

## Basil Biedermann

### Zwischen Sport und Spiel

#### Zur Verortung des kompetitiven Computerspiels

Schaut man sich die Kommentarspalten verschiedener News-Portale an, scheinen viele Menschen mit Computer- und Videospielen noch immer primär kürzere Mobile-Games für zwischendurch auf dem Handy oder ‹Ballerspiele›, die von pummeligen, pubertierenden Jungs nach der Schule gespielt werden, zu verbinden. Ein Bild, das besonders von Fernsehserien und Filmen immer wieder aufgegriffen und reproduziert wird.

Doch diese Darstellung spiegelt nicht die Diversität von Menschen, die sich heute als ‹Gamer/innen› bezeichnen. In den letzten Jahren hat sich eine stark wachsende Szene von Computerspiel-Interessierten gebildet, die ihr Hobby zum Beruf gemacht haben und heute kompetitiv spielen.<sup>[1]</sup> Zusammengesetzt aus den Begriffen ‹elektronisch› und ‹Sport› umfasst der als ‹E-Sports› bezeichnete Begriff das wettkampforientierte Spielen auf einer elektronischen Plattform im Einzel- oder Mehrspielermodus.

Das Bild der Gamer/innen kommt also dann ist wanken, wenn nicht – wie das klischeehafte Bild präsupponiert – im Keller gespielt wird, sondern vollzieht sich das Spiel in vollen Hallen unter grellen Lichtern, während das digitale Geschehen auf Grossleinwänden übertragen wird – zur Unterhaltung des tobenden Publikums. Solche Veranstaltungen und Turniere werden inzwischen nicht nur vor Ort, sondern auch via Livestream über das Internet mitverfolgt.

Dieses starke Publikumsinteresse blieb auch ‹herkömmlichen Medien› nicht verborgen, was sich in einer zunehmenden Zahl von Beiträgen und Artikeln zu diesem Thema widerspiegelt. Zahlreiche davon greifen die Frage auf, ob es sich bei E-Sports tatsächlich uneingeschränkt um Sport handelt. In den dazugehörigen Kommentarspalten und Forenbeiträgen sind immer wieder hitzige und emotionale Diskussionen darüber zu lesen. Doch für wen und weshalb ist diese Akzeptanz überhaupt relevant? Aus welchen Gründen gibt es teils derart heftigen Widerstand und so laute Gegenstimmen, wenn es darum geht, E-Sport als Sport zu kategorisieren?

In einer theoretischen Annäherung wird im Folgenden versucht, E-Sports genauer zu situieren und eine Antwort auf diese zuvor gestellten Fragen zu finden. Nach einer kurzen Erläuterung und Definition von E-Sports, sollen die Begrifflichkeiten ‹Sport› und ‹Spiel› untersucht und ihre spezifischen Eigenschaften definiert werden. Dies ist die Voraussetzung, damit die Begriffe voneinander abgegrenzt und anschliessend die zentralen Merkmale von E-Sports in diesem Definitionsgebilde verortet werden können, um diese schlussendlich mit der gesellschaftlichen Wahrnehmung und der alltäglichen Realität abzugleichen. Dabei soll einerseits Fachliteratur, andererseits auch im Besonderen Medienberichterstattungen und die dazugehörigen Kommentarspalten untersucht werden.

# Die Suche nach Definitionen

## Was ist unter E-Sports zu verstehen?

Zum besseren Verständnis des zentralen Inhaltes dieses Beitrags soll ein erster kurzer Überblick zum Begriff elektronischer Sport oder kurz «E-Sports» verschafft werden. Das Ziel ist es nicht, eine «objektive» Definition und Abgrenzung herauszuarbeiten, stattdessen sollen verschiedenste Definitionsansätze die Tatsache ersichtlich machen, dass die im Untertitel gestellte Frage auf divergenten Ebenen mit gänzlich verschiedenen Absichten beantwortet werden kann.

Über die Jahre haben Computerspiele den Massenmarkt und die Populärkultur erobert.<sup>[2]</sup> Ihre Umsätze können inzwischen problemlos mit jenen grosser Kinofilme mithalten.<sup>[3]</sup> Dies auch aufgrund der Tatsache, dass es sich beim Zielpublikum nicht mehr primär um Kinder und Jugendliche handelt, sondern ebenfalls zu einem grossen Teil Erwachsene vor den Bildschirmen sitzen, um zu spielen.<sup>[4]</sup> Dazu beigetragen haben unter anderem Mobile Games für Smartphones, Tablets und Handhelds sowie die Social Games auf Online-Portalen wie *Facebook*, die sich allesamt durch eine meist simple Spielmechanik auszeichnen.<sup>[5]</sup> Diese Casual Games nehmen oft nicht weniger Zeit in Anspruch als Hardcore Gamer/innen in ihre Spiele investieren, der Unterschied besteht in bestimmten Design-Features oder den Szenarien. So sind erstere für kurze Spielabschnitte mit häufigen Pausierungs- und Speichermöglichkeiten konzipiert, letztere durch die ausgeprägtere Handlung und das ernsthaftere Setting für eine höhere Verweildauer.<sup>[6]</sup>

Egal ob Casual oder Hardcore Games; gespielt wird vorwiegend zum Vergnügen und als Freizeitbeschäftigung. Doch hier gab es in den letzten 20 Jahren Veränderungen, wie Beil folgendermassen konstatiert: «Das Computerspiel [diffundiert] auch zunehmend in Bereiche, die seinem rein unterhaltenden – im Sinne einer engeren Definition des Spielbegriffs «zweckfreien» – «Wesen» im Grunde entgegenstehen. Es geht um Phänomene wie E-Sport.»<sup>[7]</sup>

Bei E-Sports-Wettkämpfen treten Einzelspieler/innen oder Teams in bestimmten, besonders für Wettkämpfe geeigneten Computerspielen, online oder an einem Veranstaltungsort vor Publikum gegeneinander an. Dies kann in Turnierform oder Liga-Spielen geschehen und die Gewinner werden mit Punkten und Rangaufstiegen oder Preisgeldern belohnt. Die Bezeichnung «E-Sports» bezieht sich also nicht primär auf die Spiele, die nur in seltenen Fällen reale Sportarten, wie etwa Fussball, imitieren, sondern es geht um die Art, wie gespielt wird.

Die elektronischen Wurzeln des wettkampforientierten Videospieles finden sich in den 1980er-Jahren, als erstmals Computer Einzug ins Eigenheim hielten, Heimspielkonsolen auf den Markt kamen und erste Turniere in Arcades<sup>[8]</sup> veranstaltet wurden.<sup>[9]</sup> Mit den E-Sports-Events von heute hatte dies freilich nur wenig gemeinsam. Es fand über die Jahre in jeglichen Bereichen eine zunehmende Professionalisierung statt, was zu einer Eingrenzung der Spieletitel führte; nicht jedes Computergame und nicht jedes Genre ist gleich gut geeignet, um wettkampforientiert gespielt zu werden. Eine ausbalancierte Spielmechanik sowie eine hohe Zuschauerattraktivität sind dabei besonders wichtig. Anders als bei herkömmlichen Sportarten sind die Halbwertszeiten bei solchen Spielen in vielen Fällen enger gesteckt und das Interesse erlischt oft mit dem Erscheinen eines Nachfolgeteils.<sup>[10]</sup>

Darüber, ob E-Sports, wie wir es heute kennen, in Südkorea oder in Nordamerika entstanden ist, lässt sich streiten. Fakt ist: *StarCraft: Brood War* stand am Anfang dieser Bewegung und hat insbesondere in Südkorea noch immer einen hohen Stellenwert. Dort werden die Spiele bereits seit 1999 im Fernsehen übertragen und der Ligabetrieb mit Teams, gesponsert von Grossunternehmen

und entsprechender Trainings- und Infrastruktur, ist ebenso in Südkorea entstanden. Damit hat eine Professionalisierung der Spieler/innen stattgefunden, was mit einer ausgeprägten Fankultur miteinherging.<sup>[11]</sup>

Heute ist das kompetitive Computerspielen längst nicht mehr auf die koreanische Halbinsel beschränkt; Schätzungen gehen von 1,7 Milliarden E-Gamerinnen aus<sup>[12]</sup>, die zumindest ab und zu kompetitiv spielen. Dabei stellt sich jedoch die Frage, ob die Bezeichnung <spielen> angebracht ist, oder eventuell zu kurz greift. Im Folgenden soll erkundet werden, was Spiel und Sport auszeichnet, um dadurch E-Sports theoretisch genauer zu situieren.

