

Markus Breuer
Daniel Görlich *Hrsg.*

eSport

Status quo und Entwicklungspotenziale

EBOOK INSIDE



Springer Gabler

eSport

Markus Breuer • Daniel Görlich
Hrsg.

eSport

Status quo und Entwicklungspotenziale

Hrsg.

Markus Breuer
SRH Hochschule Heidelberg
Heidelberg, Deutschland

Daniel Görlich
SRH Hochschule Heidelberg
Heidelberg, Deutschland

ISBN 978-3-658-29386-4 ISBN 978-3-658-29387-1 (eBook)
<https://doi.org/10.1007/978-3-658-29387-1>

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

Springer Gabler

© Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, ein Teil von Springer Nature 2020

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung, die nicht ausdrücklich vom Urheberrechtsgesetz zugelassen ist, bedarf der vorherigen Zustimmung des Verlags. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Bearbeitungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Die Wiedergabe von allgemein beschreibenden Bezeichnungen, Marken, Unternehmensnamen etc. in diesem Werk bedeutet nicht, dass diese frei durch jedermann benutzt werden dürfen. Die Berechtigung zur Benutzung unterliegt, auch ohne gesonderten Hinweis hierzu, den Regeln des Markenrechts. Die Rechte des jeweiligen Zeicheninhabers sind zu beachten.

Der Verlag, die Autoren und die Herausgeber gehen davon aus, dass die Angaben und Informationen in diesem Werk zum Zeitpunkt der Veröffentlichung vollständig und korrekt sind. Weder der Verlag, noch die Autoren oder die Herausgeber übernehmen, ausdrücklich oder implizit, Gewähr für den Inhalt des Werkes, etwaige Fehler oder Äußerungen. Der Verlag bleibt im Hinblick auf geografische Zuordnungen und Gebietsbezeichnungen in veröffentlichten Karten und Institutionsadressen neutral.

Springer Gabler ist ein Imprint der eingetragenen Gesellschaft Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH und ist ein Teil von Springer Nature.

Die Anschrift der Gesellschaft ist: Abraham-Lincoln-Str. 46, 65189 Wiesbaden, Germany

Vorwort

Die anhaltende Diskussion um die Anerkennung von eSport¹ als Sport treibt gelegentlich seltsame Blüten. So unterscheidet der Deutsche Olympische Sportbund (DOSB) zwischen „Sport“, „virtuellen Sportarten“ und „eGaming“ (s. Abb. 1) und setzt damit dem etablierten, aber nicht klar abgegrenzten Begriff „eSport“ eigene Begrifflichkeiten entgegen. Ein vom DOSB in Auftrag gegebenes Rechtsgutachten (Fischer 2019) kam im August 2019 zu dem erwarteten und sicherlich erwünschten Ergebnis, dass eSport kein Sport wäre, weil der Sport-Begriff „durch die langjährige Rechtsprechung im traditionellen Sinne der Anforderungen an die Körperlichkeit konkretisiert“ sei. Anscheinend nicht erwartet war



Abb. 1 Differenzierung des DOSB zwischen „virtuellen Sportarten“ und „eGaming“ in Abgrenzung zum eSport-Begriff (DOSB 2018)

¹ Erst nach Redaktionsschluss zum Jahresende 2019 veröffentlichte die Duden-Redaktion seine Festlegung der Schreibweise „E-Sport“. In den deutschen Medien wurde ab dem 22. Januar 2020 darüber berichtet; die Reaktionen fielen insbesondere in der eSport-Community unterschiedlich aus. Die neue Schreibweise kann zumindest in dieser Auflage noch nicht berücksichtigt werden.

jedoch die Schlussfolgerung desselben Gutachtens, dass die „vom DOSB befürwortete Unterscheidung zwischen virtuellen Sportarten (...) und dem als e-Gaming bezeichneten restlichen Bereich (...) rechtlich nicht belastbar“ sei. Der DOSB distanzierte sich daraufhin umgehend von diesem, selbst in Auftrag gegebenen Gutachten. So erklärte die DOSB-Vorstandsvorsitzende Veronika Rücker gegenüber dpa: „Eine Überprüfung der inhaltlichen, vom DOSB vorgeschlagenen Unterteilung in virtuelle Sportarten und eGaming war nicht Auftrag des Gutachtens“ (vgl. Wenck und Beils 2019). Der Präsident des eSport-Bundes Deutschland (ESB), Hans Jagnow, urteilte daraufhin: „Das ist das Ende von eGaming als realitätsferne Wortschöpfung zur Spaltung der E-Sport-Bewegung.“ Ähnlich äußerte sich Felix Falk, Geschäftsführer des Bundesverbandes der deutschen Games-Branche (game): „Das Auftragsgutachten des DOSB macht klar: Die Einheit des E-Sports ist nicht verhandelbar“ (Wenck und Beils 2019).

