Ansprechpartner für die sportliche Ausgestaltung von eSports und die Belange der Athleten in dem Bereich dar. Für seine Mitgliedsorganisationen aus Spitzen- und Breitensport des eSports formiert der ESBDD eine Plattform, auf der gemeinsame Herausforderungen im Dialogverfahren aufrollt und übergeordnete Themenfelder bearbeitet werden können.⁵³

3.2 Status quo in den USA

In den USA wird Sport unter folgenden Merkmalen definiert: Wettbewerb, körperliche Bewegung und Geschicklichkeit, Regeln und Freizeitaktivitäten oder professionelle Karriere. Der kommerzielle eSports-Markt in den USA ist nach China der zweitgrößte der Welt. Die USA geht dennoch als Sieger hervor, wenn es um Investitionen im eSports geht. Als Heimat vieler bekannter Persönlichkeiten, Organisationen, Turniere und Entwickler haben die Vereinigten Staaten ihre lange Industriegeschichte in den Bereichen Sport, Unterhaltung und Rundfunk in die globale eSports-Industrie integriert und dabei für Aufsehen gesorgt und große Marken geschaffen.⁵⁴

Die Vereinigten Staaten haben eSports im Jahr 2007 offiziell als Sportart anerkannt. Dies brachte die offizielle Einstufung professioneller eSports-Wettkämpfe als Sportler mit sich, die berechtigt sind, das P1A-Visum für Zeitarbeitnehmer des Landes zu beantragen. Dieses Visum wurde geschaffen, um denjenigen die Einreise in die Vereinigten Staaten zu erleichtern, die ausschließlich zum Zweck der Teilnahme an einem bestimmten sportlichen Wettbewerb teilnehmen wollen.⁵⁵

Jede eSports-Liga jeden Spiels ist auf seine eigene Art und Weise strukturiert, was auf Faktoren wie die Beteiligung des Spieleentwicklers, die Entwicklungsgeschichte der wettbewerbsorientierten Fangemeinde des Spiels, die staatliche Aufsicht (oder deren Fehlen) und viele andere zurückzuführen ist. In den Vereinigten Staaten haben mehrere der führenden eSports-Titel ein Franchise-Modell eingeführt, bei dem Organisationen eine Gebühr an den Entwickler des Titels zahlen, um Teams von professionellen Spielern aufzustellen, die in eSports-Ligen des Spiels antreten. League of Legends von Riot Games - der weltweit beliebteste eSports-Titel - hat ein solches Franchise-Modell für seine eSports-Ligen in verschiedenen Regionen rund um den Globus eingeführt, einschließlich der nordamerikanischen League of Legends Championship Series. Activision

⁵³ Vgl. ESport-Bund Deutschland, 2018

⁵⁴ Vgl. Esports Insider, 2022

⁵⁵ Vgl. Esports Insider, 2022

Blizzard, die Muttergesellschaft von zwei weiteren beliebten eSports-Titeln - Overwatch und die Call of Duty-Serie - ist diesem Beispiel gefolgt und hat ein Franchise-Modell für seine globale Overwatch League bzw. Call of Duty League eingeführt. Activision Blizzard geht sogar noch einen Schritt weiter und hat geografisch basierte Teams für die Ligen seiner eSports-Titel eingeführt. Die meisten teilnehmenden Organisationen der Ligen müssen den Namen ihrer Gastgeberstadt annehmen und Live-Events in dieser geografischen Region abhalten.⁵⁶

Obwohl Spieler beliebter eSports-Titel meist online spielen, werden die ersten Wettkämpfe für diese Spiele in der Regel vor Ort ausgetragen, oft vor einem Live-Publikum. Auf diese Weise können die Spieler ohne Internet-Latenzzeiten gegeneinander antreten, die Liga kann die Persönlichkeiten der Spieler und ihre Interaktionen in Szene setzen und die Liga kann ein attraktives Zuschauererlebnis bieten, das sie zu Geld machen kann. Die beliebtesten Live-eSports-Events können Tausende von Teilnehmern anlocken, zusätzlich zu Zehntausenden von Zuschauern, die von zu Hause aus über Live-Streams zuschauen. Mehrere Entwickler, darunter Riot Games und Activision Blizzard, haben Live-Veranstaltungen als festen Bestandteil in die Struktur ihrer eSports-Ligen integriert, wobei viele große Veranstaltungen in den Vereinigten Staaten stattfinden.⁵⁷

Die eSports-Branche wird oft als "Wilder Westen" bezeichnet, da sie noch in den Kinderschuhen steckt und kaum reguliert ist, was in den Vereinigten Staaten in doppelter Hinsicht zutrifft. Aufgrund des einzigartigen Verhältnisses zwischen dem Kongress und den einzelnen Bundesstaaten hat jeder der 50 Bundesstaaten seine eigenen Gesetze, die auf eSports-Wettbewerbe und -Ligen Anwendung finden könnten. Dies bedeutet, dass nahezu jede Ansicht des eSports-Betriebs - von Spielerverträgen über Veranstaltungs-ortvereinbarungen und Sponsoring bis hin zu Glücksspielgesetzen und vielen anderen Fragen - je nach den Gesetzen des jeweiligen Bundesstaats unterschiedlichen Regeln und Vorschriften unterliegt. Aufgrund dieses rechtlichen Flickenteppichs sind die Bundesstaaten mit den meisten Aktivitäten im eSports-Bereich in der Regel führend bei der Festlegung rechtlicher Präzedenzfälle. Insbesondere Kalifornien - wo viele prominente Entwickler ihren Hauptsitz haben und von wo aus einem großen Teil der eSports-Events übertragen wird - kann als Vorreiter bei der Entwicklung einer umfassenden eSports-Rechtsstruktur angesehen werden.⁵⁸

⁵⁶ Vgl. Hoppe, 2020

⁵⁷ Vgl. Hoppe, 2020

⁵⁸ Vgl. Hoppe, 2020

3.3 Status quo in Südkorea

In Südkorea wird Sport unter folgenden Merkmalen definiert: Wettbewerb, körperliche Bewegung und Fertigkeiten, individuell oder im Team, Freizeitaktivität oder professionelle Karriere. Die koreanische Spielkultur hat eSports in Korea zu einer organisierten Struktur gemacht, die mit einigen der größten Unternehmen Koreas zusammenarbeitet. Südkorea hat das beste eSports-Ökosystem der Welt. Daher wird er von vielen als die Zukunft der Unterhaltung und des Sports angesehen. eSports war eine der am schnellsten wachsenden Industrien während der Pandemie. Südkorea wird auch als Ursprung des eSports bezeichnet und ist seit dem Jahre 2000 fest im Sportsystem verankert. Die Korea Esports Association (KeSPA) wurde zur Organisation des eSports in Südkorea errichtet. Der eSports in Korea wird inzwischen wie eine professionelle Sportliga betrieben. Das Format ist sehr wettbewerbsorientiert und die Profispieler erhalten in jeder Saison ein Gehalt.⁵⁹

Die jüngere Generation in Korea hatte ein relativ einfaches Leben. Die meisten konzentrieren sich darauf, Dinge zu tun, die ihnen Freude bereiten. Deshalb sind die Koreaner von neuen Technologien fasziniert und immer auf der Suche nach etwas Neuem. Spiele sind in Korea zu einem Teil der koreanischen Kultur geworden.⁶⁰

Neben Fußball und Baseball ist eSports die drittbeliebteste Sportart der jungen Menschen in Korea. Reine eSports-Stadien werden errichtet, es gibt Trikots und viele Merchandising Produkte zu kaufen. Studien zufolge spielt jeder zweite Koreaner Videospiele, das sind bei etwa 50 Millionen Einwohnern etwa 25 Millionen Spieler.⁶¹

Im Jahre 1995 entschloss sich die koreanische Regierung dazu, mit dem Ausbau von Glasfaserinternet im ganzen Land zu beginnen. Die Koreaner leben sehr nah beieinander in ihren Siedlungen. Heutzutage gehört Südkorea zu den Ländern mit der schnellsten Internetverbindung.⁶²

Durch den Ausbau des Glasfaserinternets entwickelte sich eine Infrastruktur, da aber sehr wenige Koreaner einen PC besaßen, auf den sie alle Videospiele spielen konnten,

⁵⁹ Vgl. John, 2021

⁶⁰ Vgl. John, 2021

⁶¹ Vgl. John, 2021

⁶² Vgl. John, 2021

waren die sogenannten „PC-Bangs“ die Folge. Diese waren eine Art Internetcafé, wobei der Fokus auf dem Spielen lag.⁶³

Traditionelle Sportarten finden in Südkorea kaum Beachtung. Nach dem Korea-Krieg brachten die Amerikaner die meisten westlichen Sportarten mit in das Land. In den Parks gibt es dennoch selten Fußball-, Baseball- oder Basketball-Plätze, da diese nicht sehr beliebt sind.⁶⁴

In Südkorea gilt seit dem Jahre 2011 das sogenannte „Cinderella Law“, d.h. unter 16-Jährige ist das Spielen von Videospiele zwischen 0 und 6 Uhr untersagt. Wenn die Spieler sich einen Account zulegen, müssen sie sich mit deren Social ID-Nummer anmelden. Der Staat überwacht also alle Spieler und deren Alter.⁶⁵

3.4 Gegenüberstellung der politischen und rechtlichen Situation zum eSports von Deutschland, USA und Südkorea

Die Komplexität des Phänomens eSports zeigt den Umgang im internationalen Bereich. eSports ist in einigen Ländern bereits im Lehrplan der Schulen, Schüler und Studenten können sich dadurch auf eine Karriere in diesem Bereich vorbereiten. Unter anderem gibt es oft eine staatliche Förderung. Durch die Förderung der Medien kann eSports stetig wachsen. Die Gamingbranche und eSports boomen nicht nur in Südkorea, sondern auf der ganzen Welt. eSports Fans schauen sich täglich ihre Lieblingsspieler an oder treten selbst als Amateur gegen andere in einem Online-Wettkampf an. Ob Profi oder Amateur die Faszination verbindet den Spaß am eSports.⁶⁶

Im Rahmen dieser Bachelorarbeit werden in Tabelle 1 die bereits gewonnen Informationen von ausgewählten Kriterien zu Deutschland, USA und Südkorea gegenübergestellt.

⁶³ Vgl. John, 2021

⁶⁴ Vgl. John, 2021

⁶⁵ Vgl. Wehr, 2021

⁶⁶ Vgl. Fiekas, 2022

Kriterien	Deutschland	USA	Südkorea
Sportdefinition	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Körperliche Bewegung ✓ Vereinsstrukturen ✓ Ethische Normen 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Wettbewerb ✓ Körperliche Bewegung und Geschicklichkeit ✓ Regeln ✓ Freizeitaktivität oder professionelle Karriere 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Wettbewerb ✓ Körperliche Bewegung und Fertigkeiten ✓ Individuell oder im Team ✓ Freizeitaktivität oder professionelle Karriere
eSports-Organisation	ESBD: eSport-Bund Deutschland	UseF: United States eSports Federation	KeSPA: Korea eSports Association
Anerkennung	X	✓ [seit 2007]	✓ [seit 2000]
Gründe für Zustimmung/Ablehnung	Fehlende Gemeinnützigkeit sowie Polarisierung bezüglich körperlicher Bewegung und ethischer Normen	Popularitätszuwachs sowie Teil der Kultur und breite Akzeptanz im Wettbewerb	Popularitätszuwachs sowie Teil der Kultur und Unterhaltung, starke IT-Infrastruktur und wichtiger Wirtschaftssektor
Markturnsatz	\$121,2 Mio. [2021]	\$380 Mio. [2021]	\$230 Mio. [2021]

Tabelle 1: Gegenüberstellung ausgewählter Länder zu eSports⁶⁷

Wie die Tabelle 1 darüber hinaus zeigt, wurde in Deutschland eSports bislang nicht als Sportart anerkannt. Gründe für die bisherige Ablehnung sind unter anderem die fehlende Gemeinnützigkeit sowie die Polarisierung bezüglich der Definitionsmerkmale zum Sport wie körperliche Bewegung und ethischer Normen.⁶⁸

eSports in den USA ist als Sport anerkannt, weil es eine wachsende Popularität und eine breite Akzeptanz als Wettbewerb hat. Viele große Organisationen und Einzelpersonen haben in eSports investiert, was dazu beigetragen hat, sein Ansehen zu stärken. Ein weiterer Faktor ist, dass die Video-Spiele-Industrie in den USA stark ist und eine große Anzahl von Menschen einschließt, die eSports als Teil ihrer Kultur und Unterhaltung betrachten. All diese Faktoren haben dazu beigetragen, dass eSports in den USA als legale und anerkannte Form des Sports angesehen wird.⁶⁹

In Südkorea ist eSports anerkannt, weil es in den letzten Jahren rasch an Popularität gewonnen hat und als Teil der Kultur und Unterhaltung angesehen wird. Südkorea hat eine starke IT-Infrastruktur und eine breite Basis an eSports-Fans, was die Entwicklung

⁶⁷ Eigene Darstellung als Zusammenfassung vorgestellter Informationen

⁶⁸ Vgl. DOSB, 2018

⁶⁹ Vgl. Zebra, 2018

des eSports in dem Land unterstützt hat. Darüber hinaus haben Regierung und Unternehmen in Südkorea erkannt, dass eSports ein wichtiger Wirtschaftsfaktor ist und daher Maßnahmen ergriffen, um die Branche zu fördern. Aus diesen Gründen ist eSports in Südkorea als eine formelle und legitime Form des Sports anerkannt.⁷⁰

Der stetig ansteigende Marktumsatz zeigt die Wichtigkeit der eSports-Branche und sein Erfolgspotenzial für die Zukunft.⁷¹

Die dargestellte Gegenüberstellung anhand ausgewählter Länder dient zur Illustrierung, wie in unterschiedlichen Ländern weltweit eSports thematisiert wird. Durch das Aufzeigen von Gründen für oder gegen die Zustimmung der Anerkennung von eSports sollen Denkanstöße generiert werden, um eine Anerkennung in Deutschland dahingehend zu fördern und sich gegebenenfalls Attribute, die in anderen Ländern eine Anerkennung befürwortet haben abzubilden.