## Vom Spiel...

Spiel ist ein sehr alltäglicher Begriff mit äusserst vielen Facetten, was es ungemein erschwert, ihn fassbar zu machen. So ergeben sich bei dem Versuch, eine Definition zu stellen, viele Unklarheiten und Fragen. Dennoch gibt es essenzielle Eigenschaften, die <das Spiel> auszeichnen und die hier zusammengetragen werden sollen.

Das wohl zentralste Merkmal des Spiels ist die mit ihm verbundene Freiheit. Das Spiel ist <überflüssig> in dem Sinne, als es nicht der unmittelbaren Befriedigung einer Lebensnotwendigkeit oder dem Nachkommen einer Pflicht dient, sondern solche Prozesse eher unterbricht. Es gilt als Intermezzo des alltäglichen Lebens und dient der Erholung, wie auch Johan Huizinga formuliert: «Das Spiel ist seinem Wesen nach zwecklos. Es verfolgt keine unmittelbaren Zwecke ausser denen, die in ihm selbst liegen; es ist Tun um seiner selbst willen, ist aus und in sich selbst begründet und sinnvoll.»<sup>[13]</sup>

Trotz Zweckfreiheit ist es pragmatisch gesehen ohne Sinn, denn dieser liegt im Spass, in der Freude und der Bereicherung, der <Verlebendigung> und der Vitalisierung, die vermittelt werden.<sup>[14]</sup> Ausserdem sind Spannung, in der die Fähigkeiten des Spielers auf die Probe gestellt werden, und das Streben nach Entspannung wichtiger Teil des Spiels.<sup>[15]</sup>

Durch seine zeitliche und räumliche Abgeschlossenheit und Begrenztheit sondert es sich vom alltäglichen Leben ab.<sup>[16]</sup> Zudem unterliegt es – sofern es kein freies Spiel ist – gewissen Regeln, die einzuhalten sind und die es erlauben, Sieger/innen zu erküren.<sup>[17]</sup> Damit wird Ordnung geschaffen und das Spiel selbst wird wiederholbar.<sup>[18]</sup> Huizinga fasst die Eigenschaften des Spiels folgendermassen zusammen:

«Der Form nach betrachtet, kann man das Spiel also zusammenfassend eine freie Handlung nennen, die als <nicht so gemeint> und ausserhalb des gewöhnlichen Lebens stehend empfunden wird und trotzdem den Spieler völlig in Beschlag nehmen kann, an die kein materielles Interesse geknüpft ist und mit der kein Nutzen erworben wird, die sich innerhalb einer eigens bestimmten Zeit und eines eigens bestimmten Raums vollzieht, die nach bestimmten Regeln ordnungsgemäss verläuft und Gemeinschaftsverbände ins Leben ruft, die ihrerseits sich gern mit seinem Geheimnis umgeben oder durch Verkleidung als anders als die gewöhnliche Welt herausheben.»<sup>[19]</sup>

Doch das Spiel ist auch eine ungewisse Betätigung, da zu Beginn weder der Ablauf noch das Ergebnis feststehen und es kann, sofern es keinen Regeln unterliegt, fiktiv sein.<sup>[20]</sup> Generell gehört das Spielen zum Menschen und kann als <existentiell> bezeichnet werden, ist es doch

«die unaustauschbare und nicht ersetzbare Erfahrung besonderen Seins, autonomer Tätigkeit und des Selbst-Ursache-seins [...]; der Mensch ist in diesem Sinne nicht nur homo faber, sondern auch homo ludens; Spielen gehört zu seinem Wesen, ist eine Form menschlicher Selbstverwirklichung und Daseinsauslegung.»<sup>[21]</sup>

Daher sieht Huizinga das Spiel – im Besonderen das agonale, auf das im nächsten Unterkapitel genauer eingegangen werden soll – als eine zentrale Quelle menschlicher Selbsterfahrung, womit das Spielen als Ursprung eines wesentlichen Bestandteils der menschlichen Kultur erscheint.<sup>[22]</sup>

Die verschiedenen Ansätze, die in diesem Unterkapitel zusammengetragen wurden, um den Begriff «Spiel» genauer festzulegen, sind Grundlage einer sehr breiten Definition, die wichtige Hinweise enthält und es den beiden nachfolgenden Kapiteln erlaubt, darauf aufzubauen und sich dadurch stärker einzugrenzen.

## ...über den Wettkampf...

Als Agon ist das im antiken Griechenland verbreitete, spielerische und öffentlich inszenierte Austragen von Wettkämpfen zu verstehen, was allerdings nicht nur Aktivitäten miteinschliesst, die wir gegenwärtig als Sportarten betrachten, wie Ring- und Faustkämpfe oder Leichtathletik, sondern auch Dicht- und Philosophiewettbewerbe oder Wettkämpfe im Rätsellösen.<sup>[23]</sup> Wie damals finden sich auch heute noch in anderen, von Wettkampf geprägten Bereichen, agonale Züge. Wie Huizinga beschäftigte sich Roger Caillois mit dem agonalen Spiel und hebt folgende Eigenschaften besonders hervor:

«Eine ganze Gruppe von Spielen erscheint als Wettkampf, das heisst als ein Kampf, bei dem eine künstliche Gleichheit der Chancen geschaffen wird, damit sich die Wettkämpfer unter idealen Bedingungen miteinander messen können, unter Bedingungen, die es ermöglichen, dem Triumph des Siegers einen ganz präzisen und unbestreitbaren Wert zu verleihen. Es handelt sich also stets um eine Rivalität.»<sup>[24]</sup>

Es ist durch diese Merkmale klar von den anderen drei Kategorien des Spiels – Zufall (Alea), Maskierung (Mimicry) und Rausch (Ilinx) – zu unterscheiden.<sup>[25]</sup> Das agonale Spiel ist regelbasiert und ermöglicht den Wettstreit zwischen zwei Einzelkämpfern oder Mannschaften oder aber einer nicht festgelegten Anzahl an Konkurrenten. Dabei nimmt die Chancengleichheit zu Beginn jedes Spiels einen bedeutenden Stellenwert ein.<sup>[26]</sup> Zudem spielen Geduld, Geschicklichkeit, ausdauernde Anstrengung und Regelmässigkeit ist Kern des agonalen Spiels und ist auch Voraussetzung dafür, dass das Spiel trainiert werden kann. Von zentraler Bedeutung bei diesen wettkampfmässigen Spielen sind Eigenschaften wie fachliches Können, gespannte Aufmerksamkeit und Wille zum Sieg.<sup>[27]</sup>

In diesen Erläuterungen wird die Verbindung von Spiel, Wettkampf und Sport deutlich. Das geregelte Spiel mit einem möglichen Sieger ist Kampf und wird mit Ernsthaftigkeit verrichtet, wie es auch im Sport der Fall ist.<sup>[28]</sup> Dabei schliesst der Ernst, mit dem ein Wettkampf betrieben wird, keineswegs den Spielcharakter aus, da er dennoch alle formalen wie auch fast alle funktionellen Kennzeichen eines Spiels aufweist.<sup>[29]</sup> Der Wettkampf läuft, analog zum Spiel, in sich selbst ab und



sein Ausgang ist nur für diejenigen nicht unwesentlich, die als Mitspieler/innen oder Interessierte am Geschehen teilhaben.<sup>[30]</sup>

Egal in welcher Form ein geregeltes Spiel stattfindet, eines steht fest: «In erster und letzter Instanz ist es der Sieg selbst, um den man kämpft und spielt.»<sup>[31]</sup> Dies bringt uns zum Sport, denn auch hier geht es in vielen Fällen um Leistungsvergleiche, das Übertrumpfen anderer und den Sieg.

