



Schöber | Möglich | Simoneit | Ottowitz | Junge

AKT 2, BAND 1

# ESPORTPEDIA

## E-Sport auf Landesebene

Blaupause und Erfahrungswerte  
zum regionalen E-Sport

BREITENSORT

MEYER  
& MEYER  
VERLAG

Das vorliegende Buch wurde sorgfältig erarbeitet. Dennoch erfolgen alle Angaben ohne Gewähr. Weder die Herausgeber noch der Verlag können für eventuelle Nachteile oder Schäden, die aus den im Buch vorgestellten Informationen resultieren, Haftung übernehmen.

Sollte diese Publikation Links auf Webseiten Dritter enthalten, so übernehmen wir für deren Inhalte keine Haftung, da wir uns diese nicht zu eigen machen, sondern lediglich auf deren Stand zum Zeitpunkt der Erstveröffentlichung verweisen.

Schöber | Möglich | Simoneit | Ottowitz | Junge

AKT 2, BAND 1

# ESPORTPEDIA

## E-Sport auf Landesebene

---

Blaupause und Erfahrungswerte  
zum regionalen E-Sport

Meyer & Meyer Verlag



## **E-Sport auf Landesebene**

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek  
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Details sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Alle Rechte, insbesondere das Recht der Vervielfältigung und Verbreitung sowie das Recht der Übersetzung, vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form – durch Fotokopie, Mikrofilm oder ein anderes Verfahren – ohne schriftliche Genehmigung des Verlages reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, gespeichert, vervielfältigt oder verbreitet werden.

© 2021 by Meyer & Meyer Verlag, Aachen  
Auckland, Beirut, Dubai, Högendorf, Hongkong, Indianapolis, Kairo, Kapstadt, Manila, Maidenhead, Neu-Delhi, Singapur, Sydney, Teheran, Wien



Member of the World Sport Publishers' Association (WSPA)

9783840313882  
eISBN 9783840337482  
E-Mail: [verlag@m-m-sports.com](mailto:verlag@m-m-sports.com)  
[www.dersportverlag.de](http://www.dersportverlag.de)

# Inhalt

## Abbildungsverzeichnis

### **1. Vorwort (TS)**

1.1 Der Mensch als spielendes Wesen (JJ)

1.2 Play, Toy, Game (JJ)

1.3 Ein kurzer Blick zurück (TS)

### **2. E-Sport und Tourismus (FS)**

2.1 Sport und Tourismus (FS)

2.2 Charakteristika von Destinationen (FS)

2.3 Sporttourismus (FS)

2.4 Destination Nordsee Schleswig-Holstein (FS)

2.5 Effekte von Tourismus in der Destination (FS)

2.6 Fazit (FS)

### **3. Status quo (JM)**

3.1 E-Sport-Vereine (TS)

- 3.2 Profiszene (JM)
- 3.3 LANs, Summits und weitere Events (JM)
- 3.4 Forschungsstandort (FS)
- 3.5 Studium und Lehre (AO)
- 3.6 Politische Lage (JJ, TS)
- 3.7 Sicht von Sportvereinen (JM)
- 3.8 Landessportverband SH (JJ, TS)
- 3.9 Jugendarbeit (JM)

#### **4. Praktische Projekte (TS)**

- 4.1 ESports-Akademie an der FH Westküste (AO)
- 4.2 Vereinsheim eSports Nord e.V. (TS)
- 4.3 Netzwerk IFgameSH e.V. (JM)
- 4.4 E-Sport- und Gaming-Räume in Sport und Kultur (JM)
- 4.5 Landeszentrum für eSport und Digitalisierung SH (JM)
- 4.6 Denkfabrik Esportionary (TS)

#### **5. E-Sport in SH in Zahlen (AO)**

- 5.1 Demografische Analyse (AO)
- 5.2 Wirtschaftliche Aspekte (JM, TS)