⁷⁰ Vgl. KeSPA, 2023

⁷¹ Vgl. Omdia, 2021

4 Empirische Untersuchung zur Anerkennung des eSports in Deutschland

4.1 Charakterisierung der Zielgruppe

Mit Blick auf die rasant fortschreitende Digitalisierung und globale Vernetzung weltweit beschäftigt sich diese Arbeit mit den Akteuren von heute, den sogenannten Digital Natives. Kurz gesagt sind das Nutzer, die mit dem Internet aufgewachsen sind.⁷²

Die Welt befindet sich in einem ständigen Wandel und damit ändern sich auch das Verhalten und die Werte der Zielgruppe. Für ein besseres Verständnis der Digital Natives ist es sinnvoll, zwischen den Generationen zu unterscheiden. In der Soziologie wird unter einer Generation die Gesamtheit von Menschen etwa gleichen Alters mit einer ähnlichen sozialen Orientierung und einem Lebensgefühl, das seine Wurzeln in den prägenden Jahren einer Person hat, verstanden.⁷³

Um eine Generation von einer anderen zu unterscheiden, wird das Geburtsjahr oft als äußeres Merkmal der Zugehörigkeit angesehen. Eine Generation zeichnet sich in erster Linie durch das Gefühl der Ähnlichkeit und Zusammengehörigkeit aus. Innerhalb einer sogenannten Generationskohorte lässt sich in der Regel ein Muster der Weltwahrnehmung erkennen. Dieses Muster spiegelt sich zum Beispiel im Verhalten oder im sprachlichen Ausdruck wider. Das Generationenkonzept des Soziologen Karl Mannheim hat sich als grundlegender Fortschritt in der soziologischen Forschung etabliert. Er unterscheidet zwischen Generationslagerung, Generationszusammenhalt sowie Generationseinheit. Die Generationslagerung beschreibt die Zugehörigkeit zu einer Geburtskohorte, gekennzeichnet durch den identischen Geburtszeitpunkt. Während der Generationszusammenhang darüber hinaus die Verbundenheit innerhalb einer Generation durch gemeinsam erlebte Ereignisse und Ursachen darstellt und damit eine identische Prägung von Personen innerhalb einer Generation festlegt. Der Generationszusammenhang wird durch mehrere Generationseinheiten gebildet. Eine Generationseinheit ist der Zusammenschluss mehrerer Personen, die die Ereignisse

⁷² Vgl. Grabs et al., 2020: S. 41

⁷³ Vgl. Mangelsdorf, 2015: S. 12

ihres Lebens in ähnlicher Weise verarbeiten, dadurch enger miteinander verbunden sind und somit identische Grundhaltungen und Werte verfolgen.⁷⁴

In der Literatur werden die Digital Natives nach ihrem Geburtsjahr definiert und sind alle Menschen, die nach 1980 geboren wurden.⁷⁵ Da der Begriff des eSports wie eingangs erwähnt seinen Ursprung Ende der 1990er-Jahre fand, kann daraus adaptiert werden, dass sich die folgende Arbeit Digital Natives als Zielgruppe definiert.

Abbildung 8 zeigt eine Zeitleiste als Überblick über die Generationen sowie den Ursprung des eSports-Begriffes. Allerdings wird der Begriff Generation kritisiert, weil er nur Altersgruppen zusammenfasst und damit den individuellen Wünschen und Einstellungen nicht gerecht werden kann. Dennoch lohnt es sich, die Hauptmerkmale der einzelnen Generationen und ihre Auswirkungen zu analysieren. Nach dem klassischen Generationenkonzept entspricht dies gegenwärtig der Generation Y und der nachfolgenden Generation Z. Für die weitere Forschung ist es ratsam, auch die zukünftigen Alpha Kids zu untersuchen.

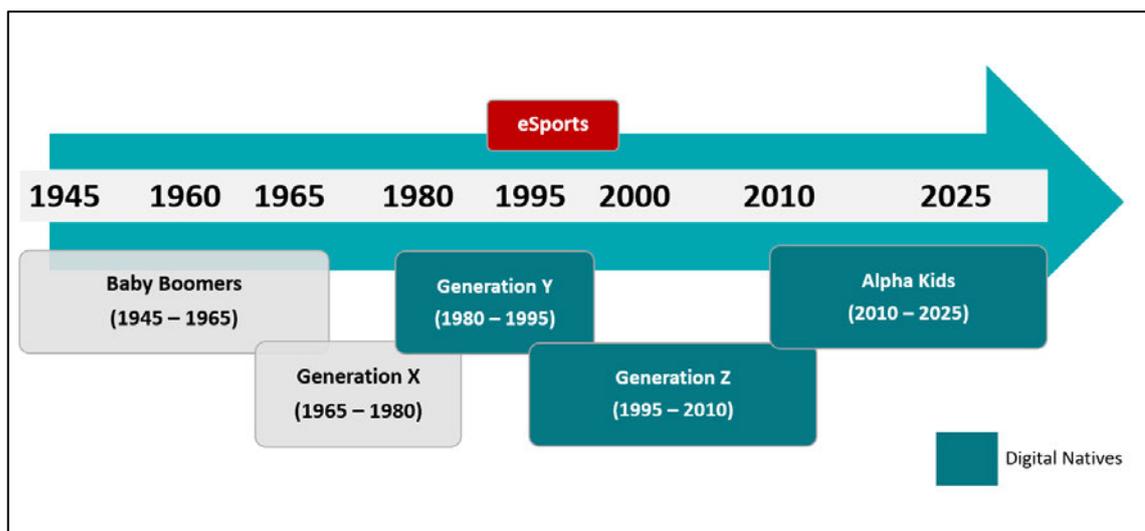


Abbildung 8: Zeitstrahl der Generationen und zeitliche Einordnung des eSports⁷⁶

⁷⁴ Vgl. Pfeil, 2016: S. 59

⁷⁵ Vgl. Grabs et al., 2020: S. 41

⁷⁶ Eigene Darstellung in Anlehnung an Kleinjohann et al., 2020: S. 4

4.2 Auswahl der Erhebungsmethode

Um eine Grundlage für die anschließende Konzeptentwicklung zu schaffen, wurde eine frei gestaltbare empirische Felduntersuchung, basierend auf den aktuellen Erkenntnissen der Literaturrecherche, als am geeignetsten erachtet. Untersuchungsgegenstand der Studie ist die Ermittlung der Wahrnehmung der Probanden über die Anerkennung des eSports in Deutschland. Für die Zielgruppe der Studie wurden Digital Natives, also Menschen, die mit dem Internet aufgewachsen sind und bis zu 42 Jahre alt sind, befragt. Die Auswahl der Probanden erfolgte unabhängig von Geschlecht und Wohnort. Darüber hinaus wurde darauf geachtet, dass die Items, Antworten und Erklärungen zielgruppengerecht formuliert waren. Bei der Erstellung des Fragebogens wurde besonderer Wert auf eine klare Formulierung der Items, eine leicht verständliche Sprache und eine kohärente Struktur der Themenblöcke gelegt.

Da es nicht möglich ist, die Gesamtheit aller Digital Natives zu befragen, wurde eine Teilmenge als Grundgesamtheit in Form einer probabilistischen Stichprobenziehung befragt. Stichproben ermöglichen auch Aussagen über allgemein gültige Verhältnisse unter bestimmten Bedingungen. Um die Grundgesamtheit bestmöglich abzubilden, sind die Zusammensetzung der Stichprobe und die Anzahl der Teilnehmer entscheidend. Die Aussagekraft steigt mit der Anzahl der Befragten. Zur Vereinfachung der Verständlichkeit wurden überwiegend geschlossene Fragen gestellt.

Zu Beginn der empirischen Untersuchung wurde eine grundlegende Definition nach dem Deutsch-Olympischen Sportbund gegeben und mit den drei wesentlichen Merkmalen zur Anerkennung eines Sports vertraut gemacht. Darunter die physische Bewegung, die Vereinsstruktur sowie die vorhandenen ethischen Normen.

Zunächst wurden drei demographische Fragen entworfen. Durch Fragen zu Geschlecht, Alter und aktuellem Berufsstatus können die Probanden klassifiziert werden.

Im zweiten Aspekt wurde die generelle Bekanntheit von eSports erfragt, indem geschlossen nach der Zustimmung gefragt wurde. Im Fall keiner Zustimmung zur Bekanntheit des eSports wurde diesem Teilnehmer eine einführende Definition des eSports gegeben. Anschließend zur Bekanntheitsabfrage wurden die Probanden nach ihren Berührungspunkten mit eSports befragt. Eine Mehrfachauswahl war hier möglich.

Ob der Proband sich selbst als Gamer bezeichnet und in welchen Spielgenres er aktiv ist, wurde im dritten Aspekt der Untersuchung befragt.

Im nächsten Abschnitt wurden die Probanden nach ihrer Meinung der Anerkennung des eSports als Sport in Deutschland befragt. Mit der Zustimmung zur Anerkennung des

eSports, erhielt der Teilnehmer gefilterte Fragen, ob er eSports in Zukunft auch als olympische Disziplin sieht. Durch eine Ablehnung der Anerkennung, wurde hinterfragt, welche Aspekte als ausschlaggebend für die Ablehnung galten.

Weiterhin wurde in diesem Zusammenhang hinterfragt, ob und inwiefern eine Möglichkeit bestünde eSports als Sport anzuerkennen unter Berücksichtigung der unterschiedlichen Genres, die auch im Rahmen dieser Arbeit vorgestellt wurden.

Nach dem Ausfüllen des Fragebogens wurde den Teilnehmern für ihre Teilnahme gedankt, womit die Befragung beendet war.

Nach der Erstellung wurde mit Hilfe von drei Mitgliedern der Zielgruppe eine Vorabprüfung durchgeführt, um sicherzustellen, dass es neben der technischen Funktion keine inhaltlichen, verständlichen oder wörtlichen Schwierigkeiten gab. Nach Korrekturschleifen wurde der Fragebogen online gestellt und über Social Media Kanäle verbreitet. Der Fragebogen, der in der Anlage 1 dieser Bachelorarbeit zu finden ist, stellt das Ergebnis der empirischen Studie dar. Mit Hilfe der folgenden Tabelle 2 werden die für die Analyse als relevant identifizierten Untersuchungsfelder mit ihren jeweiligen Zielsetzungen verglichen und begründet.

Gegenstand der Untersuchung		Zielsetzungen		Implikationen
Demographische Informationen (drei Fragen)		Einblicke in die Repräsentativität der Stichprobe der Digital Natives		Notwendigkeit der Eliminierung von Ausreißern
Bekanntheitsabfrage (zwei Fragen)		Ermittlung der Bekanntheit unter den Probanden		Vergleichbarkeit der Altersgruppen und des persönlichen Bezugs zum eSports
Individuelle Rolleneinnahme im Bereich des Gamings (zwei Fragen)		Ermittlung der persönlichen Beziehung		Vergleichbarkeit der Altersgruppen und des persönlichen Bezugs zum eSports
Anerkennung des eSports als Sport (eine Frage)		Stellungnahme zur Ansicht der Anerkennung des eSports als Sport		Quantitative Vergleichbarkeit der Altersgruppen und des persönlichen Bezugs zum eSports
Anerkennung des eSports als Sport (eine Frage)		Weiterführende Anerkennung des eSports als olympische Disziplin		Quantitative Vergleichbarkeit der Altersgruppen und des persönlichen Bezugs zum eSports
Keine Anerkennung des eSports als Sport (zwei Fragen)		Identifikation von Gründen und Spielraum der Ablehnung des eSports als Sport		Quantitative Vergleichbarkeit der Altersgruppen und des persönlichen Bezugs zum eSports

Tabelle 2: Konzeption des Fragebogens⁷⁷

Zusammengefasst enthält der Fragebogen elf Fragen, die von den Teilnehmern zu beantworten bzw. zu bewerten sind und die in sechs verschiedenen Kategorien unterteilt sind. Das demographische Profil wurde abgefragt, um die Repräsentativität der Teilnehmer zu überprüfen, um Ausscheidungsnotwendigkeiten aufzudecken und um eine Aussage über die Vielfalt der Stichprobe zu ermöglichen. Um die Vergleichbarkeit der Altersgruppen und des persönlichen Bezugs zum eSports zu durchleuchten, wurde die Bekanntheit des eSports innerhalb der Zielgruppe hinterfragt. Durch die Befragung der individuellen Rolleneinnahme im Bereich des Gamings wurde die persönliche Beziehung zu Videospiele untersucht mit der Implikation der Vergleichbarkeit der Altersgruppen und des individuellen Bezugs zum eSports. Die Anerkennung des eSports als Sport als

⁷⁷ Eigene Darstellung

Untersuchungsgegenstand impliziert die Stellungnahme der Probanden zur Ansicht der Anerkennung des eSports als Sport und dient zur quantitativen Vergleichbarkeit der Altersgruppen und des individuellen Bezugs zum eSports. Je nach Stellungnahme wird bei Zustimmung die weiterführende Anerkennung des eSports als olympische Disziplin oder bei Ablehnung die Identifikation von Gründen und eventuellem Spielraum für eine mögliche Anerkennung unter Berücksichtigung verschiedener Genres untersucht. Die Vergleichbarkeit innerhalb verschiedener Altersgruppen und des individuellen Bezugs zum eSports wird auch hier impliziert.