Mitten in diesem andauernden Kampf um die Deutungshoheit erscheint uns die Zeit gekommen, den durchaus zahlreichen und teilweise widersprüchlichen Positionen, Sichtweisen und Interpretationen Gehör zu verschaffen. In diesem Buch möchten wir nicht etwa Perspektiven gegeneinander aufwiegen und die Frage nach dem Status des eSports abschließend klären – vielmehr möchten wir den wortführenden Organisationen und Verbänden ebenso wie eSport-Unternehmen und Betroffenen wie z. B. Sportvereinen und eSportlern gleichberechtigt Raum für ihre jeweiligen Argumente und Meinungen lassen. Einige Kapitel dieses Buches wurden von Vertretern der jeweiligen Organisationen selbst verfasst, z. B. vom game-Verband, der Electronic Sports League (ESL) oder dem TSV Oftersheim, Deutschlands erstem Amateursportverein mit eSport-Abteilung (TSV Oftersheim 2017). Andere Kapitel beschäftigen sich mit Aspekten des eSports wie z. B. dessen wirtschaftlicher Perspektive, rechtlichen Aspekten oder der medialen Rezeption von eSport. Doch auch diejenigen, die eSport selbst betreiben und fördern, erhalten in diesem Buch Raum für ihre Perspektiven. So wurde das Kapitel über den Kundenwert für den eSport von Bakr „KinGsaicx“ Fadl geschrieben, der bereits 2007 von der ESL als „Team Manager of the Season“ geehrt wurde (ESL 2007).

Mit dem hier vorliegenden Buch hoffen wir einen Beitrag zu einem tieferen Verständnis des Themas eSport in seiner gesamten Vielfältigkeit zu leisten – denn die Frage nach dem Status des eSports ist schon längst keine rein akademische oder rein politische Frage mehr, sondern betrifft ganz real und manchmal tagtäglich Millionen von Spielern und eSportlern ebenso wie hunderte Vereine und Unternehmen.

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit verwenden wir in diesem Buch überwiegend das generische Maskulinum. Dies impliziert immer beide Formen, schließt also die weibliche Form mit ein.

Literatur

- DOSB. (2018). DOSB und „ESPORT“ – Position des DOSB. 04.12.2018. <https://www.dosb.de/ueber-uns/esport/>. Zugegriffen am 01.11.2019.
- ESL. (2007). ENC 2007 – KinGSaicx: „Wir wollen gewinnen!“. <https://play.eslgaming.com/news/40118/ENC-2007-KinGSaicx-Wir-wollen-gewinnen/>. Zugegriffen am 01.11.2019.
- Fischer, P. (2019). Rechtsfragen einer Anerkennung des e-Sports als gemeinnützig. Gutachten, erstellt für den Deutschen Olympischen Sportbund (DOSB). 10.08.2019. https://cdn.dosb.de/user_upload/www.dosb.de/uber_uns/eSport/Gutachten_eSport.pdf. Zugegriffen am 01.11.2019.
- TSV Oftersheim. (2017). ESPORT. <https://www.tsv-ofthersheim.de/sport/esport/>. Zugegriffen am 01.11.2019.
- Wenck, B., & Beils, M. (2019). Deutscher Olympischer Sportbund – Gutachten: E-Sport ist kein Sport. dpa-Pressemitteilung, 27.08.2019. <https://www.zdf.de/nachrichten/heute/gutachten-e-sport-ist-kein-sport-100.html>. Zugegriffen am 01.11.2019.

Inhaltsverzeichnis

1	Elektronischer Sport – Historische Entwicklung und aktuelle Fragestellungen	1
	Daniel Görlich und Markus Breuer	
2	Die wirtschaftliche Perspektive des eSports	21
	Lutz Anderie und Daniel Görlich	
3	eSports in Deutschland: Eine Betrachtung aus Perspektive des game – Verband der deutschen Games-Branche e.V.	33
	Felix Falk und Martin Puppe	
4	(e)Sport im rechtlichen Sinne und privatrechtliche Beziehungen zwischen Clan und eSportler	49
	Nepomuk Nothelfer und Philipp Schlotthauer	
5	Kommunikation im eSport	79
	Christopher Flato	
6	Sponsoring im eSport am Beispiel der ESL One	85
	Jochen Schwind	
7	Kundenwert im eSport und seine Auswirkungen	103
	Bakr Fadl	
8	Die mediale Rezeption des eSports	123
	Maike Grotz und Markus Breuer	
9	eSport und Medien: Warum ist oder sollte eSport für traditionelle Medien ein Thema sein?	143
	Marco Hintermüller und Thomas Horky	
10	eSport im traditionellen Sportverein	161
	Markus Lauff	
11	eSport-Engagements von Fußball-Landesverbänden	175
	Johannes Kanz	