5.3 Blick aus Unternehmenssicht (JJ)

## **6. Problemlagen (TS)**

6.1 Gesellschaftliche Wahrnehmung (JM)

6.2 Unterscheidung Gaming und E-Sport (TS)

6.3 Anerkennung und Förderung (JJ)

6.4 Jugendschutz und Suchtprävention (JM)

## **7. Chancen und Potenziale (JM)**

7.1 Synergieeffekte und Personalgewinnung (TS)

7.2 Förderung von Medienkompetenz (JM)

7.3 Soziale Räume und Greifbarkeit (JM)

7.4 Forschung und Wissenschaft (AO)

7.5 Hochschulstandort und Alleinstellungsmerkmale (AO)

7.6 Nähe zur E-Sport-Hochburg Dänemark (JM)

7.7 Entwicklung von Videospiele (JM)

7.8 E-Sport in Zeiten von Ausgangsbeschränkungen (FS)

## **8. Unternehmen und Neugründungen (JM)**

8.1 Spielportalbetreiber Mediastart (JJ)

8.2 Digitalagentur Braune Digital (JM)

8.3 Event- und Beratungsagentur Nordix-play (JM)

8.4 Digitalagentur mienjung GmbH (TS)

8.5 Spielestudios in der Region (JM)

## **9. Wahrnehmung von außen (TS)**

9.1 Berlin (JM)

9.2 Köln (JM)

9.3 Game - Verband der deutschen Games-Branche  
e.V. (JJ)

## **10. Prognose (TS)**

10.1 Was muss noch besser werden? (JM)

10.2 Wo ist SH bereits Vorbild? (JM)

10.3 Wo steht SH im Idealfall in fünf Jahren? (AO)

## **11. Nachwort (TS)**

Literaturverzeichnis

Bildnachweis

# Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: System Destination, Frank Simoneit

Abbildung 2: Zielgruppe E-Sport-affine – Soziodemografie – Teil 1 (eigene Darstellung in Anlehnung an Nielsen Sports, 2019, S. 51)

Abbildung 3: Zielgruppe E-Sport-affine – Soziodemografie – Teil 2 (eigene Darstellung in Anlehnung an Nielsen Sports, 2019, S. 51)

Abbildung 4: Zielgruppe Gamer – Soziodemografie – ausgewählte Aspekte (eigene Darstellung in Anlehnung an Nielsen Sports, 2019, S. 10)

Abbildung 5: Zielgruppe Rezipienten – Soziodemografie – ausgewählte Aspekte (eigene Darstellung in Anlehnung an Nielsen Sports, 2019, S. 19)

Abbildung 6: Curriculum Esports Business FH Westküste – Semester 1 bis 6 – Teil 1, FH Westküste

Abbildung 7: Curriculum Esports Business FH Westküste – Semester 1 bis 6 – Teil 2, FH Westküste

Abbildung 8: Aufbau eSports-Akademie Heide, Frank Simoneit

Abbildung 9: Umfrage „Ist E-Sport Sport?“, Marktanalyse Gaming & E-Sport 2019, FH Westküste & Nielsen

Abbildung 10: Demografische Analyse Deutschland, Marktanalyse Gaming und E-Sport 2019, FH Westküste & Nielsen

Abbildung 11: Demografische Analyse Schleswig-Holstein, Marktanalyse Gaming und E-Sport 2019, FH Westküste & Nielsen

# 1. Vorwort (TS)

Volle Hallen, millionenschwere Preisgelder, Vollzeitprofis, die auf Höchstniveau spielen. Große Konzerne als Sponsoren, bunt leuchtende Hardware und Lasershows, Flammensäulen, die aus Rohren schießen. All dies verpackt in Hochglanz-Produktionen, die via Streaming in die ganze Welt getragen werden. Das ist der E-Sport, wie ihn die meisten Menschen kennen dürften, die erstmals von diesem vermeintlich neuartigen Phänomen gehört haben.