## ...zum Sport...

Wie schon beim Spiel ist der Begriff Sport nicht abschliessend zu definieren. Denn auch das Verhältnis zwischen Spiel und Sport ist nicht einstimmig auszumachen: So sehen Huizinga und Hetzel einerseits die Ähnlichkeiten zwischen Sport und Agon, da der Sport ebenfalls ein spielerisches Moment kenne und sich an ein Publikum adressiere.<sup>[32]</sup> Andererseits seien aber etwa die grossen Ballspiele geprägt durch das geübte Zusammenspiel einer dauernd gleichbleibenden Mannschaft, was zu einer Systematisierung und Disziplinierung des Spiels führe und dem reinen Spielgehalt abträglich sei. Jedoch scheint dies, wie im vorhergehenden Kapitel beschrieben, für Caillois kein Ausschlusskriterium zu sein: Für ihn bedeutet Agon Spiel und dazu zählen ebenfalls sportliche Spiele wie Boxen oder Fussball.<sup>[33]</sup> Der Duden zieht diese explizite Grenze ebenfalls nicht und definiert Sport wie folgt: «[N]ach bestimmten Regeln [im Wettkampf] aus Freude an Bewegung und Spiel, zur körperlichen Ertüchtigung ausgeübte körperliche Betätigung.»<sup>[34]</sup>

Das Spiel steht in dieser Definition folglich in enger Beziehung zum Sport. Dennoch wird auch die Bedeutung von Bewegung und Körperlichkeit als essenzielle Eigenschaft herausgestrichen. Ähnlich sieht dies der deutsche Sportwissenschaftler Ommo Grupe und zieht eine deutliche Verbindungslinie zwischen Spiel und Sport. So stünden am Anfang vieler Sportarten Spielkonzepte, ausserdem sei das zweckfreie Tun und das Fehlen materieller Interessen Teil der sportlichen Betätigung, was den Schluss nahelegt, dass Sport zum Lebensbereich des Spiels gehöre.<sup>[35]</sup> Diese Verbindung zeigt sich deutlich in sprachlichen Bezeichnungen wie etwa <Fussball spielen>.

Doch nicht alle scheinen der Beziehung zwischen Sport und Spiel einen so hohen Stellenwert beizumessen. Andere Definitionen, etwa die von den beiden Sportverbänden *Swiss Olympic* oder dem *Deutschen Olympischen Sportbund (DOSB)*, lassen den Aspekt des Spiels gänzlich ausser Acht und fokussieren sich auf andere Merkmale, die das körperliche und athletische stärker in den Vordergrund stellen.<sup>[36]</sup> *Swiss Olympic* nennt fünf Kategorien, in die eine Tätigkeit primär einzuteilen sei, um als Sport angesehen zu werden: Körperlich, geistig, motorisiert, koordinierend/leitend oder durch Tiere unterstützt.<sup>[37]</sup> Des Weiteren sollten, berufend auf *SportAccord*, alle neuen Mitgliedschaftsanträge von Sportarten ein wettkampfmässiges Element beinhalten, nicht von Glücksfaktoren abhängig sein, kein übermässiges Risiko für die Gesundheit und Sicherheit der Athlet/innen oder Teilnehmer/innen darstellen, in keiner Weise schädlich für lebende Geschöpfe sein und nicht auf Material eines einzelnen Ausrüsters angewiesen sein.<sup>[38]</sup> Besonders sorgfältig geprüft werden überdies Anträge von Denksportarten und Sportarten mit beschränkter körperlicher und athletischer Betätigung.<sup>[39]</sup>

Strenger ist hier der *DOSB*, der sämtliche nicht-eigenmotische Aktivitäten ausschliesst und daher geistige Sportarten als <Denkspiele> bezeichnet. Jedoch wird nicht genauer definiert, wie ausgeprägt die eigenmotorischen Aktivitäten sein müssen, was einen grösseren Interpretationsspielraum lässt und Fragen etwa betreffend Motor- oder Reitsport aufwirft. Weiter muss die Aktivität für den *DOSB* Selbstzweck der Betätigung sein und ethische Werte einhalten, wie etwa die Unverletzlichkeit der Personen.<sup>[40]</sup> Das Verhältnis vom *DOSB* und von *Swiss Olympic* zu Sportarten wie Boxen bleibt dabei allerdings offen.

Der Sportwissenschaftler Claus Tiedemann lässt ebenfalls das Spiel aussen vor, berücksichtigt dafür aber kulturelle und gesellschaftliche Aspekte:

«Sport ist ein kulturelles Tätigkeitsfeld, in dem Menschen sich freiwillig in eine Beziehung zu anderen Menschen begeben mit der bewussten Absicht, ihre Fähigkeiten und Fertigkeiten insbesondere im Gebiet der Bewegungskunst zu entwickeln und sich mit diesen anderen Menschen auf Grundlage der gesellschaftlich akzeptierten ethischen Werte nach selbstgesetzten oder übernommenen Regeln zu vergleichen.»<sup>[41]</sup>

Tiedemanns Definition greift mit Merkmalen wie <Regeln> und <Vergleich> essenzielle Aspekte des agonalen Spiels auf, allerdings ergänzt mit dem Fokus auf Bewegungskunst und ethische Werte. Die Faktoren Körperlichkeit, Bewegung und Leistung sowie besondere Fertigkeiten und das Vergleichen dieser sind in vielen der eben genannten Definitionen zentral, vor allem die Sportverbände und Sportwissenschaftler/innen legen auf diese Bereiche starken Wert. Die Ethik wird ebenfalls vermehrt erwähnt wie auch die teils enge Verbindungen und die Überschneidungen von Spiel und Sport.

## **...und zur Professionalisierung**

Dennoch scheinen sich Spiel und Sport immer weiter voneinander entfernt zu haben; denn im Verlaufe des gesellschaftlichen Modernisierungsprozesses werde der Sport zusehends ernster, wissenschaftlicher und durchgeplanter.<sup>[42]</sup> Ausserdem machen sich «Effizienzideale einer hochgradig professionalisierten und funktional ausdifferenzierten Gesellschaft»<sup>[43]</sup> im Sport bemerkbar. Das Credo der Absenz von materiellen Zwecken scheint heute, sieht man die zahlreichen Profisportler/innen, die uns tagtäglich von Zeitungen, Magazinen, im Internet oder Fernsehen entgegenlachen, ebenfalls nicht mehr uneingeschränkt gültig zu sein. Hier verschmelzen die Grenzen von Spiel bzw. Sport und Arbeit.<sup>[44]</sup> An dieser Stelle kommt auch Leistungssport als Begrifflichkeit zum Tragen, da dieser nun über eine blosser Freizeitbeschäftigung, wie sie von so vielen Leuten betrieben wird, hinausgeht und in einen Bereich diffundiert, der viel mehr Zeit und Energie beansprucht. Spätestens an diesem Punkt werden Sponsoren oder finanzielle Einkünfte durch den Sport wichtig, um der Sportart auf Dauer die gewünschte Aufmerksamkeit schenken zu können.

Die zahlreichen Merkmale von Spiel, Wettkampf und Sport sowie seiner Professionalisierung sollen nun dabei helfen, E-Sports zu positionieren. Erfüllen E-Sports die Kriterien, um als Sport angesehen zu werden? Und weshalb ist es überhaupt von Bedeutung, diese Unterscheidung zu machen und E-Sports in einer der beiden Kategorien zu verorten?

## **E-Sports: Sport oder nicht Sport, das ist hier die Frage**

## Infrastruktur, Training und körperliche Herausforderungen

Die theoretischen Ausführungen sollen nun auf das Feld der E-Sports angewendet werden, dabei werden besonders Fernseh- und Internetberichte sowie die dazugehörigen Kommentarspalten als Grundlage und weitere Informationsquellen dienen. E-Sports bezeichnet eine spezielle Art des Spielens, in der die narrative Ebene gänzlich ausser Acht gelassen wird. So scheint E-Sports nur noch wenig mit dem ‹ursprünglichen› Spielerlebnis zu tun haben, die kognitiv erlernten Regeln müssen in kürzester Zeit angewendet, Veränderungen des Spielgeschehens in Sekundenschnelle erfasst und wiederum darauf reagiert werden.<sup>[45]</sup> Dies zeigt sich auch beim Training professioneller E-Sportler/innen; in speziellen Trainingslokalen, den ‹Gaming Houses›, werden unter Aufsicht von Manager/innen und unter Anleitung von Trainer/innen immer wieder die gleichen Spielzüge trainiert.<sup>[46]</sup> An japanischen Universitäten und amerikanischen Colleges gibt es sogar Stipendien für E-Sportler/innen und spezielle Trainingsangebote, wie sie auch schon für herkömmliche Sportarten existieren.<sup>[47]</sup> Bei den ausgeprägten täglichen Trainings, die irgendwo zwischen sechs bis zwölf Stunden dauern, bleibt nur wenig Platz für Entspannungsübungen oder klassisches Konditionstraining, weshalb sich die Fitness der E-Sportler/innen nur selten von Normalbürger/innen unterscheidet.<sup>[48]</sup> Während den Trainingseinheiten wird vor allem das taktische Verständnis geschult, das bei komplexen Strategiespielen nötig ist, um ein Spiel gewinnen zu können.<sup>[49]</sup> Ausserdem sind die Hand-Auge-Koordination und die mentalen Fähigkeiten, wie etwa Reaktionsgeschwindigkeiten und Auffassungsgabe, beim Training von besonderer Bedeutung.<sup>[50]</sup> Wichtig ist dabei insbesondere die Zahl der APM, was die Anzahl Befehle pro Minute bezeichnet.<sup>[51]</sup> Da sich dabei beide Hände asymmetrisch bewegen, werden unterschiedliche Hirnregionen parallel genutzt. Diese Anforderung betreffend Hand-Auge-Koordination ist selbst beim Tischtennis weniger hoch.<sup>[52]</sup>