- 12 eSport im deutschen Profifußball** 193
Matthias Dombrowski, Thomas Wendeborn, Olivia Wohlfart und
Alexander Hodeck
- 13 eSport im politischen Diskurs** 215
Andreas Hebbel-Seeger und Marie Sophie Pelc

Über die Herausgeber

Markus Breuer studierte Betriebswirtschaft und Volkswirtschaft und promovierte am Institut für Sportwissenschaft der Universität Jena. Seit 2014 ist er Professor an der Fakultät für Wirtschaft der SRH Hochschule Heidelberg. Seine Forschungsschwerpunkte liegen unter anderem in der wirtschaftswissenschaftlichen Analyse des eSports und der Frage danach, inwieweit eSport öffentlich gefördert werden kann bzw. sollte.

Daniel Görlich studierte Informatik und Psychologie und promovierte zum Thema Mensch-Maschine-Interaktion. Er ist Professor für Virtuelle Realität und Videospieldentwicklung an der SRH Hochschule Heidelberg und Vertreter seiner Hochschule beim game. Seine Forschung beschäftigt sich mit modernen und zukünftigen Formen der Interaktion zwischen Menschen und Technik mit all ihren, auch gesellschaftlichen Implikationen. So unterrichtet er unter anderem Softwareentwicklung und wissenschaftliches Arbeiten mit dem Schwerpunkt auf der Entwicklung und Gestaltung virtueller Welten.



Elektronischer Sport – Historische Entwicklung und aktuelle Fragestellungen

1

Daniel Görlich und Markus Breuer

Zusammenfassung

Bis heute gibt es weder einen Konsens darüber, was der Begriff eSport alles umfasst, noch über seine Schreibweise. eSport ist jung: Erst allmählich bildet sich in Deutschland eine Infrastruktur heraus, werden Ligen und Vereine gegründet. Dieses Kapitel gibt zum Einstieg einen Überblick über die historische Entwicklung von Videospiele und eSport, beschäftigt sich mit dem Begriff des „elektronischen Sports“ und mit der Gretchenfrage, ob eSport denn nun Sport sei oder nicht. Zuletzt gibt es einen Ausblick auf die folgenden Kapitel dieses Buches.

1.1 Zum Begriff des elektronischen Sports

Die Frage, an der sich aktuell die Geister scheiden, ob nämlich eSport als Sport zu betrachten sei oder eben nicht, ist von zentraler Bedeutung für die weitere Entwicklung des eSports als Sport, als Markt und als Kulturgut. Von ihr hängen die großen Entscheidungen ob, zum Beispiel, ob eSport irgendwann olympische Disziplin werden kann. Aber auch kleinere Entscheidungen hängen von ihr ab, z. B. diejenige, welche Förderinstrumente zukünftig auf eSport angewandt werden könnten, oder diejenige, ob und welche Sportvereine eSport-Disziplinen in ihr Angebot aufnehmen können ohne bspw. in Konflikte mit Verbänden oder auch dem Finanzamt zu geraten.

Das erstmalige Erscheinen des Begriffes eSport lässt sich nach (Wagner 2006, S. 1) auf die 1990er-Jahre datieren und tritt damit erst rund 20 Jahre nach der Entwicklung der

D. Görlich (✉) · M. Breuer
SRH Hochschule Heidelberg, Heidelberg, Deutschland
E-Mail: daniel.goerlich@srh.de; markus.breuer@srh.de

ersten Multiplayer-Games in Erscheinung. Eine populäre, wenn auch schon einige Jahre alte Definition bezeichnet eSport als „das wettbewerbsmäßige Spielen von Computer- oder Videospielen im Einzel- oder Mehrspielermodus“ (Müller-Lietzkow 2006, S. 102). Diese Abgrenzung soll auch im vorliegenden Kontext genutzt werden. Hier sind vor allem die folgenden Punkte zu beachten:

- Die Betonung des Wettbewerbs führt dazu, dass so genannte Casual Gamer, die digitale Spiele nur in geringem Maße und nur zum individuellen Zeitvertreib nutzen, unberücksichtigt bleiben. Der Wettbewerbscharakter offenbart sich in der Regel 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 eSport angesehen werden.
- Das Einfordern von Kompetitivität impliziert, dass bestimmte Spiele nicht eSport sein können, offensichtlich bspw. dann, wenn die Spieler nicht im Wettbewerb zueinander stehen. Daneben sind insbesondere Online-Rollenspiele (MMORPG's) zu hinterfragen: Weil bei ihnen weniger klar definierte Zielstellungen anzutreffen sind, sind bspw. Turniere dort nur schwer umsetzbar.
- Berücksichtigt werden explizit Computer- und Videospiele, aber seit einigen Jahren ebenfalls Mobile Games, auch wenn die technischen Plattformen dafür andere sind.
- Der Einbezug von Einzel- und Mehrspielermodi bedeutet, 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 zueinander stehen.

Zusammengefasst kann zur Abgrenzung zwischen eSport und der allgemeinen Nutzung von digitalen Spielen festgehalten werden: Jede Art von eSport setzt, wie oben aufgelistet, die Nutzung digitaler Spiele voraus. Umgekehrt stellt bei weitem nicht jede Nutzung dieser Medien eine Form des eSports dar.

Die nachfolgenden Unterkapitel stellen die wichtigsten Entwicklungsschritte von den ersten digitalen Spielen bis in das 21. Jahrhundert vor. Ziel ist es, so eine gemeinsame Basis für die Analyse des Status quo für die anschließenden Unterkapitel 1.3 und 1.4 zu schaffen, die sich mit konkreten Game-Genres und dem Marktvolumen des eSport beschäftigen, zu schaffen. Unterkapitel 1.5 leitet daraus verschiedene offene Fragen ab und skizziert, welche davon im vorliegenden Sammelband untersucht werden.

1.2 Eine kurze Geschichte des eSports

1.2.1 Erfindung, Aufstieg und erste Krisen – Computer- und Videospiele bis in die 1980er-Jahre

Der Beginn der Entwicklung digitaler Spiele kann bis in die 1940er-Jahre zurückverfolgt werden. Das vielleicht erste Videospiel, wenn man es so nennen darf, war das von den Physikern Thomas T. Goldsmith Jr. und Estle Ray Man entwickelte Cathode Ray Tube Amusement Device, für das sie im Januar 1947 ein Patent beantragten. Während man in diesem Spiel Raketen auf nicht näher spezifizierte Ziele abfeuern musste, ist das durch den Physiker William Higinbotham entwickelte Tennis for Two, das mit Hilfe eines Oszilloskops gespielt wurde, das erste Videospiel, das sich an einer real existierenden Sportart orientierte. Das erste Spiel für digitale Computer, Spacewar!, entstand 1961 und wurde von Studenten des MIT entwickelt (Hans-Bredow-Institut 2006, S. 56). Zugang zu diesen frühen Spielen hatten allerdings nur Angehörige von Hochschulen und anderen Forschungseinrichtungen. Bis zum Entstehen eines kommerziellen Marktes sollten mehr als zehn weitere Jahre vergehen.

Erst ab den späten 1960er-Jahren gelang den Videospiele der Sprung von den Großrechnern in den Alltag. 1966 ersann Ralph Baer die erste Spielkonsole, während der Entwicklung als „Brown Box“ und ab dem Release durch die Firma Magnavox als „Magnavox Odyssey“ bezeichnet. Wirklich erfolgreich wurde aber erst PONG, ein dem Tischtennis nicht ganz unähnliches Spiel, das im August 1972 von Atari erstmals als Spielautomat in einer Gastwirtschaft aufgestellt wurde – mit überragendem Erfolg, denn innerhalb weniger Tage war der Münzspeicher voll.

Während der so genannten Goldenen Jahre der Arcade Games, 1978–1982, etablierten sich Münzautomaten immer stärker. Sie erreichten zwar nie ähnliche Beliebtheit wie Billard oder Flipper, waren aber trotzdem ein Milliardengeschäft. Dies wurde ermöglicht durch den Aufstieg der Spielhallen (Schröter 2014, S. 344), also stationärer Einrichtungen, in denen vor allem Kinder und Jugendliche Spielautomaten nutzten. Die Betreiber der Spielhallen kauften die Automaten direkt von den Herstellern und die Spieler zahlten für jeden Versuch per Münzeinwurf. In Deutschland haben Spielhallen bis heute nie die Popularität der Einrichtungen in anderen Ländern erreicht – hierzulande ist der Zutritt erst ab 18 Jahren erlaubt.