E-Sport, der elektronische Sport, also das wettbewerbsorientierte Spielen von Videogames, ist jedoch gar nicht mehr so neu, wie oft in den Mainstream-Medien suggeriert wird. Denn mit OCRANA wurde bereits 1996 der erste „richtige“ E-Sport-Clan (Verein/Mannschaft) in Deutschland gegründet.<sup>1</sup>

Darüber hinaus funktioniert das ökonomische System des professionellen E-Sports an den meisten Stellen sehr ähnlich wie vergleichbare Systeme in vielen klassischen Sportarten.<sup>2</sup>

Events, Profispieler, Clans, Medien, Experten und so weiter werden überwiegend durch Sponsoren finanziert. Nicht immer und ausschließlich, aber Sponsoren sind dennoch die treibende monetäre Kraft hinter dem Profi-E-Sport. Die schillernde Welt des professionellen Spielens finanziert sich auf diesem Wege.

Für Unternehmen ergibt es aber nur Sinn als Sponsor aufzutreten, wenn damit erhoffte Effekte erzielt werden können. Im Falle des Profisports ist dies vor allem die Erreichung der eigenen Zielgruppe, um Dienstleistungen anbieten und Produkte absetzen zu können.

Im E-Sport besteht diese Zielgruppe im Schnitt aus jungen Menschen, die sich für Technik, Entertainment und Innovationen begeistern. Im Vergleich zum Fußball oder anderen populären Sportarten sind die Fans im E-Sport weniger heterogen und können daher weniger genau abgegrenzt werden.<sup>3</sup>

Diese zumeist jungen Menschen sind sehr häufig selbst Videospiele, oft mit dem Willen zum wettbewerbsorientierten Spielen, ohne dabei allerdings Geld zu verdienen. Im klassischen Sport würde man solche Menschen als Breitensportler bezeichnen - und so ist es auch im E-Sport.

Diese große Basis an Breitensportlern fungiert vor allem in zweierlei Aspekten als Motor sowohl für den E-Sport im Allgemeinen als auch für den Profi-E-Sport im Speziellen.<sup>4</sup>

Zum einen sind Breitensportler ein erheblicher Teil der Zielgruppe, die die Sponsoren des Profi-E-Sports erreichen möchte. Sie kaufen Gaming-Computer, Tastaturen, Mäuse, Mauspads, Spielekonsolen, Videospiele, Ingame-Inhalte und vieles mehr.

Zum anderen setzen sich Breitensportler auf kommunaler, regionaler und landesweiter Ebene für den E-Sport ein. Sie schaffen gesellschaftliche Anerkennung, politische

Wahrnehmung und befeuern etwa die Diskussion um eine offizielle Förderung des E-Sports mit fundierten Argumenten.<sup>5</sup>

Dieses Buch wird einen Blick auf den E-Sport auf Landesebene werfen. Dabei werden unterschiedliche Aspekte berücksichtigt und vielerlei Teilbereiche behandelt. Als Grundlage der Betrachtungen wird mit besonderem Fokus eine wissenschaftliche Einordnung von E-Sport im Kontext Tourismus versucht.

Um dem gemeinschaftlichen Arbeiten und dem „Wir-Gefühl“, das auf Landesebene oft sehr ausgeprägt ist, gerecht zu werden, ist dieses Buch durch sechs Autoren entstanden. Alle Autoren kommen aus dem nördlichsten Bundesland, Schleswig-Holstein. Da Schleswig-Holstein bundesweit in vielerlei Hinsicht als Leuchtturm des deutschen E-Sports gesehen werden kann, wird in diesem Buch vor allem das Land zwischen den Meeren als Beispiel betrachtet. Die gewonnenen Erkenntnisse sind jedoch übertragbar auf andere Bundesländer und den E-Sport als Ganzes.

### **Die Autoren dieses Buches sind:**

**Timo Schöber (TS):** Autor mehrerer Bücher, Gastartikel und Paper, Hochschuldozent, Wissenschaftler, Engagierter in mehreren Vereinen und Organisationen.