Vielen Spieler/innen fehlt eine Zyklisierung der Belastung, also das Abwechseln zwischen Pausen und Anspannung sowie eine richtige Ernährung, um diese körperlichen und mentalen Belastungen gut zu verarbeiten. Dadurch liessen sich die momentan noch sehr kurzen Laufbahnen der Athlet/innen um einige Jahre verlängern. Heute ist laut dem Sportwissenschaftler Ingo Froböse meist Mitte 20 die professionelle Spielkarriere beendet.<sup>[53]</sup> Die fehlende Regenerationszeit führt auch zu einer Häufung von Sportverletzungen, wie Karpaltunnelsyndrom in den Handgelenken oder Sehnenscheidenentzündungen in den Fingern. Ausserdem leiden professionelle E-Sportler/innen vermehrt unter psychischen Problemen wie Stress und Burnout, was die Karrieredauer ebenfalls negativ beeinflusst.<sup>[54]</sup>

Anders als das aus Film und Fernsehen bekannte Bild von Gamer/innen und als es die nicht besonders gute Ernährung vermuten lässt, sind die jungen Männer und Frauen häufig normalgewichtig, was auch mit der körperlichen Belastung zu tun haben könnte, der sie ausgesetzt sind.<sup>[55]</sup> So hat Froböse durch Messungen festgestellt, dass der Cortisolspiegel von E-Sportler/innen ungefähr auf dem Niveau von Rennfahrern liegt und ihr Puls teilweise zwischen 160 bis 180 Schlägen pro Minute variiert, was dem sehr schnellen Laufen entspricht.<sup>[56]</sup>

E-Sports ist eine äusserst zeitintensive Beschäftigung, die ab einer gewissen Intensität auch die Tagesstruktur bestimmen kann und dabei hohe kognitive und körperliche Anstrengungen von allen Spieler/innen abverlangt.

## Medien, Marketing und Geld

In Ostasien gehören die grossen Turniere der E-Sports-Szene längst zum Standardprogramm des Sportfernsehens.<sup>[57]</sup> International werden die Spiele besonders häufig online über Streamingdienste

wie *Twitch* mitverfolgt.<sup>[58]</sup> Grosse westliche Fernsehsender haben sich bislang kaum für die Übertragungsrechte interessiert:

«Jugendliche Bewegungskulturen sind auf der einen Seite kein zentraler Gegenstand des Medieninteresses und spielen in der gesamten Sportberichterstattung eine eher marginale Rolle. Im Rahmen einer Untersuchung zum Sportmediennutzungsverhalten wird so auf die Frage nach den von den Massenmedien vernachlässigten Sportarten an erster Stelle der Trendsport genannt.»<sup>[59]</sup>

Sportsender wie *Eurosport* oder *DSF* stellen insofern Ausnahmen dar, als sie durch die Thematisierung von Trendsportarten das Erschliessen von Nischenmärkten und die Schärfung des eigenen Senderprofils erreichen und damit ein jüngeres Fernsehpublikum ansprechen können.<sup>[60]</sup> Diese Entwicklung ist auch bei E-Sports zu beobachten, wobei 2015 das Publikum, das diese Events primär online mitverfolgt hat, zwischen 130 Millionen bis 226 Millionen Personen schwankte.<sup>[61]</sup> Diese grosse und weiter wachsende Zahl an Interessierten weckt auch bei grösseren Fernsehstationen wie *TBS*, *ESPN*, *BBC* oder *Sky* Begehrlichkeiten.<sup>[62]</sup>

Sportberichterstattungen sind für die Medien von zentraler Bedeutung, da sie die Auflagen und Einschaltquoten steigern sowie neue Werbekunden und einen Imagegewinn versprechen. Daher erstaunt es nicht, dass Umfang und Nutzen von Berichterstattungen zu Sportereignissen in den letzten Jahrzehnten stetig zugenommen haben. Dieses mediale Interesse kann sich für E-Sports positiv auswirken, denn die Spieler/innen erhalten dadurch mehr Aufmerksamkeit und damit auch Mehreinnahmen durch Werbung und Erlöse aus der Vergabe der Fernsehrechte.<sup>[63]</sup> Die Einflussnahme der Medien auf den professionalisierten und massenwirksamen Sport, etwa durch das vermehrte Veranstellen von Grossevents und das Einführen von seriellen Turnieren, könnte dem elektronischen Sport ebenfalls entgegenkommen.<sup>[64]</sup> Ausserdem kann durch die Übertragung auf reichweitenstarken TV-Stationen ein grösseres Publikum erreicht werden, das die jeweilige Sportart selbst nicht ausübt oder bis dahin noch gar nicht gekannt hat.<sup>[65]</sup> Diese Publizität wiederum bewirkt einerseits die Steigerung der Transparenz, andererseits ein gewisser Rechtfertigungsdruck innerhalb der sportpolitischen Strukturen, etwa durch Eindämmung von Betrugereien und Doping.<sup>[66]</sup> Diese Schritte sind bei E-Sports bereits zu beobachten.<sup>[67]</sup> Zusätzlich ist nicht auszuschliessen, dass das *International Olympic Committee (IOC)*, vorausgesetzt die Popularität und Attraktivität ist gross genug, eine Erweiterung des Kanons der Sportarten in Betracht ziehen und E-Sports in ihre Organisation aufnehmen könnte.<sup>[68]</sup>

Sollten diese Entwicklungen, die man bereits bei etablierten Sportarten wie Fussball beobachten konnte, bei E-Sports einsetzen, dürften sowohl Preisgelder, die bereits heute im zweistelligen Millionenbereich liegen<sup>[69]</sup> als auch die für Spieler/innen gezahlten Transfersummen<sup>[70]</sup> weiter ansteigen. Dieser ausgeprägte finanzielle Aspekt bringt uns wieder zu Huizinga:

«Auch aktuelle Entwicklungen im Bereich der Computerspielkultur verdeutlichen, dass sich diese von Huizinga als essenziell angenommene Grenzziehung immer mehr in Auflösung befinden. Neben vielen anderen Beispielen kann man hier das (semi-)professionelle Spielen nennen, wie es sich im sogenannten eSport zeigt. Auf Veranstaltungen wie den World Cyber Games liegen äussere Anreize wie z.B. Geldgewinne für das Spielen vor, sodass diese Spielform auch als Arbeit oder leistungsorientiertes Spielen angesehen werden

kann.»<sup>[71]</sup>

Die Verflechtung von Medien, Sport, Spiel und Geld zeigt sich deutlich. So ist die gegenseitige Einflussnahme und Abhängigkeit über die Jahre stark gestiegen und wird dies wohl mit wachsendem Zuschauerinteresse auch in Zukunft tun.

Ohne die Definitionen von Spiel und Sport direkt mit E-Sports in Verbindung gebracht zu haben, weisen die Erläuterungen der letzten beiden Unterkapitel Parallelen zu herkömmlichen und allgemein anerkannten Sportarten auf. Dennoch gibt es zahlreiche kritische Stimmen, die im folgenden Kapitel zu Wort kommen sollen. Damit begeben sich nun auf eine diskursive Ebene, auf der die gesellschaftliche Rolle und Bedeutung des (professionellen) Spielens verhandelt werden soll.