Zwar wurde im gleichen Zeitraum auch die zweite Generation der Spielkonsolen beliebter, die erstmals dank integrierter Mikroprozessoren Spiele nicht mehr in Form von elektrischen Schaltungen, sondern in Form von Software ausführen konnte, wodurch Nutzer sich für einmal gekaufte Konsolen auch neue Spiele hinzukaufen konnten. Aufgrund der technischen Restriktionen waren allerdings bis 1983 die Automaten Spiele, die Arcade Games, vorherrschend. Dabei handelte es sich um vergleichsweise simple Geschicklichkeitsspiele, die einfach zu erlernen, aber schwer zu meistern und deshalb prädestiniert für den Einsatz in Spielautomaten waren (Schröter 2014, S. 344). Man sollte an dieser Stelle auch festhalten, dass Spielen am Automaten gerade für Kinder und Jugendliche häufig

eine gemeinsame, gesellige Freizeitaktivität war, die häufig schon Wettbewerbscharakter aufwies: Spieler traten nacheinander gegeneinander an, wurden angefeuert und umjubelt, wenn sie die bisherige Highscore übertrafen.

Typische Hersteller dieser Zeit waren das amerikanische Unternehmen Atari und das japanische Nintendo, das 1979 durch den Verkauf von münzbetriebenen Arcade-Automaten erstmals versuchte, wirtschaftlich in den USA Fuß zu fassen. Nachdem Nintendos erste Versuche mit dem Verkauf des in Japan beliebten Spiels Radar Scope wenig erfolgreich waren, gelang mit Donkey Kong ab 1981 der Durchbruch (Astinus 2015).

Zu jener Zeit erlebte der Markt für Videospiele auch bereits seine erste Krise: 1983 folgte der legendäre Video Game Crash, ausgelöst durch eine Übersättigung des Marktes mit verschiedensten Konsolen und Spielen, die größtenteils weder qualitativ überzeugten noch die teilweise überzogenen Gewinnerwartungen erfüllen konnten. Von dem massiven Einbruch der Verkäufe auf dem US-amerikanischen Markt sollten selbst etablierte Hersteller wie bspw. Atari sich auch in der Folge wirtschaftlich nicht erholen. Auf Europa und Japan hatte der Video Game Crash dagegen kaum Auswirkungen: Der europäische Markt war bereits von Heimcomputern dominiert; der japanische Markt verfügte über eigene Geräte wie das Famicom von Nintendo (Beil 2013, S. 11; Schröter 2014, S. 344). Diese Famicom, die in Europa unter dem Namen Nintendo Entertainment System (NES) vertrieben wurde und Nintendos erste Konsole war, die außerhalb Japans verkauft wurde, war es auch, die die Entwicklung der digitalen Spiele bis heute maßgeblich beeinflusst hat (Byrne 2019, S. 2): In den USA war das NES Marktführer im Bereich der 8-Bit-Konsolen und hatte zwischenzeitlich einen Marktanteil von fast 90 %. Diese Dominanz basierte im Wesentlichen auf dem Image des Konzerns bei seinen Kunden – Nintendo war der Inbegriff des Heimvideospieles – und auf einer aggressiven Politik, nach der Händler, die Konkurrenzprodukte führten, nicht beliefert wurden (Walter 2001, S. 48 f. sowie die dort angegebenen Quellen).

Bereits zu jener Zeit war es möglich, dass die Spieler auch an Konsolen nicht nur gegen die Software antraten, sondern sich mit menschlichen Mitspielern maßen, was aber selten genutzt wurde und kaum an das Erlebnis des gemeinsamen Spielens in einer Spielhalle herankam. Die Restriktionen der Technik ermöglichten zudem nur das gemeinsame Spielen an einem Ort wie z. B. im Wohnzimmer. Exemplarisch kann auf das NES hingewiesen werden: Mit Hilfe eines Adapters konnten bis zu vier Personen mit- oder gegeneinander spielen, wobei jedoch nur ein NES und der angeschlossene Fernseher genutzt wurden.

Als zunächst noch schwache Konkurrenz gab es auch vor dem Video Game Crash 1983 schon frühe Heimcomputer, für die Spiele programmiert wurden: Mit noch heute legendären Herstellern wie Apple, Commodore und Amiga begannen die Heimcomputer jedoch in den 1980er-Jahren gegenüber den Spielhallen an Bedeutung zu gewinnen – eine Entwicklung, die auch Atari mit eigenen Heimcomputern maßgeblich mit vorantrieb. Der 1981 erschienene IBM PC war – zumindest für Gamer – über viele Jahre noch weitgehend unbedeutend und sollte sich erst in den 1990er-Jahren durchsetzen.