**Jana Möglich (JM):** Bachelor- und Masterabschluss im Medienbereich mit Thesis-Fokus auf E-Sport, Autorin, Referentin, Vorstandsmitglied bei der Initiative für den Games-Standort Schleswig-Holstein e.V. (IFgameSH), Gleichstellungsbeauftragte beim eSports Nord e.V.

**Frank Simoneit (FS):** Tourismus-Experte, Hochschuldozent, Autor, Berater, Projektleiter bei der Konzeption einer E-Sport-Akademie.

**Alexander Ottowitz (AO):** Bachelor- und Masterabschluss im Tourismusbereich mit Thesis-Fokus auf E-Sport, Autor, Hochschuldozent, Leiter einer E-Sport-Hochschulgruppe, Mitarbeiter bei der Konzeption einer E-Sport-Akademie.

**Prof. Dr. Jens Junge (JJ):** Direktor des Instituts für Ludologie, Spieleforscher, Professor an einer Berliner Hochschule, Unternehmer, Regionalvertreter des game SH.

Die Texte wurden im September 2020 finalisiert.

Das Autorenteam dankt Martin Freese für die Unterstützung und Beratung beim Projekt.

## **1.1 Der Mensch als spielendes Wesen (JJ)**

---

*„Spiel ist notwendig zur Führung eines menschlichen Lebens.“*

**(Thomas von Aquin, 1224-1274)**

---

Die althergebrachte Sichtweise, Spiele seien „Kinderkram“ und hätten mit der „echten“ und „realen“ Welt nichts zu tun, hat sich zum Glück überholt. In Erziehungswissenschaft, Psychologie und Therapeutik, in Sprachtheorie und Genderforschung, in politischen und militärischen Planungsprozessen, in der Kunst sowie in der Produkt- und

Unternehmensentwicklung hat sich die Erkenntnis durchgesetzt, dass das Spiel unsere Wirklichkeit konstituiert und transformiert, ja dass Wirklichkeit gar nicht anders zu denken und zu begreifen ist denn als ein spielerischer Vorgang: Wirklichkeit ist stets verhandelt, verprobt, im Dialog befindlich mit unserer Fantasie.

Dieser Erkenntnisprozess ist nicht neu: In der Antike als frühe europäische Hochkultur war das Spiel nicht bloß probat, sondern für die Dionysien bzw. Festspiele zu Ehren des Gottes Dionysos wurden Amphitheater gebaut, deren architektonische und rein materielle Leistung noch heute atemberaubend auf uns wirkt. Ohne Spiel in der Antike keine Polis. Ja, ohne Spiel wohl keine Antike.

Weitere historische Beispiele für das Bewusstsein vom Wert des Spiels lassen sich aufzählen: von den römischen Kampfspielen über Kirchspiele zu den Reformpädagogen der Aufklärung und der philosophischen Fundierung des Spiels im Rahmen der Weimarer Klassik bis hin zu den interdisziplinären Spielforschungen jüngerer Zeit.

Spielen hilft. Das Medium Spiel ist ein faszinierendes Instrument und das Spielen eine grundlegende Methode, mit der wir Menschen uns diese Welt erschließen, Erklärungsansätze für die Fragen des Lebens erarbeiten oder Konflikte und Probleme lösen.

Die Grundphänomene des Menschen und die sich daraus ergebenden Fragestellungen sind seit Jahrtausenden Gegenstand der Gedankenspiele der Literatur, erstmals schriftlich in einem der ältesten überlieferten Texte, dem Gilgamesch-Epos: Natur, Liebe, Arbeit, Herrschaft und Tod

werden „durchgespielt“. Mit der Antike fanden im Schauspiel des Theaters diese Themen ihre Reflexion und seitdem das Spiel auf Musikinstrumenten erfunden wurde, werden diese Themen sogar besungen und spielerisch in akustische Schwingungen verwandelt.