## Kritische Stimmen und hitzige Debatten

Fragt man die Suchmaschine Google, ob es sich bei E-Sports um Sport handle oder nicht, scheint man in einem schier unüberblickbaren Meer von Internetseiten, die sich mit derselben Frage auseinandersetzen, unterzugehen. Dabei sind sowohl Pro- als auch Kontra-Meinungen reichlich vertreten. Dasselbe zeigt sich in den Kommentarspalten verschiedenster Zeitungen und Medienportalen, wo jeweils gar rege Diskussionen entstehen, wenn es um das Thema E-Sports geht. Vor allem wenn ein entsprechender Artikel in der Kategorie <Sport> und nicht <Games> oder ähnliches publiziert wurde. Besonders die Erwartungen und der Hintergrund der Leserschaft scheint hierbei entscheidend zu sein, in welchem Ausmass diskutiert wird: Leser/innen, die sich für <klassische> Sportberichterstattungen interessieren, scheinen kritischer gegenüber E-Sports eingestellt zu sein, als Besucher/innen anderer, eher gaming-spezifischeren Kategorien. Grundsätzlich dominieren aber, im direkten Vergleich der Kommentare, die Pro-Stimmen. Sie sind es auch, die meist die tiefer greifenden und differenzierteren Argumente liefern. Meist fehlen gar die negativen Kommentare vollkommen, insbesondere wenn E-Sports in anderen Kategorien als <Sport> diskutiert wird. Personen, die sich mit der Thematik auseinandersetzen, scheinen grösstenteils kein Problem damit zu haben – oder es sogar zu begrüßen – wenn E-Sports als Sport betitelt wird.

Die Argumente der Gegnerschaft in den Kommentarspalten zahlreicher Artikel, die sich mit E-Sports auseinandersetzen, sind meist von Stereotypen bezüglich Computerspieler/innen geprägt. So haben die Aussagen oftmals ein ähnliches Antlitz und lassen sich wie folgt zusammenfassen:<sup>[72]</sup> Es scheint das Bild von dicken, gamesüchtigen Nerds, die sich nicht bewegen und keinen richtigen Sport ausüben können bei den Kritikern zu dominieren. Computerspielen sei krankmachend und schlecht für den Körper, man bewege sich zu wenig und es führe zu einer falschen Haltung. Die Anerkennung des E-Sports als Sport würde ausserdem falsche Anreize bieten, man solle lieber <richtigen> Sport betreiben, bei dem man sich bewege und es um körperliche Herausforderung gehe, Ausdauer und Kraft. Nicht alles, was man üben könne und was irgendwelche Fähigkeiten wie Konzentration, Fingerfertigkeit, Reaktionsvermögen und ähnliches erfordere, sei zwingend Sport. Tätigkeiten, die mentale Anstrengung erfordern, zählen für viele Kritiker noch nicht als Sport. Diese Abtrennung betrifft meist auch Spiele wie Schach oder Darts. Wenn das Gehirn die meiste Arbeit mache, könnte auch Philosophie, Literatur oder Mathematik Sport sein. Es sind auch diese Stimmen, die immer wieder E-Sports leicht abwertend mit <daddeln> oder <zocken> gleichsetzen. Man simuliere nur eine Tätigkeit und mache nicht etwas Ernsthaftes. Hier scheint sich auch insofern ein Generationenkonflikt bemerkbar zu machen, als zahlreiche Personen über 30 meist gar nicht wüssten, was E-Sports ist und schon gar nicht, welche Ausmasse es angenommen habe.<sup>[73]</sup> Eine zentrale Rolle scheint dabei die Frage zu spielen, wie intensiv sich die Kommentarschreiber/innen mit E-Sports auseinandergesetzt haben und welche Aspekte das eigene Sportverständnis



dominieren: Viele, die sich von der Stereotypisierung distanzieren, schreiben von persönlichen Erfahrungen und Bezügen zu E-Sports. Ausserdem zeigt sich bei den Diskussionen, dass es auch diese Personen sind, die Körperlichkeit und Bewegung nicht als zentrales und entscheidendes Element des Sports wahrnehmen.

Doch nicht nur Leser/innen in den Kommentarspalten äussern sich kritisch. In Deutschland musste sich 2016 sogar die Politik mit der Thematik befassen, womit wir uns auf einer rechtlich-normativen Ebene bewegen, auf der die Definition über weit mehr entscheidet, als die gesellschaftliche Anerkennung. Ein Gutachten wurde erstellt, worin bestimmt werden sollte, ob E-Sports in Deutschland als Sport anzusehen sei oder nicht. Dieses Gutachten basierte nicht auf einer Vielfalt von Sport-Definitionen, sondern auf den Aufnahmebedingungen des *Deutschen Olympischen Sportbundes (DOSB)*. Drei zentrale Argumente kamen dabei zum Tragen: In erster Linie fehlt dem E-Sport eine «eigene, sportartbestimmende motorische Aktivität»<sup>[74]</sup>. Ausserdem vermischen die Verfasser/innen die nicht vorhandenen Vereinsstrukturen, denn um in Deutschland als Sport anerkannt zu werden, sind Vereine mit insgesamt 10000 Mitgliedern nötig.<sup>[75]</sup> Gegen diese Eingrenzung stellt sich Ulrich Schulze, Pro Gaming Direktor der *Electronic Sports League*, der die Strukturen und den ausgeprägten Online-Charakter des E-Sports herausstreicht.<sup>[76]</sup> Ein letztes Argument bezieht sich auf die ethischen Werte und die Auffassung, dass gewisse E-Sports-Spiele von gewaltverherrlichenden Inhalten geprägt seien.<sup>[77]</sup> Bei diesem Punkt schimmert die in Deutschland ausgiebig geführte Killerspiel-Debatte unverkennbar durch und widerspiegelt die generell kritische Haltung gegenüber Gewalt in Videospiele.<sup>[78]</sup> Regelmässig werden hier Spiele mit gewalttätigem Inhalt indiziert oder beschlagnahmt und damit verboten.<sup>[79]</sup>

Das Sportverständnis, das Bild des Computerspielens und des Menschen, der diese nutzt, unterscheiden sich stark von Person zu Person – ob natürlicher oder juristischer. Daher sind nicht nur in den Kommentarspalten ausführliche Diskussionen zum Thema E-Sports zu lesen, auch in der Politik gibt die Materie zu reden. Vor diesem Hintergrund scheint insbesondere die Tatsache, dass die Herkunft einer (Sport-)Definition dabei essenziell und weder unverfänglich noch ohne Folgen ist, besonders wichtig. Doch warum dieser ganze Aufwand und diese Diskussionen? Warum, oder besser gesagt, für wen ist es überhaupt relevant, ob E-Sports als Sport akzeptiert wird oder nicht?

## Weshalb die Diskussionen und wohin sollen diese gehen?

Laut Röll geht es in erster Linie darum, wertgeschätzt und ernst genommen zu werden. Sportler/innen sind in der Gesellschaft akzeptiert, Profi-Sportler/innen sind nichts Neues mehr und mit Sport sein Geld zu verdienen, ist fast schon zur Normalität geworden:

«Eine Anerkennung als Hochleistungssport würde einen anderen Blick auf Computerspiele freigeben. Einen, der nicht von Negativschlagzeilen behaftet ist, dass diese Gewaltbereitschaft fördern, sondern der auf positive Eigenschaften hinweist: Steigerung der Reaktionsfähigkeit, Koordination von Kopf und Körper und Konzentrationstraining.»<sup>[80]</sup>

Ausserdem ermöglicht eine politische Anerkennung den ausländischen E-Sportler/innen eine vereinfachte Teilnahme an Turnieren und somit ein vereinfachtes Ausüben ihres Berufes. Dies war auch der Grund für das Erstellen des Gutachtens in Deutschland; es wurde als Reaktion auf das Auslaufen einer Aufenthaltsgenehmigung eines russischen E-Sportlers gefordert, der das Land verlassen musste und konsequenterweise nicht mehr in der Europaliga mitspielen konnte.<sup>[81]</sup> Auch das Einreisen und die professionelle Spieltätigkeit in fremden Staaten ist oftmals mit viel Aufwand



verbunden oder gar unmöglich, wenn die Spieler/innen nicht als Sportler/innen ein entsprechendes Visa beantragen können. Doch in Staaten wie Schweden, Russland, Südkorea, China, Grossbritannien, Brasilien, Bulgarien und den USA besteht diese Möglichkeit bereits.<sup>[82]</sup> In weiteren Nationen sind Schritte in dieselbe Richtung auszumachen, auch dank der vermehrten öffentlichen Aufmerksamkeit, ausgelöst durch zahlreiche europäische Fussballvereine, die in letzter Zeit eigene E-Sports-Teams gegründet haben.<sup>[83]</sup> Generell lassen sich Parallelen zu den Anfängen des Fussballs ziehen: Damals wie heute herrschte ein Bedürfnis nach Massenereignissen und es gab viele, die selbst aktiv spielten – damals Fussball, heute Computerspiele wie *StarCraft*. Analog zu den Anfängen des Fussballs, ist nun auch E-Sports dabei, sich von einem Spieler-Sport zu einem Zuschauer-Sport zu entwickeln.<sup>[84]</sup> Die zahlreichen Gemeinsamkeiten enden nicht bei den ähnlichen Ökonomien, die um die beiden Betätigungsfelder entstanden sind<sup>[85]</sup>, sondern umfassen auch die gemeinsamen agonalen Wurzeln.