Der Fragebogen enthält geschlossene Fragen und wird teilweise durch offene Eingabefelder ergänzt. Es handelt sich also um einen standardisierten Fragebogen mit einem quantitativen Ansatz.

4.3 Vorgehen im Rahmen der Datenerhebung

Mit dem Ziel, den Status quo der Probanden zur Thematik der Anerkennung des eSports als Sport in Deutschland zu untersuchen, wurde im Zeitraum vom 07. Dezember 2022 bis zum 21. Dezember 2022 eine quantitative Befragung durchgeführt. Für die Befragung wurde ein deduktiver Ansatz gewählt.

Das Ziel der Umfrage war es, mindestens 100 Teilnehmer zu erreichen. Um die Teilnehmer zu erreichen, wurde ein Online-Einladungslink über Social Media und soziale Netzwerke wie Instagram, Facebook und Snapchat sowie WhatsApp verbreitet. Das Ziel von 100 Teilnehmern wurde mit insgesamt 163 Teilnehmern deutlich erreicht. Nur vollständig ausgefüllte Fragebögen wurden in die Studie aufgenommen. Darüber hinaus wurde die Befragung nur mit Digital Natives durchgeführt, also Personen, die mit dem Internet aufgewachsen und spätestens 1980 geboren sind. Erfüllten die Teilnehmer diese Voraussetzungen nicht, wurden ihre Angaben nicht in die Auswertung einbezogen, da sie im Rahmen dieser Bachelorarbeit nicht relevant sind.

Durch die direkte Erhebung zum Zweck der Bachelorarbeit wurden Primärdaten gesammelt. Die beliebige Teilnahme über verschiedene digitale Geräte (Computer, Laptop, Smartphone, Tablet) ermöglichte eine von der Ausrüstung unabhängige Teilnahme. Dementsprechend erfolgte die Erfassung der Antworten digital und automatisiert, so dass sie direkt für die statistische Auswertung genutzt werden konnten. Ziel der empirischen Studie war es, eine möglichst große und diversifizierte Stichprobe zu befragen. Zu diesem Zweck war die Wahl eines quantitativen Forschungsdesigns naheliegend. Der quantitative Ansatz bietet ein standardisiertes Verfahren zur Erhebung umfangreicher Datenmengen. Dieser ist prädestiniert, um allgemeingültige Bedingungen zu untersuchen und die Ergebnisse mit statistischen Methoden auszuwerten.

Mit Hilfe des Online-Tools "Unipark" wurde die Befragung mit einer durchschnittlichen Dauer von fünf Minuten gestaltet. Die Befragung wurde von jedem Befragten individuell und ohne Hilfe durchgeführt. Auch die mobile Kompatibilität wurde integriert, so dass alle Befragten die Umfrage über mobile Endgeräte an ihrem gewünschten Ort und zu jeder Zeit innerhalb des Zeitrahmens ausfüllen konnten, was die Teilnahmebereitschaft erhöhen sollte.

Die anschließende Auswertung der Befragung erfolgte mittels SPSS. Für die Datenanalyse wurden die Daten deskriptiv ausgewertet.

Die Einhaltung von Gütekriterien wie Objektivität, Reliabilität und Validität wurden in dieser Bachelorarbeit berücksichtigt. Die Objektivität wurde in der Studie durch die Standardisierung der Befragung und den Verzicht auf zusätzliche Anweisungen durch die befragende Person gewahrt, so dass keine Beeinflussung stattfand. Daher kann von einer hohen Reliabilität der Befragung ausgegangen werden, da sie zur Wiederholung geeignet ist und bei einer erneuten Durchführung die gleichen Ergebnisse zu erwarten sind. Um die Validität zu gewährleisten, wurde die Umfrage innerhalb eines kurzen Zeitraums unter Digital Natives durchgeführt, so dass sich die Befragten in einem vergleichbaren Zustand befinden und keine besonderen Ereignisse die Umfrage beeinflussen.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass diese Bachelorarbeit Elemente der Feldforschung und der Literaturrecherche kombiniert.

4.4 Auswertung der gewonnen Daten

Die Datenaufbereitung soll eine möglichst hohe Datenqualität gewährleisten. Dabei wurde auf die Vollständigkeit und Einheitlichkeit der Angaben, den Ausschluss von Doppelwerten, den Umgang mit fehlenden Werten und die Identifizierung von Werten, die außerhalb des Bereichs liegen sowie auf die Plausibilität der Angaben geachtet. Dementsprechend wurde der Fragebogen daran ausgerichtet und in seiner Individualität überprüft. Wenn Zweifel bestanden, dass die Daten nicht ernst genommen wurden oder für die Auswertung unbrauchbar waren, wurde eine Eliminierung getroffen. Die Daten wurden ganzheitlich auf Plausibilität geprüft. Zu diesem Zweck wurden Stichproben von Teilnehmern detailliert untersucht, um eine Gesamtaussage über den Datensatz zu ermöglichen. Rückläufer mit unschlüssigen Antworten wurden entfernt.

Die Umfrage weist eine Abbruchquote von etwa 6% auf. Die Gesamtstichprobe, d.h. die Aktivierungen der Befragten, lag bei 174 Teilnehmern.

Demographische Informationen

Um Ausscheidungsnotwendigkeiten aufzudecken und eine Aussage über die Vielfalt der Stichprobe zu ermöglichen, wurde das demographische Profil abgefragt, um die Repräsentativität der Befragten zu überprüfen. Dies umfasste drei Hauptfragen.

Frage 1: Welchem Geschlecht fühlst Du Dich zugehörig?

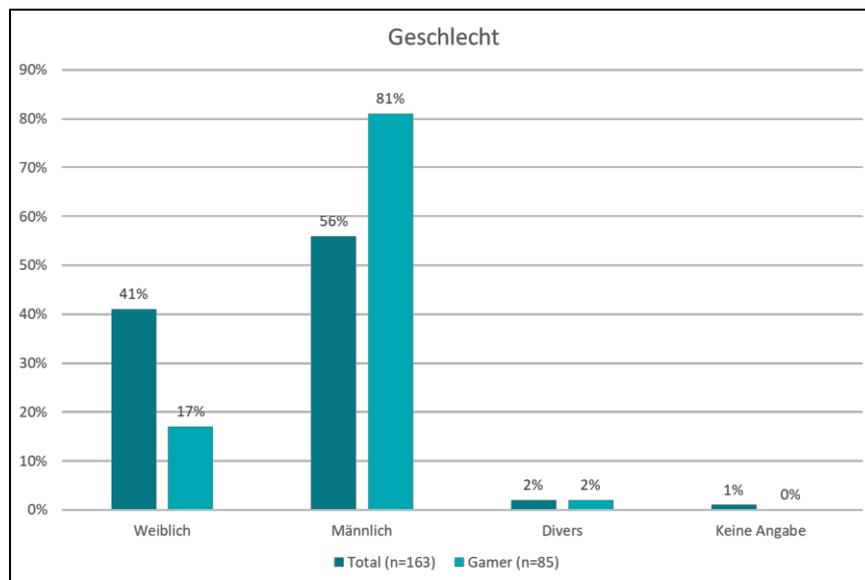


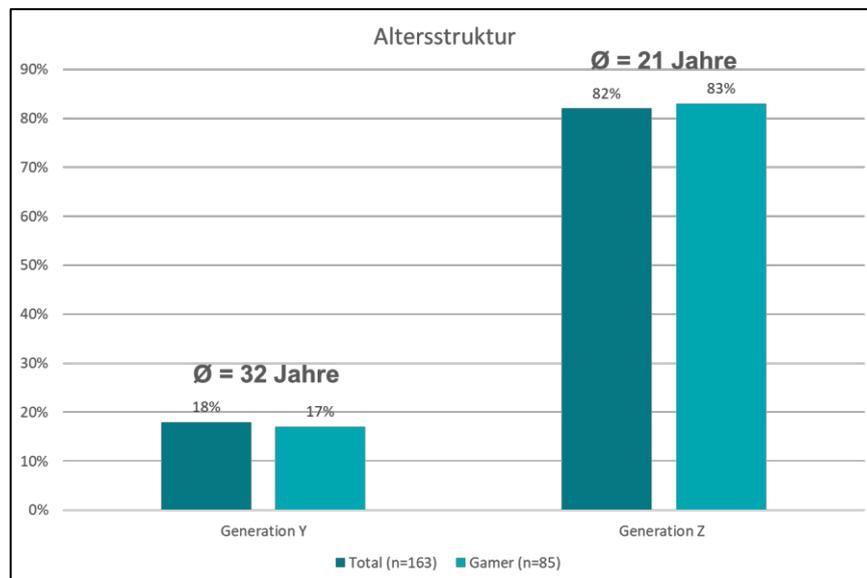
Abbildung 9: Geschlechterverteilung der Probanden⁷⁸

Wie in Abbildung 9 zu sehen, fühlen sich 41% der Befragten dem weiblichen Geschlecht zugehörig, 56% der Befragten fühlen sich dem männlichen Geschlecht zugehörig, 2% fühlen sich dem diversen Geschlecht zugehörig und 1% gaben keine Angabe (n=163).

52% der Befragten identifizieren sich als „Gamer“ (n=85). Davon fühlen sich 17% dem weiblichen Geschlecht, 81% dem männlichen Geschlecht, 2% dem diversen Geschlecht zugehörig.

⁷⁸ Eigene Darstellung

Frage 2: Wie alt bist Du?

Abbildung 10: Generationsverteilung der Probanden⁷⁹

Unter Betrachtung der Altersstruktur innerhalb der Generationen, geht wie in Abbildung 10 zu entnehmen, hervor, dass 18% der Befragten der Generation Y und 82% der Befragten der Generation Z zugehören. Der Median und der Mittelwert bei der Grundgesamtheit (n=163) liegen bei 23 Jahren. In der Generation Y liegt der Median bei 30 Jahren und der Mittelwert bei 32 Jahren (n=30). In der Generation Z liegt der Median bei 20 Jahren und der Mittelwert bei 21 Jahren (n=133).

17% der Gamer gehören der Generation Y und 83% der Generation Z an. Bei den Gamern liegt der Median und Mittelwert bei 23 Jahren (n=85).

⁷⁹ Eigene Darstellung

Frage 3: Wie würdest Du Deinen momentan beruflichen Status beschreiben?

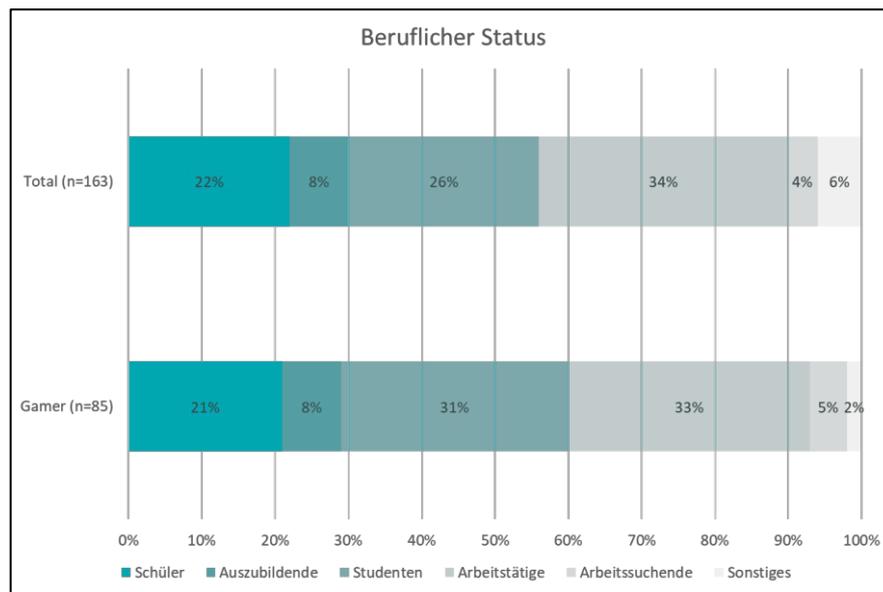
Abbildung 11: Aktueller Berufsstatus der Probanden⁸⁰

Abbildung 11 zeigt den beruflichen Status der Probanden an. 22% der Grundgesamtheit (n=163) geben an, dass sie Schüler sind. 26% geben an, dass sie Studenten sind. 8% geben an, dass sie Auszubildende sind. 34% geben an, dass sie arbeitstätig sind. 4% geben an, dass sie arbeitssuchend sind und 6% gaben Sonstiges an.