## **Der spielende Mensch in der Wissenschaft**

Literatur-, Theater-, Musik-, Film- oder auch die Sportwissenschaften befassen sich forschend und lehrend im weitesten Sinne mit Spielen und den damit verbundenen, etablierten Kulturgütern, die Fragen und Antworten zu den Grundphänomenen des Menschen bearbeiten. Eine notwendige Universalwissenschaft, wie eine allgemeine Spielwissenschaft, in der die spezielle Games-Kultur eine zentrale Rolle spielt, gibt es bisher leider nicht in adäquater und staatlich finanzierter Form.

So findet die Selbsterkenntnis des Menschen mit den Erkenntnissen aus Pädagogik, Psychologie, Soziologie, Ökonomie, Biologie, Anthropologie, Philosophie, Religionswissenschaft oder Kultur- und Medienwissenschaft zum Thema Spielen nur innerhalb dieser Teildisziplinen statt.

Es zeigt sich: Bereits seit der Antike befassen sich aufgeklärt Denkende mit dem Phänomen des Spielens. Doch worin liegt diese Neugier begründet?

## **Spielen als Naturphänomen**

Es ist offensichtlich, dass nicht nur Menschen spielen – Tiere zeigen ebenso ein vielfältiges spielerisches Verhalten, wie

schon Karl Groos in seiner Abhandlung »Die Spiele der Tiere« (1896) herausarbeitete. Die Natur hat die Funktion des Spielens in die Gene und Instinkte mancher Lebewesen mit ausreichend großem Gehirn implementiert.

Der Homo erectus, eine der ersten Menschenarten, wird vor über zwei Millionen Jahren die Welt spielend erkundet haben. Tiere und Menschen beginnen sich ihre Umwelt mit den Materialien und den Lebewesen explorativ und neugierig zu erschließen, ähnlich wie heute Spieler mithilfe elektronischer Geräte durch virtuelle, offene Welten streifen.

Das betrifft nicht nur Kinder und Jugendliche: auch Erwachsene spielen. Die „Einübungstheorie“ des 19. Jahrhunderts, nach der sich Kinder spielend auf ihr zukünftiges Leben vorbereiten, greift viel zu kurz. Der Reiz des Spiels liegt nicht nur im bewussten Lernen „für später“. Es erhält uns den täglichen Optimismus, die Lebensfreude.

Das Spielen kann zum Glück nicht ausschließlich verzweckt werden. Warum lässt die Natur dem Tier und dem Menschen den Spielraum für ein auf den ersten Blick so nutzloses und zeitraubendes Verhalten? Das Spielen aus purer Lebensfreude trägt nicht eindeutig zur Existenzsicherung eines Individuums bei, es wirkt augenscheinlich wie ein wegrationalisierbarer Luxus.

Als Grundvoraussetzung oder Vorbedingung zum Spielen kann der luxuriös anmutende Zustand des Wohlbefindens angesehen werden. Tiere und Menschen müssen zum einen satt und nicht hungrig sein sowie zum anderen sich sicher fühlen. Wenn diese elementaren Bedürfnisse befriedigt sind, steigt die Chance, sich das Lebensgefühl spielerisch

gestalten zu wollen, wie u. a. Frederik J.J. Buytendijk in „Wesen und Sinn des Spiels“ (1933) betont.

Die heutige Spielforschung kann darüber hinaus belegen, dass selbst in existenziell bedrohlichen Lebenssituationen das Spielen als Lösungs- und Verdrängungsansatz hilfreich und nützlich sein kann. Wer pfeifend durch den dunklen Wald geht, verhindert das Gefühl von Angst. Kinder haben als Opfer innerhalb von Konzentrations- und Vernichtungslagern in Nazi-Deutschland gezielt ihren grässlichen Alltag spielend besser ertragen.

Zu spielen bedeutet jedoch generell, freiwillig und aus eigenem Antrieb Aktivitäten auszuführen. Der Spieler vollführt eine Reihe von Handlungen, die mit (Lebens-)Freude und Spaß verbunden sind. Diese Freude führt zu positiv empfundenen Emotionen, also zu Hormonausschüttungen in unserem Gehirn. Spielen bewirkt Belebung und Vergnügen.