International sind das Interesse und das Engagement von natürlichen und juristischen Personen, Institutionen, Verbänden und Vereinigungen gross, E-Sports als Sport zu etablieren. So wird 2018 anlässlich der Winterspiele in Südkorea eine E-Sports-Olympiade stattfinden. So ist diese zwar nicht offiziell anerkannt, doch wird damit die Verbindung zwischen E-Sports und den Olympischen Spielen konkretisiert.<sup>[86]</sup> Die Bestrebungen, als Sport anerkannt zu werden, haben allerdings auch ihre Schattenseiten. So gibt es immer wieder Turniere, in denen Geschlechtertrennung vorherrscht und deshalb Frauen und Männer nicht an allen Spieldisziplinen teilnehmen dürfen. Als Begründung werden die internationalen Vorgaben im Sport genannt, obwohl gemischte Ligen im elektronischen Sport Alltag sind.<sup>[87]</sup>

Der Antrieb zur Herbeiführung der erhofften Veränderungen wurzelt im Wunsch nach Akzeptanz und Achtung sowie der Bestrebung, den beruflichen Alltag zu vereinfachen oder überhaupt die Möglichkeit zu haben, von dieser Tätigkeit leben zu können. Das öffentliche Interesse ist geweckt und damit auch die Tür zur internationalen politischen Anerkennung bereits einen Spalt weiter geöffnet. Es sind Entwicklungen, wie sie davor bereits andere Sportarten durchlebt haben und wohl auch weitere durchleben werden.

## Fazit

Wie sieht es nun aus mit der Zuordnung des elektronischen Sports? Spiele definieren sich durch ihre Freiheit, den Spass und die Freude, das Zweckfreie und Überflüssige, fernab von materiellem Interesse. Sie dienen der Erholung und als Unterbruch des Alltags. Doch treffen diese Eigenschaften nur begrenzt auf E-Sports zu, denn sobald man Computerspiele kompetitiv spielt, stehen nicht mehr Spass und Freude am Spiel im Vordergrund. Das stundenlange Training ist weder Erholung noch Unterbruch des Alltags – es wird zum Alltag. Spätestens an dem Punkt, an dem man damit den Lebensunterhalt bestreitet, geht es um den Sieg, wodurch materielles Interesse in den Vordergrund rückt. Geht es beim Sieg um mehr als Ehre, Anerkennung, Prestige und Emotionen, sondern ebenso um materielle Preise, dann sind materielles Interesse und ein Nutzen gegeben, was folglich nicht mehr einer von Huizingas zentralen Eigenschaften des Spiels entspricht. Dennoch lässt sich darüber streiten, ob nicht auch hier das Verlangen, die Gegnerschaft zu übertreffen, Sieger/in zu sein und als solche/r geehrt zu werden, einen ebenso wichtigen Aspekt darstellt wie der finanzielle. Sport ist ebenfalls grundsätzlich zweckfrei und ohne materielle Interessen. Erst die Professionalisierung und die damit verbundenen Gelder, ändern dies.

Nicht-freie Spiele unterliegen gewissen Regeln, erlauben es, eine Siegerin oder einen Sieger zu küren, haben dies sogar zum Ziel. Ausserdem sind sie räumlich und zeitlich abgeschlossen und wiederholbar. Weiter sprechen auch Kriterien wie die wettkampfmässigen Elemente, das geübte

Zusammenspiel gleichbleibender Mannschaften, die Systematisierung und Disziplinierung des Spiels sowie die Ernsthaftigkeit und die durchgeplante wie auch wissenschaftliche Herangehensweise für die Zuordnung des E-Sports zum Sport. Solche spielerischen Sportarten können, je nach Standpunkt, ebenfalls als agonale Spiele angesehen werden und zählen für andere als sportliche Tätigkeit. Hierbei ist der Modus, wie die Beschäftigung ausgeübt wird – z. B. als Hobby oder als Beruf – entscheidend. Diese Staffelung zeigt die Schwierigkeit, eine klare Linie zwischen Spiel und Sport zu ziehen.

Nebst den zuvor erwähnten finanziellen Aspekten gibt es weitere Gemeinsamkeiten zwischen E-Sports und klassischen Sportarten, die durch die Professionalisierung an Konturen gewonnen haben. So haben sich Strukturen in Form von ausgeprägten Trainings, geführt von Trainer/innen in entsprechenden Lokalitäten sowie Manager/innen, die sich um Sponsoren und die Transfers ihrer Schützlinge kümmern, herausgebildet. Auch sind Grossevents, besucht von zahlreichen Fans und übertragen von globalen Medien, entstanden. Universitäten und etablierte Sportvereine interessieren sich für die Spieler, die sich auch immer wieder mit dem Thema Doping beschäftigen müssen.

Doch trotz diesen zahlreichen Gemeinsamkeiten gibt es auch gewichtige Gegenargumente, die – zumindest in Deutschland – für eine eindeutige Entscheidung *gegen* eine Anerkennung gesorgt haben. Dies sind die fehlenden Vereinsstrukturen wie auch die Gewaltthematik, die vielen E-Sports-Titeln zugrunde liegen. Genauso wie die wohl meistgenannte Eigenschaft des Sportes: die körperliche Betätigung. Hier stellt sich die Frage, wie stark die Gewichtung dieses Merkmals ausfällt und wo die Trennlinie gezogen wird. Denn nicht nur sämtliche Denksportarten sind von diesem Kriterium betroffen, auch Tätigkeiten wie Darts, Poolbillard, Bowling, Schiessen, motorisierte Sportarten oder Sportarten, die Tiere miteinbeziehen, werden dadurch auf den Prüfstand gestellt. Eine Entscheidung zu treffen, wie der Grenzverlauf zwischen Spiel und Sport in solchen diffusen Fällen zu ziehen ist, ist keine unproblematische Angelegenheit, die kaum auf einstimmige Resonanz stossen dürfte. Wie kontrovers diese Frage ist, zeigt sich schon im Vergleich der Definitionen der beiden «benachbarten» Dachorganisationen *Swiss Olympic* und dem *Deutschen Olympischen Sportbund*. Erstere anerkennen Denksportarten, letztere nicht. Rein objektiv scheint es keine abschliessende Antwort auf die Frage nach der Zuordnung des E-Sports zu geben; zu unterschiedlich sind die Sport-Definitionen, gesellschaftlichen Meinungen und politischen Entwicklungen.

Dabei scheint es den E-Sportler/innen nur darum zu gehen, dass ihre Tätigkeit ernst genommen und wertgeschätzt wird, dass das öffentliche Bild des dicken Nerds, der in einem dunklen Keller sitzt und «daddelt», revidiert wird und dass die Spieler/innen problemfrei ihrem Beruf nachgehen können, der sie an verschiedene Turniere in die unterschiedlichsten Länder mit teils sehr strengen Einreise- und Aufenthaltsgenehmigungen führt. Doch die Frage, ob diese Bestrebungen durch eine Anerkennung als Sportart realisierbar würden, bleibt unbeantwortet.

So scheint das Grundproblem dabei in einem Szenenkonflikt zu liegen. Durch die fehlende Bekanntheit des E-Sports und den nicht vorhandenen Berührungspunkten bei vielen Leuten über 30 ist das Verständnis und die Kenntnis über die Materie oft nicht vorhanden. Vor allem die Gegnerschaft mit einem konservativen Sportverständnis scheint eine Verwässerung des Begriffes zu befürchten und sich daher gegen eine Anerkennung einzusetzen. E-Sports befindet sich dort, wo sich auch andere junge Sportarten befinden oder befunden haben. Es sind die gleichen Schritte und Probleme, die E-Sports auf dem Weg zur Anerkennung gehen muss. Akzeptiert man allerdings Darts, Schach und Sportschiessen als Sport, gibt es nur wenige Argumente, weshalb man E-Sports diese Anerkennung verwehren sollte. Dies mag auch der Grund sein, weshalb es bereits verschiedene Staaten gibt, in denen elektronischer Sport als Sport angesehen wird. Folglich scheint es nur eine Frage der Zeit zu sein, bis weitere folgen. Nicht nur das vielseitige Engagement auf internationaler

Ebene, auch die wachsende Popularität und, damit verbunden, das mediale Interesse sowie eine finanzkräftige Ökonomie werden ihr Übriges dazu beitragen, diese Entwicklung voranzutreiben. Spätestens wenn die Generationen, die mit Computerspielen und E-Sports aufgewachsen sind, in einigen Jahren gesellschaftlich und ökonomisch zusehends an Einfluss gewinnen, dürfte auf internationaler Ebene ein positiver Entscheid zu Gunsten ders E-Sports als Sportart fallen. Die Diskussionen werden aber wohl auch dann noch weitergehen, denn spätestens an diesem Punkt stellt sich die Frage, welche elektronischen Spiele nun als E-Sports gezählt werden können und welche nicht.