21% der Gamer (n=85) sind Schüler, 8% Auszubildende, 31% Studenten, 33% arbeitstätig, 5% arbeitssuchend. 2% der Gamer gaben Sonstiges an.

Wie in Anlage 2 zu entnehmen, sind innerhalb der Generation Y (n=30) 7% Studenten. 87% der Generation Y sind arbeitstätig. 7% der Generation Y gaben Sonstiges an. In der Generation Z (n=133) sind 27% Schüler, 10% Auszubildende, 31% Studenten, 23% arbeitstätig und 5% arbeitssuchend. 5% der Generation Z gaben Sonstiges an.

Bekanntheitsabfrage

Um ein allgemeingültiges Verständnis über eSports zu gewährleisten, wurde die Frage zur Bekanntheit des eSports Begriffes als einleitende Frage nach der Abfrage der demographischen Merkmale gewählt. Sofern keine Bekanntheit vorlag, wurde den Probanden eine Definition im Rahmen der vorliegenden Arbeit nahegelegt. Im Falle der

⁸⁰ Eigene Darstellung

Bekanntheitszustimmung wurden die Teilnehmer nach ihren Berührungspunkten mit e-Sports befragt, um daraus Hintergründe über die Verbindung zwischen Probanden und eSports herzustellen.

Frage 4: Kennst Du „eSports“?

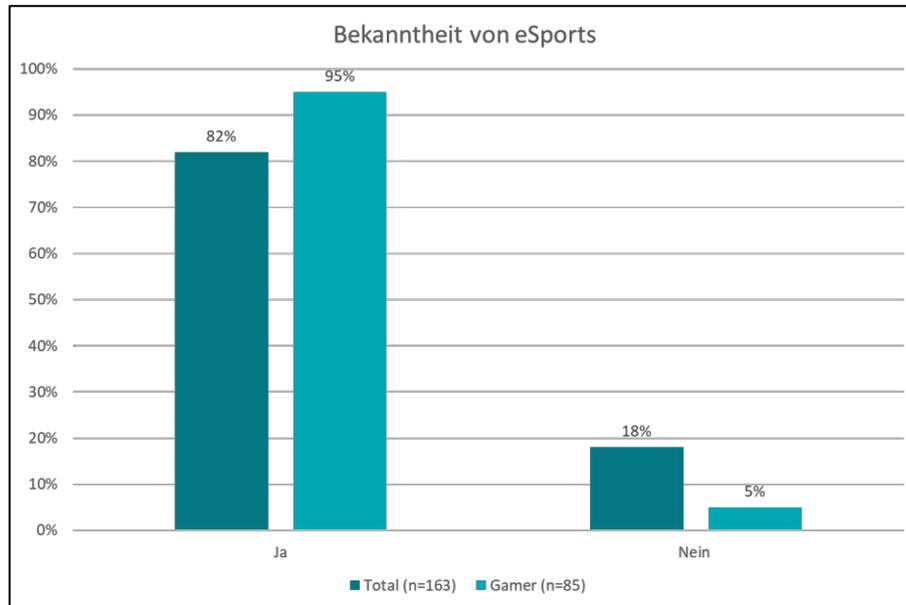


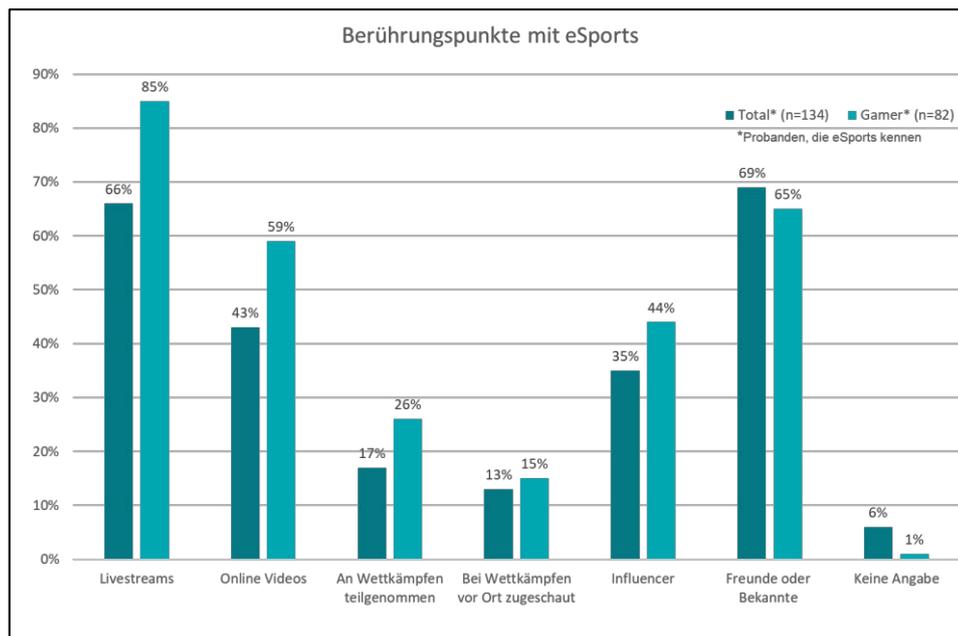
Abbildung 12: Bekanntheit von eSports unter den Probanden⁸¹

Wie in Abbildung 12 zu sehen, kennen 82% der Grundgesamtheit (n=163) und 95% der Gamer (n=85) eSports als Begriff.

In Anlage 3 ist zu entnehmen, dass 97% der Generation Y (n=30) und 79% der Generation Z (n=133) den Begriff des eSports kennen.

⁸¹ Eigene Darstellung

Frage 5: Welche Berührungspunkte hattest Du bereits mit eSports?

Abbildung 13: Berührungspunkte mit eSports der Probanden⁸²

Die Berührungspunkte mit eSports der Probanden sind in Abbildung 13 zu entnehmen. 66% der Grundgesamtheit, die mit dem Begriff des eSports vertraut sind (n=134) haben sich Livestreams und 43% Videos zu eSports online angeschaut, 17% haben an Wettkämpfen teilgenommen, 13% haben sich Wettkämpfe vor Ort angeschaut, 35% haben über Influencer Berührungspunkte zum eSports. 69% haben über Freunde oder Bekannte Berührungspunkte mit eSports und 6% gaben keine Angabe.

85% der Gamer, die mit dem Begriff des eSports vertraut sind (n=81) haben sich Livestreams und 59% Videos zu eSports online angeschaut, 26% haben an Wettkämpfen teilgenommen, 15% haben sich Wettkämpfe vor Ort angeschaut, 44% haben über Influencer Berührungspunkte zum eSports. 65% haben über Freunde oder Bekannte Berührungspunkte mit eSports und 1% gaben keine Angabe.

Wie in Anlage 4 zu sehen, haben sich 62% der Generation Y, die mit dem Begriff des eSports vertraut sind (n=29), Livestreams und 38% Videos zu eSports online angeschaut, 14% haben an Wettkämpfen teilgenommen, 14% haben sich Wettkämpfe vor Ort angeschaut, 17% haben über Influencer Berührungspunkte zum eSports. 66%

⁸² Eigene Darstellung

haben über Freunde oder Bekannte Berührungspunkte mit eSports und 3% gaben keine Angabe. 67% der Generation Z, die mit dem Begriff des eSports vertraut sind (n=105) haben sich Livestreams und 45% Videos zu eSports online angeschaut, 18% haben an Wettkämpfen teilgenommen, 12% haben sich Wettkämpfe vor Ort angeschaut, 41% haben über Influencer Berührungspunkte zum eSports. 69% haben über Freunde oder Bekannte Berührungspunkte mit eSports und 7% gaben keine Angabe.

Individuelle Rolleneinnahme im Bereich des Gamings

Die Frage nach der individuellen Rolleneinnahme im Bereich des Gamings, dient der Validierung, inwiefern sich die Zustimmung der Anerkennung von eSports durch das persönliche Rollenverständnis beeinflussen lässt. Gamer beschreibt in dieser Arbeit eine Person, die selbst gerne Videospiele spielt. Probanden, die sich als „Gamer“ identifizieren, wurden anschließend nach den Genres, in denen sie aktiv sind befragt. Die Hinterfragung der Genres dient für die spätere Untersuchung, ob die individuelle Zugehörigkeit zu jeweiligen Genres, die Anerkennung im geringeren oder größeren Maße beeinflusst.

Frage 6: Würdest Du Dich selbst als „Gamer“ bezeichnen?

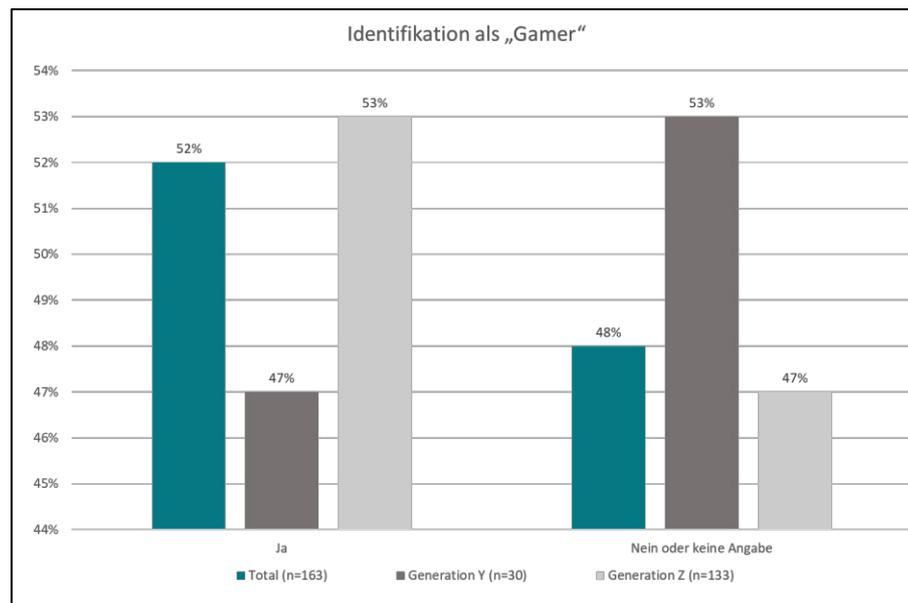


Abbildung 14: Identifikation als „Gamer“ der Probanden⁸³

⁸³ Eigene Darstellung

Aus der Abbildung 14 geht hervor, dass 52% der Grundgesamtheit (n=163) sich selbst als „Gamer“ bezeichnen würden. 47% der Generation Y (n=30) und 53% der Generation Z (n=133) würden sich als Gamer bezeichnen.

Frage 7: Welche Genres von Videospiele spielst Du?

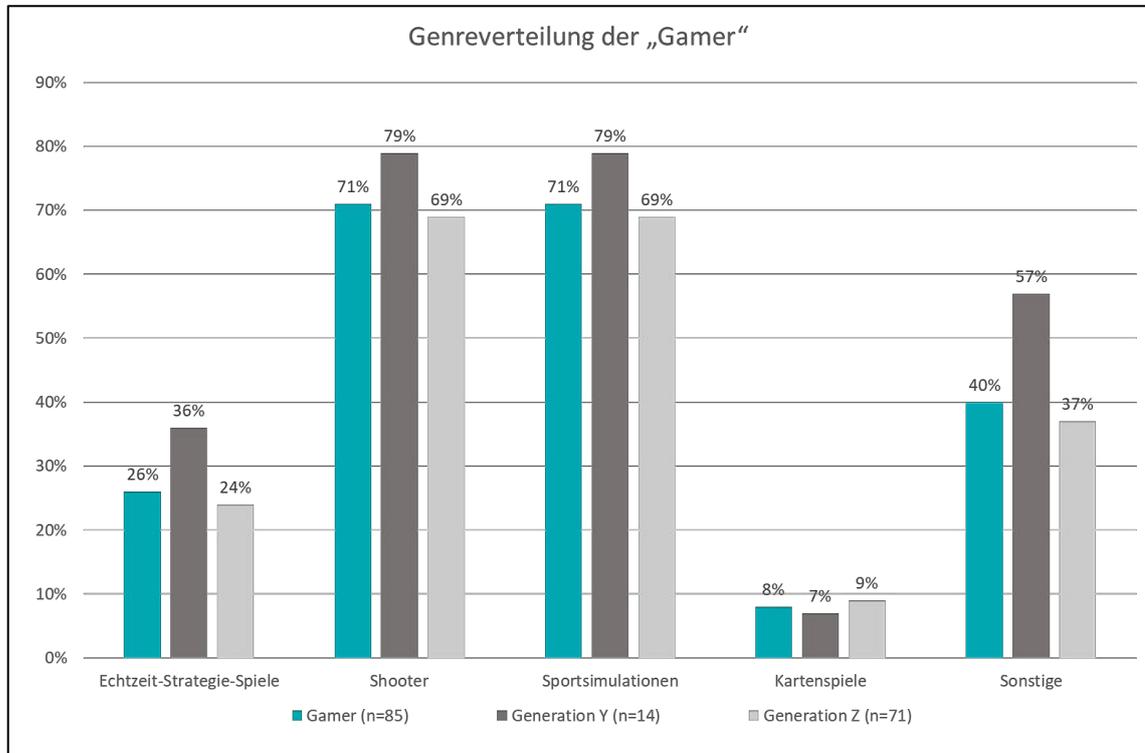


Abbildung 15: Genreverteilung der spielenden Probanden⁸⁴

Wie in Abbildung 15 zu sehen, spielen 26% der Gamer (n=85) Echtzeit-Strategie-Spiele, 71% Shooter, 71% Sportsimulationen, 8% Kartenspiele und 40% gaben Sonstige Genres an. 36% der Gamer innerhalb der Generation Y (n=14) spielen Echtzeit-Strategie-Spiele, 79% Shooter, 79% Sportsimulationen, 7% Kartenspiele und 57% gaben Sonstige Genres an. 24% der Gamer innerhalb der Generation Z (n=71) spielen Echtzeit-Strategie-Spiele, 69% Shooter, 69% Sportsimulationen, 9% Kartenspiele und 37% gaben Sonstige Genres an.