Diese Emotionen können jedoch durch unterschiedliche kulturelle Prägungen verschieden erzeugt werden. So hat Brian Sutton-Smith in „Die Dialektik des Spiels“ (1978) nachgewiesen, dass wettbewerbsorientierte Kulturen verstärkt kompetitive Spiele spielen, und Kulturen, die weniger das Individuum und seine Selbstverwirklichung im Fokus haben, mehr kooperative Spiele.

Sich mit seinen eigenen geistigen und körperlichen Fähigkeiten messen und vergleichen zu können, treibt Menschen zu den merkwürdigsten Verhaltensweisen an. Man gucke dazu nur in das Guinness Buch der Rekorde oder zu den Olympischen Spielen, die im 2. Jahrtausend vor Chr.

in der Antike als religiöses Fest begannen und als Sportwettkampfveranstaltung seit 1894 wiederbelebt wurden.

Fähigkeiten zu trainieren, sich Strategien und Taktiken auszudenken, um im kommenden Wettkampf als Sieger vom Spielfeld zu gehen, fordert und fördert uns Menschen. Dieser Drang, die Motivation zur Vervollkommnung, zur Bestleistung spornt so einige Menschen an. Und wer weiß, wie mühevoll die Leistung ist, wer das Spiel und die Brillanz des Zusammenspiels bei mehreren Spielern versteht, der zahlt auch gerne Eintritt, um dabei sein zu dürfen, bei den Meistern und Idolen zugucken zu dürfen. All dies hat E-Sport nicht erfunden. All dies gibt es seit Jahrtausenden. Mit E-Sport haben sich nur die Spielmittel geändert, denn komplexe Gesellschaften benötigen komplexe Spiele.

## **1.2 Play, Toy, Game (JJ)**

Der Homo sapiens wurde offensichtlich durch die Natur nicht mit ausreichend sozialen Instinkten ausgestattet – wie Bienen, Ameisen oder Zugvögel –, dass er sich automatisch einzuordnen wüsste. Wie stark sich der kooperative Gedanke entwickelt, die Sozialisation des Menschen eintrainiert wird, ist kulturell und individuell sehr unterschiedlich.

Wir benötigen in jedem Fall reale und spielerische Erfahrungen sowie auch sinnstiftende Religionen, Philosophien und andere erfundene Ordnungen wie Nationalstaaten oder Geld. Da haben es instinktgetriebene Tiere manches Mal einfacher: Ihnen fehlt das ausgeprägte Bewusstsein eines Individuums; sie „wissen“, dass sie nur

ein Teil eines größeren Ganzen sind. Der Mensch hingegen muss erst sein Menschsein mühsam lernen. Dabei unterstützt ihn das Spielen. Dieses sorgt außerdem für positive Emotionen, für Freude.

Dieses Spielen ist ein ursprüngliches, natürliches, freies Spiel. Es fördert und unterstützt den Lernprozess, die eigenen Fähigkeiten zu schulen und gleichzeitig soziales Verhalten zu ermöglichen. Um dieses Spielen eindeutig zuordnen und charakterisieren zu können, eignet sich die englische Sprache sehr gut mit dem Wort „play“. Doch wenn dieses freie, natürliche Spielen bei Tier und Mensch zu beobachten und zu erklären ist, wo beginnt das Spiel in oder mit der Kultur, wo liegen die weiteren Wurzeln einer Games-Kultur?

## **Als der Mensch das Spielzeug erfand**

Ausgestattet mit der „Kulturtechnik“ Sprache, mithilfe derer aus Lauten Worte mit Bedeutungen und Zuordnungen zu materiellen Dingen formuliert werden, und angereichert mit einem Regelsystem (Grammatik, Spielregeln einer Sprache), konnten und können Dinge beschrieben werden, die es real nicht gibt, z. B. die Erfindung eines Überwesens.