## Quellenverzeichnis

### Audiovisuelle Quellen

- *All Work All Play*. Patrick Creadon, USA 2015 (Abrufbar: Netflix, 2017).
- *Nintendo Quest*. Robert McCallum, USA 2015 (Abrufbar: Netflix, 2017).
- Sportlounge. *E-Sport erobert die Welt*. Albi Gmür, CH 2016 (<http://www.srf.ch/play/tv/sportlounge/video/e-sport-erobert-die-welt?id=8368967e-9aea-4731-8e4b-ce374ba3cd86>, abgerufen: 14.02.2017).
- Sportlounge. *Die Schweiz: e-Sport-Provinz mit Potential*. Albi Gmür, CH 2016 (<http://www.srf.ch/play/tv/sportlounge/video/die-schweiz-e-sport-provinz-mit-potential?id=00c85313-4944-44c9-a067-b6af31125f10>, abgerufen: 14.02.2017).
- *World of Games. Der Aufstieg des eSports*. Malte Linde, DE 2016 (<http://www.ardmediathek.de/tv/Doku-ONE/World-of-Games/ONE/Video?bcastId=13980890&documentId=37585366>, abgerufen: 16.02.2017).

### Sekundärliteratur

- Bareither, Christoph: «Gewalt im Computerspiel. Ein Vergnügen als gesellschaftlicher Konfliktfall». *Körper Stiftung*. ([https://www.koerber-stiftung.de/fileadmin/user\\_upload/koerber-stiftung/redaktion/deutscher-studienpreis/pdf/2016/Beitrag\\_Bareither\\_final.pdf](https://www.koerber-stiftung.de/fileadmin/user_upload/koerber-stiftung/redaktion/deutscher-studienpreis/pdf/2016/Beitrag_Bareither_final.pdf), abgerufen 18.02.2017).
- Beil, Benjamin: *Game Studies. Eine Einführung*. Berlin: LIT, 2013.
- Caillois, Roger: *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*. Frankfurt am Main (u.a.): Ullstein, 1982 (1958), 9-46.
- Fahlenbach, Kathrin und Felix Schröter: *Game Studies und Rezeptionsästhetik*. In: Klaus Sachs-Hombach und Jan-Noël Thon (Hg.): *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*. Köln: Halem, 2015, 165-209.
- Grupe, Ommo: *Bewegung, Spiel und Leistung im Sport*. Schorndorf: Karl Hofmann, 1982 (Reihe Sportwissenschaft, 18).
- Heinecke, Stephanie: *Der Medialisierungsgrad des Spitzensports. Eine Typologie*. In: Volker Schürmann, Jürgen Mittag, Günter Stibbe u.a. (Hg.): *Bewegungskulturen im Wandel. Der Sport der Medialen Moderne. Gesellschaftstheoretische Verortungen*. Bielefeld: Transcript, 2016, 205-224.
- Hetzel, Andreas: *Die Medialität des Agon. Sport und Spiel in der klassischen Antike*. In: Volker Schürmann, Jürgen Mittag, Günter Stibbe u.a. (Hg.): *Bewegungskulturen im Wandel. Der Sport der Medialen Moderne. Gesellschaftstheoretische Verortungen*. Bielefeld: Transcript, 2016, 89-106.
- Huizinga, Johan: *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Hamburg: Rowohlt 1958

(1938).

- Ihle, Holger, Jörg-Uwe Nieland und Simon Rehbach: Medialisierung des Sports. Ein Untersuchungsmodell. In: Volker Schürmann, Jürgen Mittag, Günter Stibbe u.a. (Hg.): *Bewegungskulturen im Wandel. Der Sport der Medialen Moderne*. Gesellschaftstheoretische Verortungen. Bielefeld: Transcript, 2016, 185–204.
- Kozinets, Robert V.: *Netnography. Redefined*. London, Thousand Oaks, New Delhi, Singapore: Sage, 2015 (2010).
- Sachs-Hombach, Klaus und Jan-Noël Thon: Einleitung. *Game Studies und Medienwissenschaft*. In: Klaus Sachs-Hombach und Jan-Noël Thon (Hg.): *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*. Köln: Halem, 2015, 9–28.
- Schmidt, Robert: «Geistige Arbeit» als körperlicher Vollzug. Zur Perspektive einer vom Sport ausgehenden praxeologischen Sozialanalyse. In: Robert Gugutzer (Hg.): *Body turn. Perspektiven der Soziologie des Körpers und des Sports*. Bielefeld: Transcript, 2006 (Materialitäten 2), 297–320.
- Schwier, Jürgen: Repräsentationen des Trendsports. Jugendliche Bewegungskulturen, Medien und Marketing. In: Robert Gugutzer (Hg.): *Body turn. Perspektiven der Soziologie des Körpers und des Sports*. Bielefeld: Transcript, 2006 (Materialitäten 2), 321–340.
- Wimmer, Jeffrey und Jan-Hinrik Schmidt: *Game Studies und Mediensoziologie*. Klaus Sachs-Hombach und Jan-Noël Thon (Hg.): *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*. Köln: Halem, 2015, 252–278.

## Internetquellen

- Amarilli, Ivo und Guido Berger: «Professionelle <FIFA>-Zocker trainieren hart für den Erfolg». *SRF*, 07.10.2016 (<http://www.srf.ch/radio-srf-virus/aktuell/professionelle-fifa-zocker-trainieren-hart-fuer-den-erfolg>, abgerufen: 06.02.2017).
- Baurmann, Jana Gioia: «Das ist kein Spiel mehr». *Zeit*, 02.02.2017 (<http://www.zeit.de/2017/04/computerspiele-geld-umsatz-gewinn-leistungssport#comments>, abgerufen: 17.02.2017).
- Bayerischer Rundfunk Plus: «Warum E-Sport offiziell Sport sein muss». *Bayrischer Rundfunk Plus* (<http://www.br.de/puls/themen/popkultur/esport-ist-sport-100.html>, abgerufen: 17.02.2017).
- Duden: «Spiel». *Duden a* (<http://www.duden.de/rechtschreibung/Spiel>, abgerufen: 16.01.2017).
- Duden: «Sport». *Duden b* (<http://www.duden.de/rechtschreibung/Sport>, abgerufen: 16.01.2017).
- DOSB: «Wen vertritt der DOSB?». *DOSB* (<https://www.dosb.de/de/organisation/was-ist-sport/sportdefinition/>, abgerufen: 01.02.2017).
- Hern, Alex: «The mainstream is coming for e-sports, but do e-sports need it?» *The Guardian*, 15.10.2015 (<https://www.theguardian.com/technology/2015/oct/15/esports-mainstream-media-bbc-sky-dota-2-league-of-legends>, abgerufen: 17.02.2017).
- Kühl, Eike: «Der etwas andere Unisport». *Zeit*, 01.02.2017 (<http://www.zeit.de/digital/games/2017-02/e-sport-universitaeten-liga-ueg-bayreuth#comments>, abgerufen: 17.02.2017).
- Kühl, Eike: «Profispieler, keine Profisportler». *Zeit*, 14.05.2016 (<http://www.zeit.de/digital/games/2016-05/esport-sport-gutachten-dosb>, abgerufen: 17.02.2017).
- Lassen, Nils: «eSports: Japanische Schule bildet zum Pro-Gamer aus». *GIGA*, 17.02.2015 (<http://www.giga.de/extra/esports/news/esports-japanische-schule-bildet-zum-pro-gamer-aus/>,