⁸⁴ Eigene Darstellung

Anerkennung des eSports als Sport

Kern der Bachelorarbeit ist die Frage nach der Anerkennung des eSports als Sport in Deutschland. Folgend wurde die generelle Stellungnahme der Probanden diesbezüglich befragt.

Frage 8: Würdest Du eSports als Sportart anerkennen?

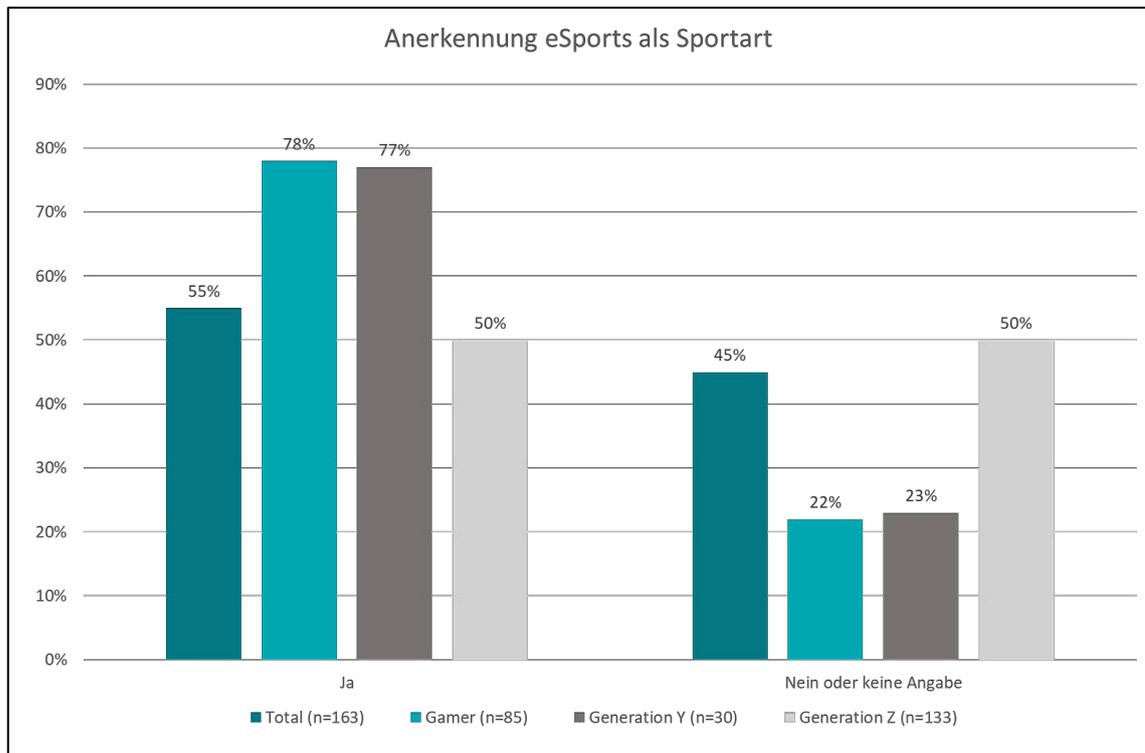


Abbildung 16: Anerkennung der Probanden von eSports als Sportart⁸⁵

Wie in Abbildung 16 ersichtlich, würden 55% der Grundgesamtheit (n=163) eSports als Sportart anerkennen. 78% der Gamer (n=85) würden eSports als Sportart und 77% der Generation Y (n=30) sowie 50% der Generation Z (n=133) anerkennen.

Anerkennung des eSports als Sport – Olympische Disziplin

Zusätzlich zur Anerkennung des eSports als Sport in Deutschland, wird die olympische Ausrichtung und damit das bedeutsamste unspezifische Sportereignis hinterfragt.

⁸⁵ Eigene Darstellung

Frage 9: Würdest Du eSports in Zukunft auch als olympische Sportart ansehen?

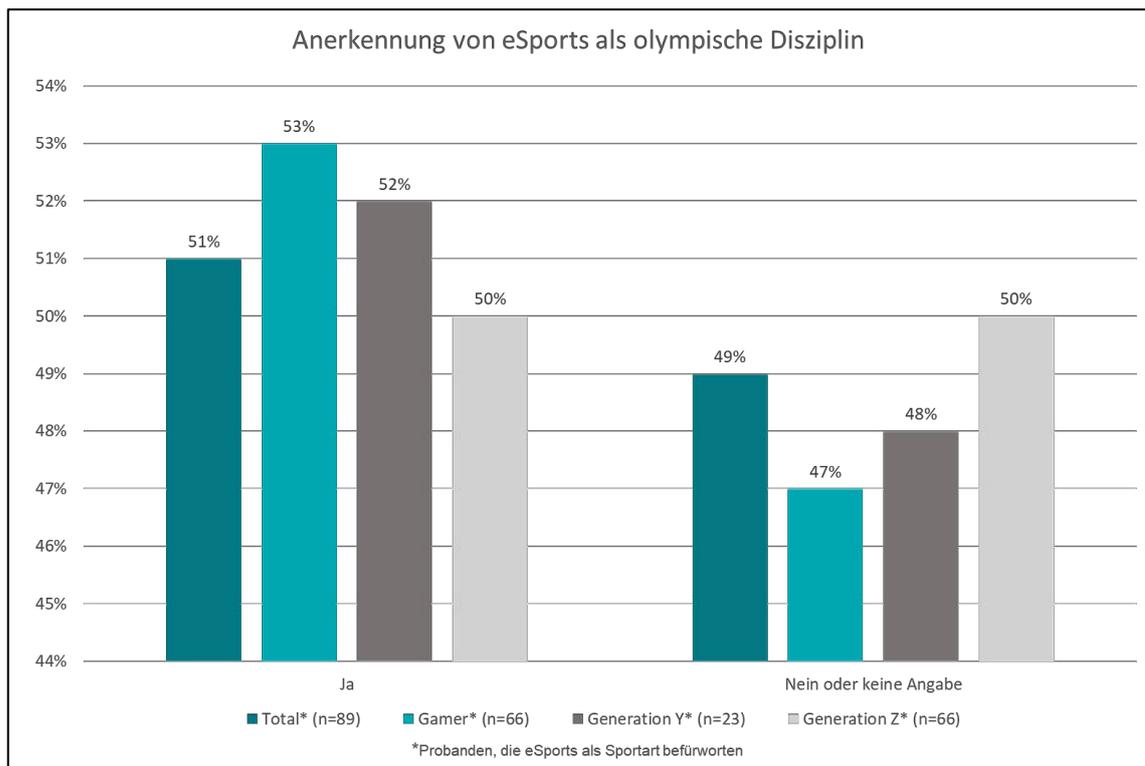
Abbildung 17: Anerkennung der Probanden von eSports als olympische Disziplin⁸⁶

Abbildung 17 zeigt die weiterführende Anerkennung von eSports als olympische Disziplin. 51% der Befürworter (n=89) der Anerkennung des eSports als Sport, würden auch in Zukunft eSports als olympische Disziplin anerkennen. 53% der Gamer, die die Anerkennung des eSports befürworten, würden ebenfalls in Zukunft eSports als olympische Disziplin anerkennen (n=66). 52% der Befürworter der Generation Y (n=23) und 50% der Generation Z (n=66), würden auch in Zukunft eSports als olympische Disziplin anerkennen.

Anerkennung des eSports als Sport – Ablehnung

Aufgrund der momentanen Ablehnung des DOSB, wurden die Probanden nach ihren Motiven zur Ablehnung der Anerkennung des eSports als Sportart in Deutschland befragt. Um eine tiefergehende Betrachtung der Motive zu erhalten, wurden die Teilnehmer

⁸⁶ Eigene Darstellung

darüber hinaus befragt, ob ihre Ablehnung variiert, sofern die Genres gesondert voneinander betrachtet werden.

Frage 10: Was sind Deine Gründe, dass Du eSports nicht als Sportart anerkennt?

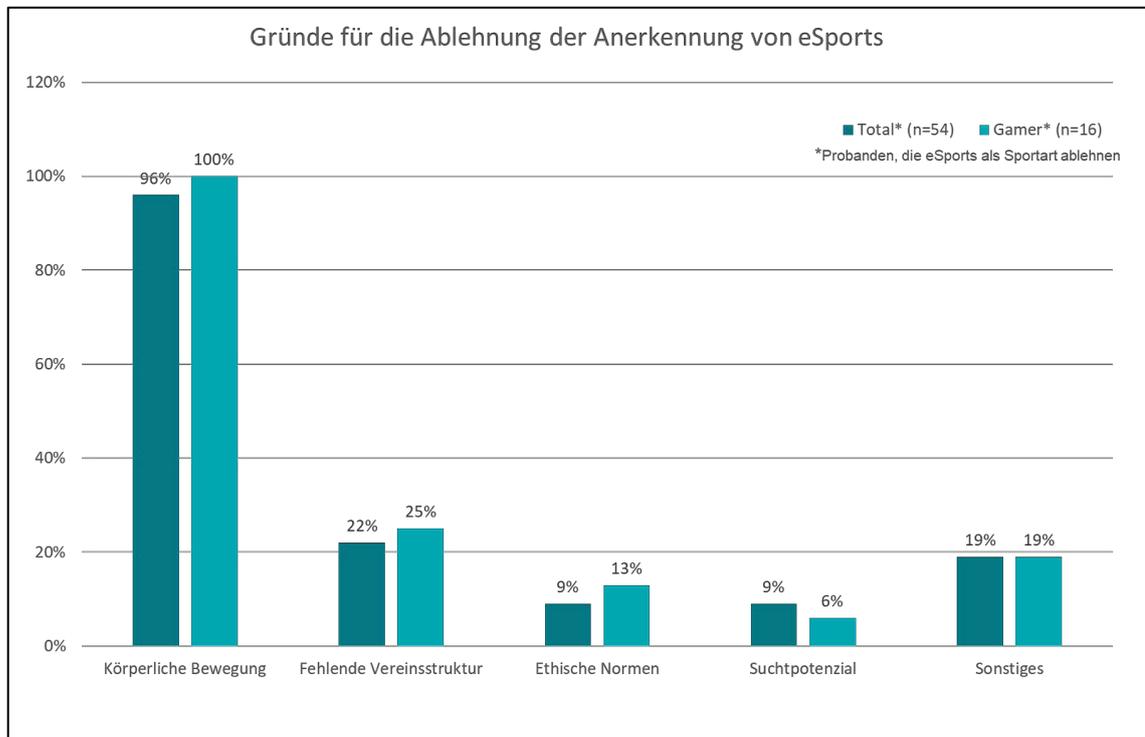


Abbildung 18: Gründe der Probanden für die Ablehnung der Anerkennung von eSports als Sportart⁸⁷

In Abbildung 18 ist zu sehen, dass 96% der Gegenspieler (n=54) der Anerkennung des eSports als Sportart in Deutschland angaben, dass ihnen für die Anerkennung die körperliche Bewegung fehlt. 22% der Gegenspieler erkennen eSports als Sportart aufgrund der fehlenden Vereinsstruktur nicht an. 9% erkennen eSports aufgrund fehlender ethischer Normen nicht an. 9% der Gegenspieler erkennen eSports wegen des Suchtpotenzials nicht an. 19% der Gegenspieler gaben Sonstiges als Grund an.