Als eines der ältesten kulturellen Objekte in Deutschland gilt der Löwenmensch. Dieser ist im Stadtmuseum in Ulm zu bewundern. Vor 35.000 Jahren hat ein Mensch aus einem Mammutstoßzahn mühevoll mit einem hohen Produktionsaufwand (ca. 360 Arbeitsstunden) diese Fantasiefigur des Löwenmenschen geschnitzt, ein bis heute gut erhaltenes erstes Spielzeug. Ob es zur Illustration einer Gute-Nacht-Geschichte für die Kinder am Feuer in der

elterlichen Höhle eingesetzt wurde oder als spiritueller Gegenstand zur Praktizierung einer Naturreligion, ist aus spielwissenschaftlicher Sicht unerheblich.

Als Spielzeug oder ritueller Gegenstand gleichermaßen führt der Löwenmensch den „Anwender“ über seine eigene Existenz hinaus in einen gedanklichen „magischen Zirkel“, in eine kreativ nutzbare Fantasiewelt mit Rollen sowie Spiel- oder Gesellschaftsregeln (Simulationsfunktion). Er lädt uns ein, sich auf ihn einlassen, mitzuspielen oder sich ab- oder gar auszugrenzen – so wie jedes Spielzeug, welches uns als stiller Impuls einlädt, der Welt die Realität auszutreiben, ihr kurzzeitig zu entfliehen (Aufforderungscharakter). Im Spiel mit einem Spielzeug können physische, motorische, kognitive und soziale Fähigkeiten und Kompetenzen konfliktfrei entwickelt, eingeübt und ausgelebt werden. Darüber hinaus können Konflikte und Probleme geistig bearbeitet werden. Es beginnt hier die Wirkung des kreativen Spiels als Katharsis.

Die Psychologie vertritt die Annahme, dass das Ausleben innerer Konflikte und Ängste, versteckter, unterdrückter Emotionen zu einer Reduktion der realen Konflikte führt. Diese Annahme ist als Katharsis bekannt. Spielen hilft die Realität zu ertragen, sie gedanklich zu modifizieren. Dies scheint z. B. ein Grund zu sein, warum sich Fußball im Zeitalter der sich stark auswirkenden Industriegesellschaft als Massenphänomen bei der im realen Leben durch den täglichen, monotonen und abstumpfenden Arbeitsprozess „entfremdeten“ Arbeiterschicht als Ausgleich durchgesetzt hat. Zu diesem Spielen gehört neben dem Spielzeug „Ball“ eine weitere Zutat: das Regelwerk.

Halten wir jedoch vorher fest, dass das reine Spielen mit einem Spielzeug ohne Regeln ebenso ein ursprüngliches, natürliches, freies Spiel ist. Es beinhaltet eine Simulationsfunktion sowie einen Aufforderungscharakter. Es fördert und unterstützt den Lern- und Abstraktionsprozess, die eigenen Fähigkeiten über ein Spielmittel, ein Spielzeug. Dies können Puppen, Tiere, Bälle, Kegel, Autos, Eisenbahnen, Schlümpfe und vieles mehr sein. Um dieses gestützte Spielen eindeutig zuzuordnen und charakterisieren zu können, eignet sich das englische Wort „Toy“ sehr gut.

Sobald der menschliche Geist – gar ein Game-Designer oder eine Spieleautorin – Spielmittel mit Spielregeln versieht, können wir von einem „Game“ sprechen. Analoge oder digitale Spiele können als erfundene Ordnungen mit regulierenden Ideen beschrieben werden, die sich mit den Grundphänomenen des Menschen auseinandersetzen: Natur, Liebe, Arbeit, Herrschaft und Tod.