Und nicht zuletzt gab es bereits in den 1970er- und 1980er-Jahren auch schon erste virtuelle Welten, die über Hochschulnetze und das Internet zugänglich waren – zumindest

für diejenigen, die das Internet damals schon nutzen konnten. Erste Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG's) tauchten auch schon Mitte der 1980er-Jahre auf, wobei „massiv“ hier natürlich dutzende oder bestenfalls hunderte Spieler bezeichnete und nicht, wie heute üblich, mehrere Millionen.

1.2.2 Die technologische Entwicklung in den 1990er-Jahren

Die Entwicklung des elektronischen Sports ist untrennbar mit dem Aufkommen von Multiplayer-Spielen wie Doom verbunden. Doom stellte bei der Veröffentlichung am 10. Dezember 1993 gleich in mehrfacher Hinsicht eine Zäsur dar: Zum einen konnte das Spiel als Shareware-Version kostenlos heruntergeladen werden. Dies erleichterte nicht nur den Zugang zum Spiel, sondern stellte gleichzeitig ein Argument für die Anschaffung eines Modems dar. Zum anderen setzte das Spiel mit seiner „perfektionierten Kameraperspektive“ neue Maßstäbe und sorgte für eine bis dahin unerreichte „glaubwürdige Spielillusion“ (Wiemken 2001, S. 63). Schließlich stand den Spielern neben dem Singleplayer- auch ein Multiplayer-Modus zur Verfügung, der verschiedene Optionen bereithielt: Die Akteure konnten ihre Rechner u. a. mittels einer seriellen Verbindung zwischen den Computern (räumlich begrenzt), über eine LAN-Verbindung (ebenfalls räumlich begrenzt) oder über das Internet (keine räumlichen Restriktionen) miteinander verbinden (Wiemken 2001, S. 65; Wimmer et al. 2008, S. 151). LAN-Partys, also Veranstaltungen, bei denen die Teilnehmer ihre eigenen Computer mitbrachten, um an einem gemeinsamen Treffpunkt gegeneinander zu spielen, waren vor allem bei männlichen Jugendlichen beliebt und sorgten für „kilometerweite PC-Transporte“ (Wolf 2013, S. 15). Vor diesem Hintergrund wurde Doom damals wie heute als Meilenstein der Computer- und Videospiegelgeschichte bezeichnet (Müller-Lietzkow et al. 2006, S. 28).

Ungeachtet seiner Bedeutung wurde Doom in Deutschland lange Zeit weniger als ein Kulturgut denn als Gefährdung der Jugend angesehen: Nach seiner Indizierung im Mai 1994 durfte Doom weder an Minderjährige verkauft noch in der Öffentlichkeit beworben werden, was seiner Beliebtheit aber womöglich eher nutzte als schadete. Erst im Jahr 2011 wurde die Indizierung aufgehoben (Spiegel 2011). Doom ist heute ab 16 Jahren freigegeben.

Nicht zuletzt durch die Entwicklung der grafischen Möglichkeiten kam es in den 1990er-Jahren zu einer stärkeren Ausdifferenzierung des Marktes. Während Nintendo sich selbst und den Entwicklern strenge inhaltliche Auflagen auferlegte, beförderte Sega bewusst das Image eines Labels für ältere Spieler. Exemplarisch kann auf den Titel *Mortal Combat* verwiesen werden, der auf Nintendo-Konsolen in einer „entschärften“ Version erschien, während sich Sega bewusst für eine Veröffentlichung des Originals und die anschließende Kontroverse entschied (Rauscher 2011, S. 139). Mit der Einführung der PlayStation anno 1994 verstärkte sich die Aufspaltung des Marktes weiter: Neben den angesprochenen Gewaltdarstellungen ermöglichten eine wachsende Komplexität der Spiele und neue grafischen Möglichkeiten wie die Einbindung von Filmsequenzen das Erschließen

neuer, erwachsener Zielgruppen (Beil 2013, S. 10). Der Sony-Slogan „It’s not a game“ zeigt in eine ähnliche Richtung.

Neben der Entwicklung der Spiele stellte die wachsende Verfügbarkeit von günstiger werdenden Internetanschlüssen einen zentralen Faktor für die wachsende Popularität des eSports dar. Die Verbreitung des Internets und die Konzeptionierung neuer Vertriebsmodelle für Filme (z. B. Video-on-Demand) führte dazu, dass die Bandbreiten, die mittels der bereits verfügbaren ISDN-Anschlüsse ermöglicht werden konnte, als nicht mehr ausreichend angesehen wurden. Erster Anbieter von DSL-Anschlüssen war ab 1999 die Deutsche Telekom (Sjurts 2011, S. 685). Gleichwohl waren einige Jahre zur Verbreitung dieser Innovation notwendig: Während im Jahr 2003 nur 17 % der deutschen Haushalte über einen Breitbandanschluss verfügten, waren es nur fünf Jahre später bereits 73 % (Scherberich 2017, S. 80).