100% der Gamer, die die Anerkennung des eSports ablehnen, gaben an, dass ihnen die körperliche Bewegung zur Anerkennung fehlt. 25% der Gegenspieler erkennen eSports als Sportart aufgrund der fehlenden Vereinsstruktur nicht an. 13% erkennen eSports aufgrund fehlender ethischer Normen nicht an. 6% der Gegenspieler erkennen eSports wegen des Suchtpotenzials nicht an. 19% der Gegenspieler gaben Sonstiges als Grund

⁸⁷ Eigene Darstellung

an (n=16). Wie in Anlage 5 zu entnehmen, gaben 100% der Gegenspieler innerhalb der Generation Y (n=6) an, dass ihnen die körperliche Bewegung zur Anerkennung fehlt. 17% der Gegenspieler innerhalb der Generation Y erkennen eSports aufgrund der fehlenden Vereinsstruktur nicht an. 17% erkennen eSports wegen fehlender ethischer Normen nicht an. 17% der Gegenspieler innerhalb der Generation Y erkennen eSports wegen des Suchtpotenzials nicht an. 33% der Gegenspieler innerhalb der Generation Z gaben Sonstiges als Grund an. 96% der Gegenspieler innerhalb der Generation Z (n=48) gaben an, dass körperliche Bewegung fehlt. 23% der Gegenspieler innerhalb der Generation Z erkennen eSports als Sportart aufgrund der fehlenden Vereinsstruktur nicht an. 8% erkennen eSports aufgrund fehlender ethischer Normen nicht an. 8% der Gegenspieler innerhalb der Generation Z erkennen eSports wegen des Suchtpotenzials nicht an. 17% der Gegenspieler innerhalb der Generation Z gaben Sonstiges als Grund an.

Frage 11: Würdest Du bestimmte Genres des eSports als Sportart anerkennen?

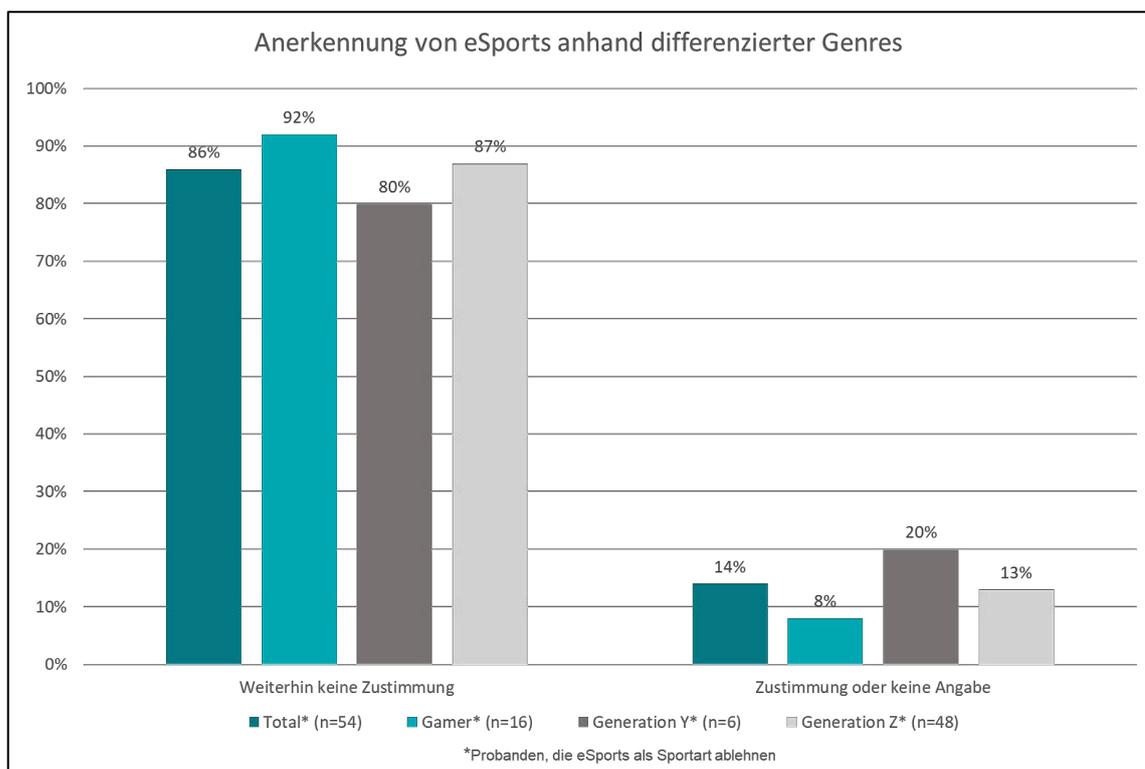


Abbildung 19: Anerkennung von eSports der Probanden unter Betrachtung differenzierter Genres⁸⁸

⁸⁸ Eigene Darstellung

Abbildung 19 zeigt, dass 86% der Gegenspieler (n=54) der Anerkennung des eSports als Sportart in Deutschland angaben, dass sie die Anerkennung des eSports weiterhin und unabhängig von der Betrachtung unterschiedlicher Genres ablehnen.

92% der Gamer, die die Anerkennung des eSports nicht befürworten, gaben an, dass sie die Anerkennung des eSports weiterhin und unabhängig von der Betrachtung unterschiedlicher Genres ablehnen (n=16).

80% der Gegenspieler innerhalb der Generation Y (n=6) der Anerkennung des eSports als Sportart in Deutschland gaben an, dass sie die Anerkennung des eSports weiterhin und unabhängig von der Betrachtung unterschiedlicher Genres ablehnen. 87% der Gegenspieler innerhalb der Generation Z (n=48) der Anerkennung des eSports als Sportart in Deutschland gaben an, dass sie die Anerkennung des eSports weiterhin und unabhängig von der Betrachtung unterschiedlicher Genres ablehnen.

Aufgrund der weiterführenden geringen Zustimmung für eine Anerkennung von eSports als Sportart in Deutschland trotz Betrachtung differenzierter Genres, ist im Rahmen der Datenauswertung die tiefergehende Betrachtung gesonderter Genres nicht ausschlaggebend.

4.5 Zusammenfassung der Studie

Die durchgeführte Studie unter den Digital Natives zeigt auf, dass 82% der Befragten mit dem Begriff eSports vertraut sind. Unter den „Gamern“ liegt die Bekanntheit nochmals deutlich höher bei 95%. Auch zwischen den Generationen ist eine signifikant unterschiedliche Bekanntheit zu sehen. Hier besitzt die Generation Y eine Bekanntheit von 97% und die Generation Z 79%. Die meisten Berührungspunkte für die Probanden geschahen über Livestreams (66%) und Freunde oder Bekannte (69%). Unter „Gamern“ ist der Livestream mit 85% der am häufigsten genannte Berührungspunkt, gefolgt von Freunden oder Bekannte mit 65%.

In der nachfolgenden Betrachtung wurde analysiert, ob das eigene Rollenverhalten einen Einfluss auf die spätere Befragung ergibt und somit wurde nach der individuellen Einstellung gegenüber dem eigenen „Gamingverhalten“ erfragt. Hierbei gaben 52% der Probanden an „Gamer“ zu sein. In den differenzierten Altersgruppen gaben in der Generation Y 47% und in der Generation Z 53% an „Gamer“ zu sein. Das am meisten gespielte Genre sind Shooterspiele mit 71%. Dieses Genre ist unter allen Befragten am häufigsten präferiert. Mit 79% sind Shooter in der Generation Y am beliebtesten.

Durch die zuvor gewonnene Unterscheidung in „Gamer“ und „Nicht-Gamer“ wird deutlich, dass in der Gruppe der „Nicht-Gamer“ vergleichsweise nur 55% eSports als Sportart

anerkennen würden. Hingegen würden 78% der „Gamer“ eSports als Sportart anerkennen. Auch generationsübergreifend erscheinen deutliche Unterschiede, hier würden 77% der Generation Y und 50% der Generation Z eSports als Sportart anerkennen.

Zusätzlich zur Anerkennung als Sportart würden 50% der Befürworter eSports auch als olympische Disziplin zulassen. Unter den „Gamern“ sind es sogar 53%. Zwischen den Befürwortern der einzelnen Generationen sind die Unterschiede nur gering.

Der häufigste Ablehnungsgrund unter den Probanden bleibt die körperliche Betätigung mit 96% gefolgt von den fehlenden Vereinsstrukturen mit 22%. Innerhalb der „Gamer“ ist der am häufigsten genannte Ablehnungsgrund mit 100% auch die körperliche Betätigung, auch gefolgt von den fehlenden Vereinsstrukturen mit 25%. Zwischen den beiden Generationen zeigt sich hier das gleiche Bild. Weiterhin lehnen 86% der generellen Ablehner unter einer differenzierten Betrachtung von Spielgenres eSports ab. Unter „Gamern“ ist das Bild mit 92% nochmals höher.

4.6 Kritische Würdigung

Trotz des Bemühens, die Beantwortung der Forschungsfrage auf eine valide Datenbasis im Sinne des empirischen Anspruchs zu stützen, unterliegt die zugrunde liegende Felduntersuchung Einschränkungen, die kritisch zu bewerten sind.

In erster Linie ist die Stichprobengröße von 163 auswertungsrelevanten Probanden der kritisch zu hinterfragen. Darüber hinaus wäre die Einbeziehung weiterer Generationen für einen besseren Vergleich notwendig. Des Weiteren erfolgte die Befragungsteilnahme aufgrund der gewählten Befragungstechnik ohne Anwesenheit des Fragestellers und unter Selbstinstruktion. Dieses Vorgehen verhindert, dass die Befragten Einfluss darauf nehmen können, unter welchen Bedingungen die Befragung durchgeführt wird und ob die Fragen ehrlich beantwortet und wahrheitsgemäß interpretiert werden können. Dieser Umstand hätte zu Ergebnisverzerrungen führen können, die bei der Auswertung nicht herausgefiltert werden konnten.

Aufgrund der Wahl eines deduktiven Ansatzes wurden nur ausgewählte Alterskohorte verwendet. In dieser Bachelorarbeit wurde eSports als ein unmittelbarer Wettkampf zwischen menschlichen Spielern unter Anwendung von geeigneten Video- und Computerspielen beschrieben. Zu Beginn der Umfrage wurden den Probanden die drei Merkmale, die nach Deutsch-Olympischen Sportbund Sport als Sportart definieren, nahegelegt. Dazu gehören die physische Bewegung, Vereinsstruktur und vorhandene ethische Normen. Die Sichtweise einer Gesellschaft auf die vorgestellten Merkmale wird jedoch von ihrem Umfeld beeinflusst. Darüber hinaus wurden andere Determinanten wie der Einfluss der Familie, die Haushaltgröße und der Wohnort - ob ländlich oder städtisch - in

dieser Bachelorarbeit nicht berücksichtigt. Daher ist es ratsam weitere demographische Charakteristika wie beispielsweise Bildungsstand oder Familienstrukturen einzubeziehen. Gerade im Hinblick auf ethische Normen sind solche demographischen Attribute zu berücksichtigen, da Menschen durch externe Einflüsse wie Lebensumfeld, Stadtgröße, Wohnumgebungen und Erziehung, individuell unterschiedliche Wahrnehmungen besitzen. Bezogen auf die Altersgruppe sind auch unterschiedliche ethnische Gruppen zu berücksichtigen, die kulturelle Merkmale von Gruppen innerhalb einer Gesellschaft betreffen und nicht in den Rahmen dieser Bachelorarbeit einbezogen wurden.

Bei der demographischen Struktur der Stichprobe fällt die unausgewogene Verteilung hinsichtlich der Generationenzugehörigkeit auf, auch wenn sich der Studienstatus auf Digital Natives bezieht. In beiden Kulturen repräsentiert die Stichprobenverteilung überdurchschnittlich stark die Generation Z und bildet damit ein sehr homogenes Meinungsbild ab. Da aus den vorliegenden Daten nur Rückschlüsse gezogen werden können, ist es sinnvoll, weitere Generationen in die Studie einzubeziehen, um eine allgemeingültige Aussage über die Ansicht zur Anerkennung von eSports als Sport in Deutschland zu erhalten. Insbesondere zukünftige Generationen, wie die Generation der Alphas, sind für die weitere Forschung zur Zielgruppe der Digital Natives unerlässlich.

Zusammenfassend ist die Aussagekraft der Umfrageergebnisse aufgrund der Stichprobengröße und der soziodemographischen Verteilung begrenzt und muss als Einschränkung gewertet werden. Die aufgezeigten Unzulänglichkeiten lassen Raum für weitere Forschung.

5 Fazit und Ausblick

Das Ziel der vorliegenden Arbeit war die Beantwortung der Frage, ob und inwiefern e-Sports als Sportart in Deutschland anerkannt wird sowie das Analysieren der Gründe, weshalb bislang keine Anerkennung in Deutschland stattgefunden hat. Hierfür wurde eine empirische Studie für ein Meinungsbild aus Deutschland zu erhalten, durchgeführt.

eSports ist wie vorgestellt eine Form des Wettbewerbs, bei der Spieler virtueller Spiele gegeneinander antreten. Diese Spiele reichen von traditionellen Sportspielen wie FIFA bis hin zu First-Person-Shootern wie Counter-Strike. Die Branche wächst schnell und hat in den letzten Jahren eine beeindruckende Zunahme bei den Zuschauerzahlen und den Preisgeldern verzeichnet. In Deutschland hat die Anerkennung von eSports einen langsamen, aber stetigen Fortschritt gemacht. Es gibt immer noch Debatten darüber, ob es als Sportart anerkannt werden sollte, aber es gibt auch eine wachsende Zahl von Unterstützern, die es als legale und legitime Sportart ansehen. Ein wichtiger Faktor für die wachsende Anerkennung von eSports in Deutschland ist die Tatsache, dass es eine etablierte und wettbewerbsfähige Branche ist, die einen erheblichen Beitrag zur deutschen Wirtschaft leistet. Wie die empirische Studie gezeigt hat, gibt es deutliche Differenzen bezüglich der Anerkennung von eSports als Sportart in Deutschland durch persönliche Attribute. Hierbei ist zu erwähnen, dass knapp mehr als die Hälfte aller Befragten einer Anerkennung des eSports als Sport zustimmen würden. Mit Einbezug individueller Merkmale, wie das Gamingverhalten, steigert sich die Zustimmung zur Anerkennung des eSports deutlich.