- abgerufen: 14.02.2017).
- Reuter, Sebastian: «Wie geht Spitzensport am Schreibtischstuhl?». *Frankfurter Allgemeine Zeitung*, 30.07.2015 (<http://www.faz.net/aktuell/sport/mehr-sport/der-esport-ist-fuer-den-dosb-kein-richtiger-sport-13720467.html>, abgerufen: 17.02.2017).
  - Röll, Nadja: «Anerkennung des E-Sports: Gamen als olympische Disziplin?». *SRF*, 17.08.2016 (<http://www.srf.ch/kultur/netzwelt/erkennung-des-e-sports-gamen-als-olympische-disziplin>, abgerufen: 30.01.2017).
  - Schütz, Martin: «Sportwissenschaftler: eSports-Profis sind wahre Athleten». *DW*, 02.02.2016 (<http://www.dw.com/de/sportwissenschaftler-esports-profis-sind-wahre-athleten/a-19011581>, abgerufen: 17.02.2017).
  - Schweiger, Robin: «Indizierung erklärt – Was steckt hinter Liste A, Liste B und dem Prüfungsverfahren der BpJM?». *GIGA*, 17.03.2012 (<http://www.giga.de/spiele/ratgeber/specials/indizierung-erklart-was-steckt-hinter-liste-a-liste-b-und-dem-pruefungsverfahren-der-bpjm/>, abgerufen: 17.02.2017).
  - SRF: «E-Sport als Zukunft der Sportklubs?». *SRF* (<http://www.srf.ch/sport/mehr-sport/e-sport-als-zukunft-der-sportklubs>, abgerufen: 06.02.2017).
  - Swiss Olympics: «Definition Sport». *Swiss Olympics* (<http://www.swissolympic.ch/Ueber-uns/Mitgliedverbaende/Mitgliedschaft/Definition-Sport/Definition-Sport>, abgerufen: 01.02.2017).
  - Tiedemann, Claus: «<Sport> – Vorschlag einer Definition». *Universität Hamburg* (<http://www.sportwissenschaft.uni-hamburg.de/tiedemann/documents/sportdefinition.html>, abgerufen: 01.02.2017).
  - Titschipo: «Darum dürfen Frauen nicht Hearthstone spielen». *Moviepilot*, 02.07.2014 (<http://www.moviepilot.de/news/darum-duerfen-frauen-nicht-hearthstone-spielen-130922>, abgerufen: 18.02.2017).
  - Tschirren, Jürg: «Schweizer scheitern an E-Sports-WM». *SRF*, 10.10.2016a (<http://www.srf.ch/news/panorama/schweizer-scheitern-an-e-sports-wm>, abgerufen: 06.02.2017).
  - Tschirren, Jürg: «6 Gründe, warum Profi-Gamer Spitzensportler sind». *SRF*, 01.09.2016b (<http://www.srf.ch/radio-srf-virus/aktuell/6-gruende-warum-profi-gamer-spitzensportler-sind>, abgerufen: 06.02.2017).
  - Urban Dictionary: «E-Sports». *Urban Dictionary* (<http://www.urbandictionary.com/define.php?term=esports&defid=1795418>, abgerufen: 17.02.2017).
  - Usmani, Basim: «Is it time for eSports gamers to be recognised as athletes?». *The Guardian*, 08.06.2016 (<https://www.theguardian.com/technology/2016/jun/08/esports-pro-video-gamers-recognised-at-letes>, abgerufen: 17.02.2017).
  - Wochnik, Sebastian: «Und abends zum <Elektrosport>». *Zeit*, 14.05.2016 (<http://www.zeit.de/digital/games/2016-06/esport-vereine-gemeinnuetzig-sportart-berlin#comments>, abgerufen: 17.02.2017).

[1] Catrina Ursina Wörndle geht in [ihrem Beitrag](#) in diesem Band explizit auf den Alltag und das Leben von E-Sportlern ein.

[2] Vgl. Beil 2013, 63.

[3] Vgl. Sachs-Hombach 2015, 9.

[4] Vgl. ebd., 9f.

- [5] Vgl. Beil 2013, 11.
- [6] Vgl. ebd., 12.
- [7] Beil 2013, 64.
- [8] Zu Arcades und Spielhallen sei auf [den Beitrag](#) von Remo Cadalbert in diesem Band verwiesen.
- [9] Vgl. Beil 2013, 65.
- [10] Vgl. All Work All Play 2015, 01:21:30-01:21:38.
- [11] Vgl. ebd., 0:25:30-0:29:50.
- [12] Vgl. World of Games 2016, 0:41:11-0:41:37.
- [13] Huizinga 1958, 16 f. Siehe auch Grupe 1982, 122.
- [14] Vgl. Grupe 1982, 120.
- [15] Vgl. Huizinga 1958, 19f.
- [16] Vgl. ebd., 18.
- [17] Vgl. Duden 2017a.
- [18] Vgl. Huizinga 1958, 18f.
- [19] Ebd., 22.
- [20] Vgl. Caillois 1982, 16f.
- [21] Grupe 1982, 122.
- [22] Vgl. Wimmer und Schmidt 2015, 252 und Huizinga 1958, 78.
- [23] Vgl. Hetzel 2016, 89f.
- [24] Caillois 1982, 21.
- [25] Vgl. ebd., 19.
- [26] Vgl. ebd, 21.
- [27] Vgl. Caillois 1982, 22, 25.
- [28] Vgl. Huizinga 1958, 22, 27, 52.
- [29] Vgl. ebd., 59
- [30] Vgl. ebd., 60.
- [31] Ebd., 62.
- [32] Vgl. Huizinga 1958 und Hetzel 2016, 99.
- [33] Vgl. Caillois 1982, 19.
- [34] Duden 2017b.
- [35] Vgl. Grupe 1982, 109f.
- [36] *Swiss Olympics* 2017 und *DOSB* 2017.
- [37] *Swiss Olympics* 2017.
- [38] *Swiss Olympics* 2017.
- [39] Vgl. ebd.
- [40] Vgl. *DOSB* 2017.
- [41] Tiedemann 2017.
- [42] Hetzel 2016, 99.
- [43] Ebd., 99.
- [44] Vgl. Caillois 1982, 12.
- [45] Vgl. Beil 2013, 64.
- [46] Vgl. *World of Games* 2016, 0:05:20-0:05:30 und *Sportlounge* 2016a, 0:11:53-0:12:10.
- [47] Vgl. *All Work All Play* 2015, 0:38:36-0:40:47 und Lassen 2015.
- [48] Vgl. Schütz 2016.
- [49] Vgl. ebd.
- [50] Vgl. *World of Games* 2016, 0:06:14-0:07:12.
- [51] Vgl. Tschirren 2016b.
- [52] Vgl. Schütz 2016.
- [53] Vgl. ebd.



- [54] Vgl. Tschirren 2016b.
- [55] Vgl. Schütz 2016.
- [56] Vgl. ebd.
- [57] Vgl. World of Games 2016, 0:35:38-0:36:12.
- [58] Vgl. Ihle, Nieland und Rehbach 2016, 188.
- [59] Schwier 2006, 324.
- [60] Vgl. ebd., 330 f.
- [61] Vgl. *All Work All Play* 2015, 1:31:06 und Tschirren 2016b.
- [62] Vgl. Usmani 2016 und Hern 2015.
- [63] Vgl. Ihle, Nieland und Rehbach 2016, 185.
- [64] Vgl. Heinecke 2016, 210f.
- [65] Vgl. Schwier 2006, 330f.
- [66] Vgl. Ihle, Nieland und Rehbach 2016, 194.
- [67] Vgl. *World of Games* 2016, 0:20:50-0:21:57 und Tschirren 2016b.
- [68] Ihle, Nieland und Rehbach 2016, 196.
- [69] Vgl. Tschirren 2016b.
- [70] Vgl. *All Work All Play* 2015, 0:42:00-0:44:00.
- [71] Wimmer und Schmidt 2015, 258.
- [72] Vgl. Röll 2016; Amarilli und Berger 2016, Tschirren 2016a, Urban Dictionary 2017, Baurmann 2017, Wochnik 2016, Usmani 2016, Kühl 2017 und Reuter 2015.
- [73] Vgl. *World of Games* 2016, 0:03:30-0:03:48.
- [74] Bayerischer Rundfunk Plus 2017
- [75] Vgl. ebd.
- [76] Vgl. Reuter 2015.
- [77] Vgl. Bayerischer Rundfunk Plus 2017.
- [78] Vgl. *World of Games* 2016, 0:17:47-0:17:58.
- [79] Vgl. Schweiger 2012.
- [80] Röll 2016.
- [81] Vgl. Bayerischer Rundfunk Plus 2017.
- [82] Vgl. Reuter 2015 und Sportlounge 2016a, 0:17:01-0:18:10.
- [83] Vgl. SRF 2017.
- [84] Vgl. World of Games 2016, 0:12:40-0:14:30.
- [85] Vgl. ebd., 0:12:40-0:14:30.
- [86] Vgl. Röll 2016 und Amarilli und Berger 2016.
- [87] Vgl. Titschipoo 2014.