1.2.3 Boom und erste Rückschläge in den 2000er-Jahren

In Deutschland kann das Jahr 2000 als weitere Zäsur im eSport angesehen werden: Mit der Gründung der Electronic Sports League (ESL) wurde eine professionelle Basis geschaffen (sfox.com 2008). Hinter der ESL steht das Kölner Unternehmen Turtle Entertainment, das von Beginn an eine Mischstrategie umsetzte und nicht nur als Betreiber von Ligen agierte, sondern auch Live-Events ausrichtete. Die Vermarktung erfolgte von Beginn an online über den unternehmenseigenen WebTV-Kanal. Gleichwohl war die Öffentlichkeitswirkung der Übertragungen in den ersten Jahren gering und Zuschauerzahlen im lediglich dreistelligen Bereich waren nicht ungewöhnlich (Hamann 2010).

Bereits im Jahr 2000 war in Südkorea der nationale eSport-Verband KeSPA (Korean e-Sports Association) gegründet worden. In Deutschland entstanden erst 2003 der Deutsche eSport Verband (DeSpV) und dann 2004 der Deutsche eSport Verband e.V. (DeSV). Beide fusionierten im Dezember 2004 zum Deutschen eSport-Bund (ESB). Dessen Ziele waren die Schaffung klarer Strukturen, die den elektronischen Sport für Außenstehende interessant und für Investoren attraktiv machen, der Aufbau eines allgemeinen Regelwerks bspw. bezüglich Spielertransfers sowie die Festlegung von Qualitätsstandards (Breuer 2011 sowie die dort angegebenen Quellen). Zu seinen Mitgliedern gehörten neben der ESL unter anderem auch Clans und einzelne Spieler.

Insbesondere die mittleren 2000er-Jahre zeichnen sich durch eine starke Professionalisierung des eSports aus, was vor allem die Ligen und Turniere betraf. Das in regelmäßigen Abständen herausgegebene „eSports Book“ trug in der „Edition 2007“ den Untertitel „Das Jahr des Aufbruchs“. Auf dem Klappentext ist zu lesen: „Die virtuelle Zukunft hat jetzt begonnen: eSport (elektronischer Sport) begeistert mittlerweile Millionen Menschen auf der ganzen Welt. Tausende Fans pilgern zu den coolen Großevents, wie dem Electronic Sports World Cup, um dort das Computerspielen auf höchstem Niveau zu erleben“ (Topalov 2007). Bemerkenswert an diesem Auszug sind mindestens die beiden folgenden Aspekte: Zum einen spricht der Verfasser explizit nur von Computerspielen und verliert kein

Wort über Konsolen. Zum anderen fällt auf, dass die Abkürzung eSport noch nicht einfach für sich steht, sondern ausgeschrieben wird.

Wie auf neuen Märkten üblich kam es auch im eSport zu häufigen Umbrüchen, in deren Folge Anbieter (Ligen- und Turnierbetreiber) aus dem Markt ausschieden bzw. neugegründet wurden. Populäre Beispiele für Marktaustritte sind die eSport Bundesliga, die NGL One sowie die World Cyber Games, die lange Jahre das wichtigste globale Turnier darstellten, an dem bspw. im Jahr 2009 noch Teams aus 63 Staaten teilgenommen hatten (Breuer 2011, S. 80). Das Jahr 2009 kann schließlich als Einschnitt in die globale eSport-Struktur angesehen werden: Durch Gesetzesänderungen in Südkorea und die globale Bankenkrise verringerten sich die Zahlungsbereitschaft der Sponsoren und folglich das global ausgeschüttete Preisgeld von 6,4 Mio. US-Dollar im Jahr 2008 auf nur noch 3,5 Mio. US-Dollar (-45 %) 2009 (Newzoo 2015). Der Rückzug von Sponsoren traf den organisierten eSport dieser Jahre besonders hart, da Sponsoreinnahmen den mit Abstand größten Teil seiner Gesamteinnahmen darstellten (Breuer und Görlich 2018, S. 279). Auch seitens der Organisation ergaben sich Änderungen: Nach dem Ausscheiden seines Vorstandsvorsitzenden Frank Sliwka verlor der ESB zunehmend an Bedeutung.