Die dargestellte Gegenüberstellung anhand ausgewählter Länder dient zur Veranschaulichung, wie in unterschiedlichen Ländern weltweit eSports gehandhabt wird. Durch das Darstellen von Gründen für oder gegen die Zustimmung der Anerkennung von eSports sollen Impulse generiert werden, um eine Anerkennung in Deutschland dahingehend zu fördern und sich gegebenenfalls Kriterien, die in anderen Ländern eine Anerkennung befürwortet haben abzubilden.

Obwohl wie dargestellt Hürden bestehen, wie die fehlende Regulierung und das Fehlen einer offiziellen Anerkennung durch den DOSB und anderer wichtiger Sportverbände, ist es jedoch unbestreitbar, dass eSports in Deutschland an Popularität gewinnt und eine wichtige Rolle in der Zukunft des Sports spielen wird.

Zu berücksichtigen ist die Aussagekraft der Befragungsergebnisse aufgrund der Stichprobengröße und der begrenzten soziodemographischen Verteilung und muss als Einschränkung gewertet werden.

Die aufgedeckten Unzulänglichkeiten lassen Raum für weitere Forschungen in diesem Bereich, beispielsweise durch die Einbeziehung anderer Normen, Regeln und Gesetzgebungen, anderer Parameter und eine Erweiterung der Digital Natives durch die Berücksichtigung nachfolgender Altersgruppen beziehungsweise Generationen wie die Alphas.

Literaturverzeichnis

BANDAI NAMCO ESPORTS: TEKKEN WORLD TOUR 2022 FINALS – DAY 2 TOP 8, 2023. URL: https://www.youtube.com/watch?v=DSRi0xiexus&ab_channel=BandaiNamcoEsports, Stand 06.02.2023.

BEIL Benjamin (Hg.): Games Studies. Eine Einführung. Münster: LIT, 2013.

BLIZZARD: Hearthstone, 2023. URL: <https://hearthstone.blizzard.com/de-de>, Stand 05.01.2023.

BREUER Markus et al. (Hg.): eSport. Status quo und Entwicklungspotenziale. Springer Gabler Verlag, Wiesbaden 2020.

DIEGEL Marius: Markenerweiterungsstrategien professioneller Sportvereine im eSport. Springer Gabler Verlag, Wiesbaden 2021.

DOSB: DOSB und "ESPORT", 2018. URL: <https://www.dosb.de/ueber-uns/esport>, Stand 20.01.2023.

EA SPORTS FIFA ESPORTS: FIFAe World Cup 2022 | Grand Final – Nicolasfc99 vs Umut | FIFA 22, 2022. URL: https://www.youtube.com/watch?v=2P4Oey2sdZs&ab_channel=EASPORTSFIFAEsports, Stand 12.01.2023.

ELECTRONIC ARTS: FIFA 23, 2023. URL: <https://www.ea.com/de-de/games/fifa/fifa-23>, Stand 07.01.2023.

ESPORT-BUND DEUTSCHLAND: Was ist eSport? Herausgegeben von eSport-Bund Deutschland, 2018. URL: <https://esportbund.de/esport/was-ist-esport/>, Stand 12.01.2023.

ESPORTS INSIDER: Esports Around The World: United States of America. Herausgegeben von Esports Insider, 2022. URL: <https://esportsinsider.com/2022/03/esports-around-the-world-usa>, Stand 13.01.2023.

FALK Felix et al.: eSports in Deutschland: Eine Betrachtung aus der Perspektive des game – Verband der deutschen Games-Branche e.V. In BREUER Markus et al. (Hg.): eSport. Status quo und Entwicklungspotenziale, Springer Gabler Verlag, Wiesbaden 2020.

FIEKAS Nikolas: E-Sport: Internationale Relevanz, Anerkennung in Deutschland und pädagogische Erwägungen, 2022. URL: <https://www.bpb.de/themen/kultur/digitale->

spiele/504548/e-sport-internationale-relevanz-erkennung-in-deutschland-und-paedagogische-erwaegungen/, Stand 04.01.2023.

GÖRLICH Daniel et al.: Elektronischer Sport – Historische Entwicklung und aktuelle Fragestellungen. In BREUER Markus et al. (Hg.): eSport. Status quo und Entwicklungspotenziale. Springer Gabler Verlag, Wiesbaden 2020.

GRABS Anne et al.: Follow me! Erfolgreiches Social Media Marketing mit Facebook, Instagram, Pinterest und Co. (5. Aufl.). Bonn: Rheinwerk Computing 2018.

HEARTHSTONE: 2022 Hearthstone World Championship | Day 3, 2023. URL: https://www.youtube.com/watch?v=xSwx0_aRSiE&ab_channel=Hearthstone, Stand 12.01.2023.

HOPPE David: Recent Trends in Esports in the United States. Herausgegeben von GAMMA LAW, 2020. URL: <https://gammalaw.com/recent-trends-in-esports-in-the-united-states/>, Stand 13.01.2023.

JOHN: Esports in Korea – A Complete Breakdown of the Korean Gaming Culture, 2021. URL: <https://www.seoulz.com/esports-in-korea-a-complete-breakdown-of-the-korean-gaming-culture/>, Stand 13.01.2023.

KESPA: Anerkennung von eSports, 2023. URL: <http://e-sports.or.kr/?ckattempt=2>, Stand 10.01.2023.

KLEINJOHANN Michael et al.: Marketingkommunikation mit der Generation Z: Erfolgsfaktoren für das Marketing mit Digital Natives. Wiesbaden: Springer Gabler, 2020.

MANGELSDORF Martina: Von Babyboomer bis Generation Z: Der richtige Umgang mit unterschiedlichen Generationen im Unternehmen. Offenbach: GABAL, 2015.

MÜLLER-LIETZKOW Jörg: Sport im Jahr 2050! E-Sport! Oder: Ist E-Sport Sport? In Merz (Hg.): Medien und Erziehung. Zeitschrift für Medienpädagogik 50(6), S. 102-112, 2006.

OMDIA: esports revenue, 2021. URL: <https://www.esports.com/de/so-professionell-ist-der-esport-im-jahr-2021-in-deutschland-wirklich-295103>, Stand 12.01.2023.

PFEIL Silko: Werteorientierung und Arbeitgeberwahl im Wandel der Generationen. Wiesbaden: Springer Gabler, 2016.

RIOT GAMES: League of Legends, 2023. URL: <https://www.leagueoflegends.com/de-de/>, Stand 13.01.2023.

PWC DEUTSCHLAND: Digital Trend Outlook 2019: Esport, 2019. URL: <https://www.pwc.de/de/technologie-medien-und-telekommunikation/digital-trend-outlook-2019-esport.html>, Stand 10.01.2023.

SHARMA Devendra Kumar et al. (Hg.): Micro-Electronics and Telecommunication Engineering (5. Aufl.). Springer Gabler Verlag, Wiesbaden 2021.

SJURTS Insa (Hg.): Gabler, Lexikon Medienwissenschaft (2. Aufl.). Springer Gabler Verlag, Wiesbaden 2011.

SPORT BUSINESS JOURNAL: eSports market revenue worldwide, 2022. URL: <https://www.sportsbusinessjournal.com/Esports/Sections/Finance/2022/04/Newzoo-Esports-Report-2022-Revenues-Livestreaming-Co-Streaming.aspx>, Stand 14.01.2023.

STRÖH Julian Heinz Anton (Hg.): The eSports Market and eSports Sponsoring. Marburg: Tectum Verlag, 2017.

SUMMONER'S INN: World Championship 2022 – Finals [GER], 2022. URL: https://www.youtube.com/watch?v=HVL4p2A-YhE&ab_channel=Summoner%27sInn, Stand 12.01.2023.

TENZER F: Statistiken zum Thema eSports, 2019. URL: <https://de.statista.com/themen/3993/esports/>, Stand 13.01.2023.

VALVE COOPERATION: CS:GO, 2023. URL: <https://blog.counter-strike.net/>, Stand 13.01.2023.

VERBAND DER DEUTSCHEN GAMES-BRANCHE: Millionen Deutsche im Esport aktiv: Vereinsperspektive wäre wichtiges Signal der neuen Bundesregierung. Herausgegeben von PRESSEPORTAL, 2021. URL: <https://www.presseportal.de/pm/64382/5063658#:~:text=Millionen%20Deutsche%20im%20Esport%20aktiv%3A%20Vereinsperspektive%20w%C3%A4re%20wichtiges,ist%2C%20verpasst%20eine%20gro%C3%9Fe%20gesellschaftspolitische%20Chance.%22%20Weitere%20Elemente>, Stand 12.01.2023.

VLADOPARD 3: EPIC GRAND FINAL!! – NAVI vs FaZe – HIGHLIGHTS – IEM Cologne 2022 | CSGO, 2022. URL: https://www.youtube.com/watch?v=Xn-bGsnfu9w&ab_channel=vLADOPARD3, Stand 12.01.2023.

VON BORCKE Yorck et al. (Hg.): eSport-Sponsoring. Erfolgsfaktoren – Herausforderungen – Potenzial. Springer Gabler Verlag, Wiesbaden 2021.

WAGNER Michael: Virtueller Wettbewerb – Zur Entwicklung des E-Sports in Korea und Deutschland. In Merz (Hg.): Medien und Erziehung. Zeitschrift für Medienpädagogik 2006(3), S. 43-46, 2006.

WEHR Ruben: Blick nach Südkorea – Wenn eSports zum Volkssport werden, 2021. URL: <https://www.sturmunddrang.de/magazin/blick-nach-suedkorea-wenn-esports-zum-volkssport-werden.html>, Stand 13.01.2023.

WIEMKEN Jens: Zeit für Helden. In FROMME Johannes et al. (Hg.): Bildung und Computerspiele. Zum kreativen Umgang mit elektronischen Bildschirmspielen, S. 57-98, Op-laden: Leske/Budrich, 2001.

ZEBRA Yellow: eSport is a sport, 2018. URL: <https://yellowzebrasports.com/esports-is-a-sport/>, Stand 09.01.2023.

Anlagen

Anlage 1

Umfrage eSports

Willkommenstext:

Moin Sportsfreund,

danke, dass Du den Weg zu meiner Umfrage gefunden hast und mich bei meiner Bachelorarbeit unterstützen willst.

Um meine Bachelorarbeit mit dem Thema der Anerkennung von eSports in Deutschland anfertigen zu können, wäre es wichtig, dass Du diese Umfrage vollständig und nach bestem Gewissen ausfüllst. Alle Angaben sind selbstverständlich anonym und können nicht auf Dich als Person zurückgeführt werden.

Zu Deiner Info: Sport wird nach dem Deutsch-Olympischen Sportbund durch drei Merkmale gekennzeichnet: physische Bewegung, Vereinsstruktur und vorhandene ethische Normen. Durch diese Kriterien ist momentan keine Anerkennung des eSports in der deutschen Sportlandschaft vorhanden.

Die Umfrage wird ungefähr 5 Minuten dauern.

Ich danke Dir im Voraus.