## **Spielkompetenzen und Games-Kultur**

Seitdem Menschen vor ca. 11.000 Jahren sesshaft geworden sind, die Idee eines Lebens nach dem Tode entstanden ist und gesellschaftliche, abstrakte Spielregeln rund um ein Stadtleben mit entsprechender Arbeitsteilung kommuniziert und gelernt werden mussten, gibt es wohl Brettspiele. Die ersten Laufspiele hatten immer das Ziel, als Erster ins Ziel zu gelangen. Das Ziel bestand dabei darin, neben einer Gottheit im Paradies Platz nehmen zu dürfen („Königsspiel von Ur“ von 2.600 v. Chr. aus Mesopotamien oder „Senet“ von 3.000 v. Chr. aus Ägypten). Darüber hinaus gibt es das uralte indische Spiel „Pachisi“ (400 n. Chr.), bei dem es

darum geht, dem schmerzhaften, leidvollen Leben zu entrinnen, um „nach Hause“ ins schmerzfreie Nirwana, ins ewige Leben vorzudringen. Diese Spielmechanik findet sich heute in „Mensch ärgere Dich nicht“ (1914) wieder.

Spiele kommunizieren und gestalten Kultur, seitdem es Games gibt. Aus diesem Grund sollten auch heute in den Ausbildungen und Studiengängen rund um die Entwicklung und technische Umsetzung von digitalen Spielen die Grundlagen des analogen Spielens – der Spielwissenschaft bzw. Ludologie – mit vermittelt werden. Das Verständnis von Brett- und Kartenspielen, die Kenntnis tradierter Spielmechaniken und Spielkonzepte, bilden die Grundlage einer soliden Spielentwicklungskompetenz. Dem voraus geht eine individuelle Spielkompetenz.

Der Charakter eines Menschen, seine individuelle Persönlichkeitsentwicklung, ist eng verwoben mit seinen Spielerfahrungen. Ob ein Mensch eher vorsichtig oder innovativ ist, prägt seine Offenheit, seine Neugier. Ob ein Mensch eher nachlässig oder gut organisiert ist, beschreibt seine Gewissenhaftigkeit. Ob jemand kooperativ oder wettbewerbsorientiert ist, macht seine Verträglichkeit aus. Ob sich eine Person sehr reserviert oder kommunikativ verhält, lässt seine Geselligkeit erahnen. Und ob ein Mensch eher ängstlich oder sehr selbstsicher auftritt, beschreibt seine emotionale Stabilität.

Die Ausprägungen dieser Eigenschaften und die damit verbundenen individuell angeeigneten Glaubenssätze, Normen, Werte und Einstellungen aus kulturell wahrgenommenen Referenzsystemen (erfundene Ordnungen, wie Religionen, ethische Regeln, akzeptierte

staatliche Gesetze und Verordnungen etc.) definieren die individuelle Kultur eines Menschen. Innerhalb von Games kann er sich ausprobieren, Verhalten adaptieren oder variieren, im geschützten Raum außerhalb der Wirklichkeit so tun „als ob“.

Der E-Sport bietet im Mannschaftssport die Möglichkeiten, Heterogenität wertschätzen zu lernen. Innerhalb der spielerischen Herausforderungen müssen verschiedene Spieltypen sich geschickt aufeinander einstellen, sich gegenseitig vertrauen und aufeinander einlassen, um gemeinsam erfolgreich sein zu können.

Games sind sehr viel mehr als Zeitverschwendung, wie manche noch immer behaupten. Die Identität eines Menschen, sein Selbstkonzept, der damit gewonnene Kontrollüberzeugung und der sich damit aufbauende Selbstwert sind ständige Variablen, die durch vom Menschen erworbene Spielkompetenzen modifiziert – bewusst oder eben auch sehr oft unbewusst – durch einen übergelagerten Spielspaß gestaltet werden.

Halten wir fest, dass das Spielen mit Spielregeln und die Definition eines Spielfeldes unter Nutzung von Spielmitteln, wie z. B. Spielsteinen, Karten, Würfeln oder Avataren, unter der Anwendung und freiwilligen Akzeptanz von Spielzielen zu einem Regelspiel als Gesellschaftsspiel und somit zu einem Brettspiel, Kartenspiel oder Computerspiel führt.

Das Spielen mit Regeln kann zu Kulturen und Regelsystemen führen, ebenso können Kulturen Spiele hervorbringen mit dem Ziel, den Anpassungs- und Identifikationsprozess des Individuums mit dieser Kultur zu