Dein Mario

Frage 1:

Welchem Geschlecht fühlst Du Dich zugehörig? (*Prog. Single Answer*)

- Weiblich
- Männlich
- Divers

Frage 2:

Wie alt bist Du (Angabe in Jahren)? *(Prog. Freie Eingabe bis zu 99 Jahren)*

- Freies Eingabefeld

Frage 3:

Wie würdest Du Deinen momentanen beruflichen Status beschreiben? *(Prog. Single Answers; randomised)*

- Schüler/in
- Auszubildende/r
- Student/in
- Arbeitstätig
- Arbeitssuchend
- Sonstiges
- Keine Angabe

Frage 4:

Kennst Du „eSports“? *(Prog. Single Answers)*

- Ja
- Nein
- Weiß nicht / Keine Angabe

Definition eSports:

Du hast angegeben, dass du eSports nicht kennst. Daher für Dich eine kurze Definition: eSports beschreibt einen unmittelbaren Wettkampf zwischen menschlichen Spielern unter Anwendung von geeigneten Video- und Computerspielen. (Beispielsweise FIFA)

Frage 5:

Welche Berührungspunkte hattest Du bereits mit eSports? (Prog. Falls Frage 4 ja; multiple answers; randomised)

- Livestreams angeschaut
- Videos zu eSports online angeschaut
- An Wettkämpfen teilgenommen
- Bei Wettkämpfen vor-Ort zugeschaut
- Influencer
- Freunde oder Bekannte
- Sonstiges: Freie Angabe
- Weiß nicht / Keine Angabe

Frage 6:

Würdest Du Dich selbst als „Gamer“ bezeichnen? Hierbei beschreibt ein Gamer eine Person, die selbst gerne Videospiele spielt. (Prog. Single Answers)

- Ja
- Nein
- Weiß nicht / Keine Angabe

Frage 7:

Du hast Dich als „Gamer“ bezeichnet, welche Genres von Videospiele spielst Du? (Prog. Falls Frage 6 ja; multiple answers)

- Echtzeit-Strategie-Spiele (bspw. League of Legends)
- Shooter (bspw. CS:GO)
- Sportsimulationen (bspw. FIFA)
- Kartenspiele (bspw. Hearthstone)
- Sonstige Genres (bspw. Pokémon)
- Weiß nicht / Keine Angabe

Frage 8:

Würdest Du generell eSports als Sportart anerkennen? (*Prog. Single Answers*)

- Ja
- Nein
- Weiß nicht / Keine Angabe

Frage 9:

Du hast angegeben, dass Du generell eSports als Sport anerkennen würdest, würdest Du eSports in Zukunft auch als olympische Sportart ansehen? (*Prog. Falls Frage 8 ja; Single Answers*)

- Ja
- Nein
- Weiß nicht / Keine Angabe

Frage 10:

Was sind Deine Gründe, dass du eSports nicht als Sportart anerkennst? (*Prog. Falls Frage 8 nein; freies Eingabefeld*)

- Körperliche Bewegung
- Fehlende Vereinsstruktur
- Ethische Normen
- Suchtpotenzial
- Sonstiges

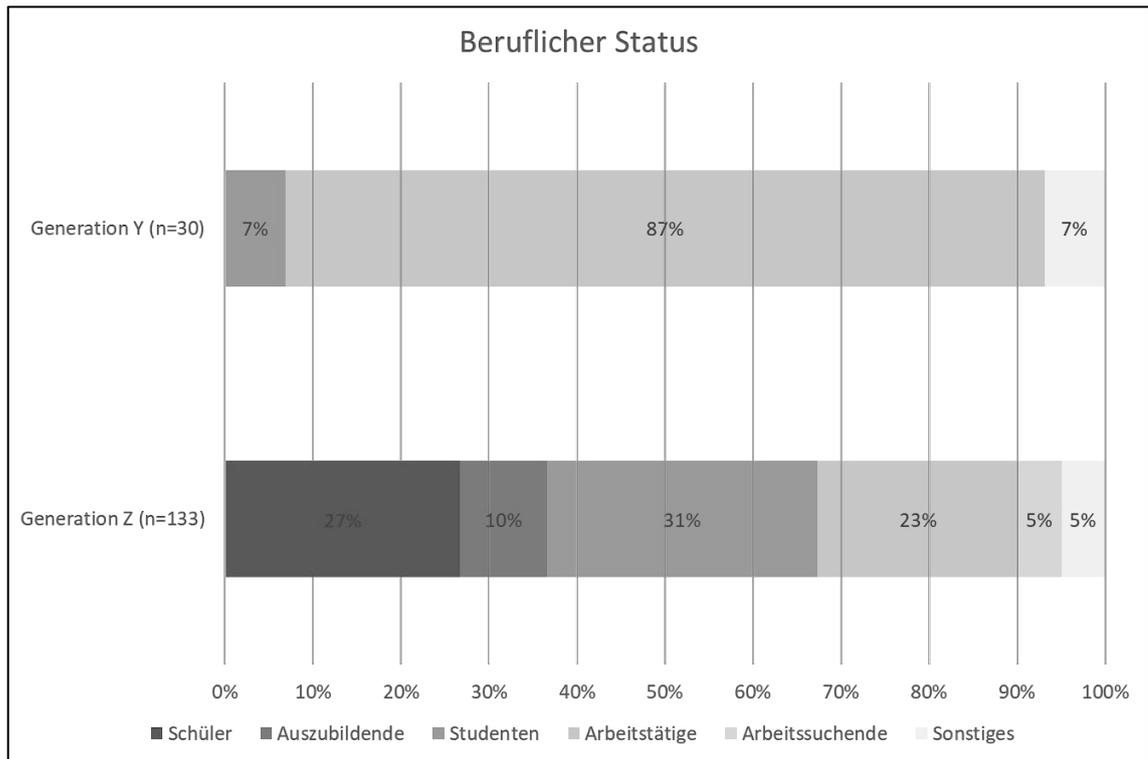
Frage 11:

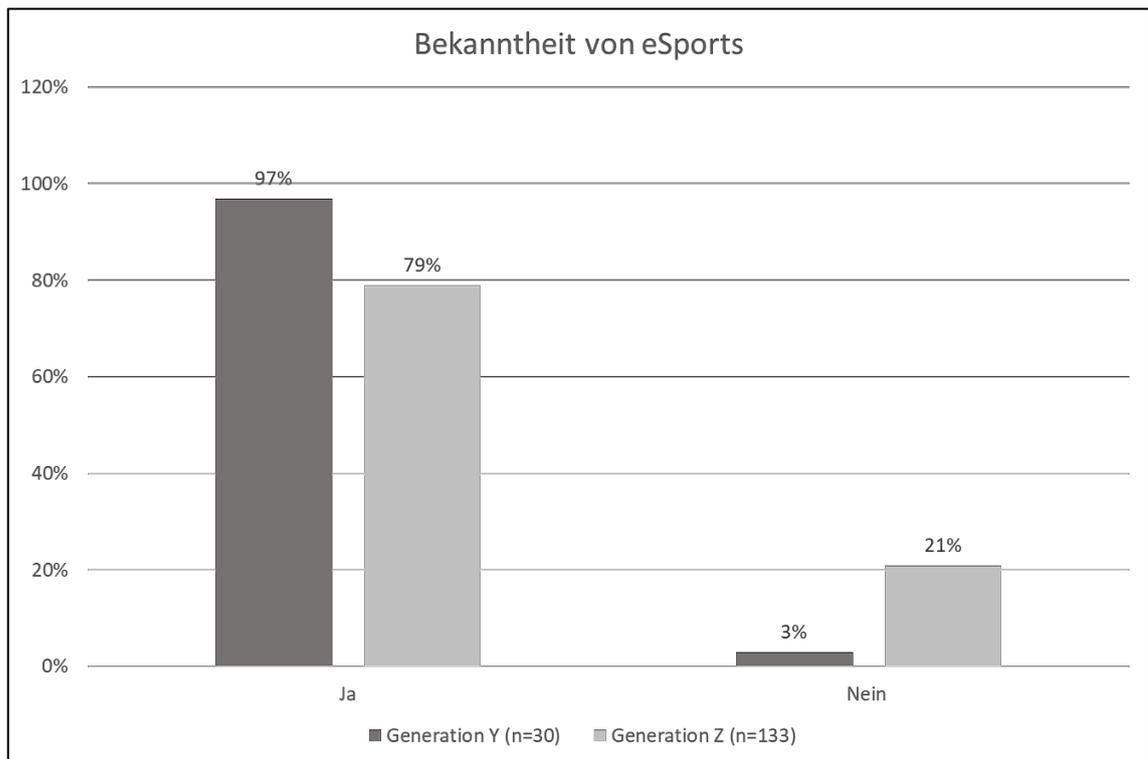
Würdest Du bestimmte Genres des eSports anerkennen? (*Prog. Falls Frage 8 nein; multiple answers except „Nein, ich würde auch keine Teile als Sport anerkennen“*)

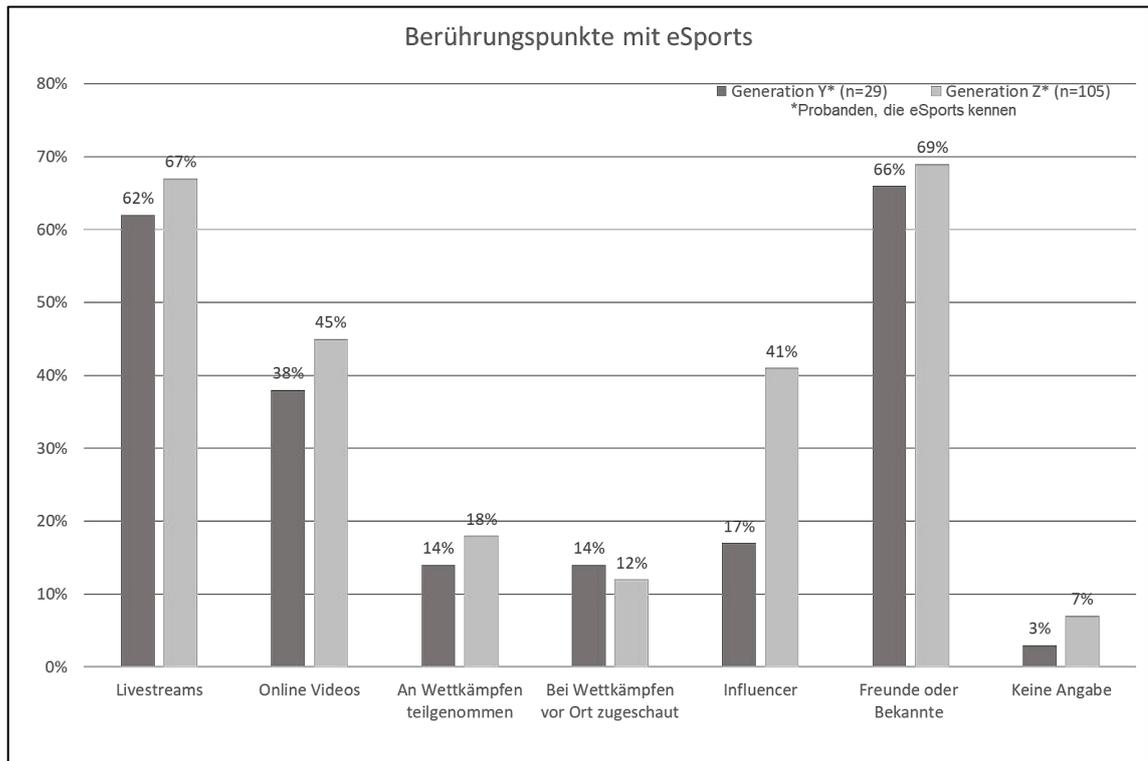
- Echtzeit-Strategie-Spiele (bspw. League of Legends)
- Shooter (bspw. CS:GO)
- Sportsimulationen (bspw. FIFA)

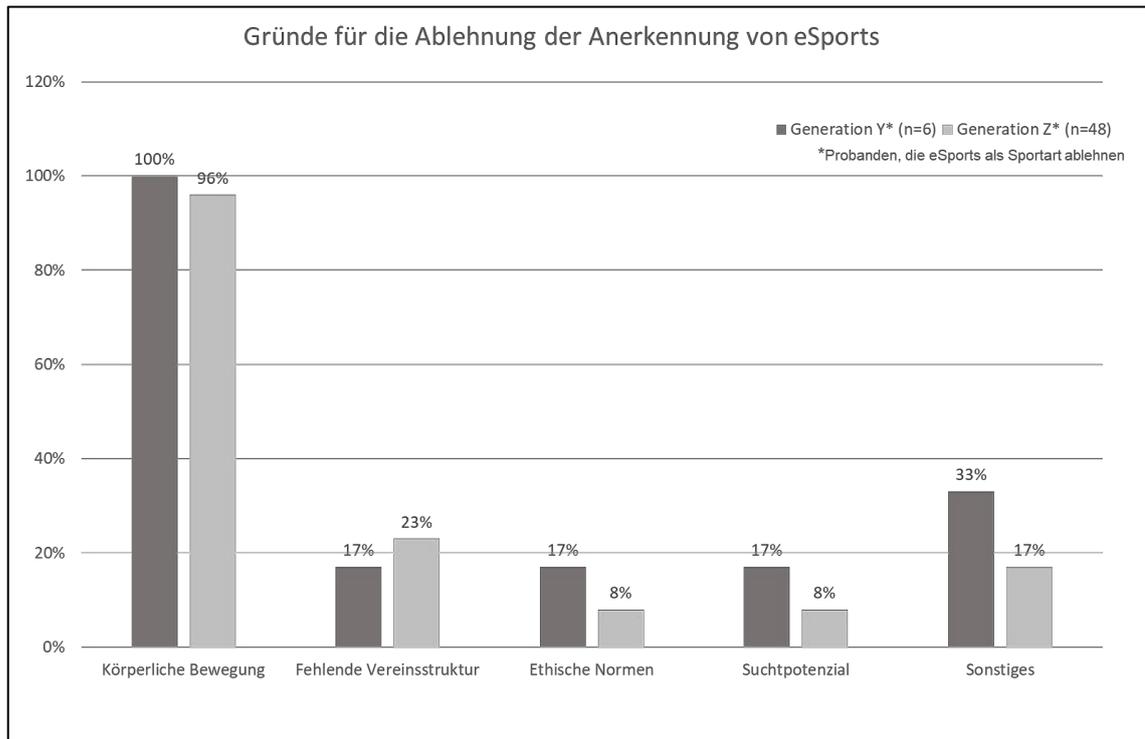
- Kartenspiele (bspw. Hearthstone)
- Sonstige Genres (bspw. Pokémon)
- Nein, ich würde auch keine Teile als Sport anerkennen
- Ich weiß nicht / Keine Angabe

Vielen Dank für Deine Hilfe!

Anlage 2

Anlage 3

Anlage 4

Anlage 5

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.



Michelstadt, 12.02.2023

Mario, Reubold