1.2.4 Die 2010er-Jahre: Aufbruchsstimmung

Die Anzahl der in Deutschland angemeldeten DSL-Anschlüsse übertraf 2008 erstmals die Marke von 20 Millionen (20,9 Mio. Anschlüsse). Seitdem sind die Werte annähernd konstant geblieben; in den folgenden zehn Jahren bis 2018 konnte nur ein geringes Wachstum auf 25 Millionen beobachtet werden (Statista 2019a, b, c, d), so dass im Vergleich zu den Wachstumsraten der frühen 2000er-Jahre von einem weitgehend gesättigten Markt gesprochen werden kann. Günstige, schnelle Internetzugänge stellen in den letzten Jahren somit keine Zutrittsschranke mehr dar.

Mit der Verfügbarkeit von schnellen Internetzugängen stiegen natürlich auch die Mediennutzung und die Qualität der angebotenen Services, wodurch der eSport in Deutschland ein breiteres Publikum erreichen konnte – denn in den etablierten Medien, im Fernsehen und selbst in Sportzeitschriften, war eSport so gut wie gar nicht präsent. Eine tragende Säule des Aufbruchs des eSports in den 2010er-Jahren wurde daher die Live-Streaming-Plattform Twitch, die im Juni 2011 in einer Beta-Version online ging, 2013 bereits 45 Millionen Zuschauer erreichte (Truong 2014) und im darauffolgenden Jahre für 970 Millionen Euro von Amazon übernommen wurde – eine Erfolgsgeschichte, die auf der Spezialisierung von Twitch beruhte, das von Anfang an ausschließlich für Videospiele- und eSport-Übertragungen gedacht war. Grundsätzlich darf jeder bei Twitch registrierte Nutzer einen eigenen Kanal erstellen, aber es gibt auch zahlreiche professionelle Angebote wie beispielsweise ESL TV, den Sender der Electronic Sports League. Inzwischen können im Umfeld von Twitch Zahlen beobachtet werden, die in Deutschland sonst nur im Profi-Fußball bekannt sind: So sicherte sich Twitch Anfang 2018 zwei Jahre

Streaming-Rechte für die Overwatch League für mindestens 90 Millionen US-Dollar (Fischer 2018) – die genaue Summe ist nicht bekannt.

Ebenfalls in den 2010er-Jahren entdeckten die Clubs der Fußball-Bundesliga den eSport für sich. First-to-market war 2015 der VfL Wolfsburg mit seinem eigenen FIFA-Team. Interessant an diesem Engagement ist die Tatsache, dass die Wolfsburger eine weitestgehend eigene Vermarktung ihrer eSport-Abteilung umsetzen. Dies beinhaltet neben einem eigenen Logo und eigenen Sponsoren auch eine individuelle, eSport-spezifische Facebook-Seite (<https://de-de.facebook.com/vflwolfsburgsport/>) und einen Twitter-Kanal (<https://twitter.com/vflesport>, seit Februar 2019 aktiv). Das Engagement des FC Schalke 04 ist aus zwei anderen Gründen erwähnenswert: Einerseits bauten die Schalker nicht sukzessiv eine eigene Mannschaft auf, sondern kauften ein bestehendes Team. Andererseits ist Schalke bis heute einer der wenigen Profisportclubs, der sich abseits von Sport-simulationen engagiert (hier: League of Legends) (Schilling 2016).

Als wesentlicher Meilenstein ist auf jeden Fall die Gründung des eSport-Bundes Deutschland (ESBD) am 26. November 2017 durch 20 Amateur- und Profi-Teams sowie BIU (Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware) und ESL zu nennen (Games-Wirtschaft 2017). Der ESBD wurde als gesamtdeutscher Spitzenverband für den eSport gegründet, was an und für sich bedeutsam ist, weil die Existenz eines solchen Spitzenverbandes eine der Voraussetzungen für die Anerkennung einer Sportart durch den Deutschen Olympischen Sportbund ist (DOSB 2018). Zu den selbstgesteckten Aufgaben des ESBD gehören laut seiner Satzung die Förderung des eSports in Deutschland, der Gedankenaustausch und Interessensausgleich mit allen Stakeholdern und vieles mehr, aber vor allem auch für den Sport typische Aufgaben wie etwa die Koordination von Ligen, die Zulassung von Schiedsrichtern, die Nachwuchsförderung und die Vermittlung von Werten im und durch den eSport (ESBD 2017). Im November 2019 gehörten dem ESBD bereits 34 Organisationen an. Die jeweils aktuelle Liste ist unter dem folgenden Link einsehbar: <https://esportbund.de/mitglieder/>.

Im Frühjahr 2018 erreichte der elektronische Sport durch seine Berücksichtigung im Koalitionsvertrag zwischen CDU, CSU und SPD schließlich neue, bislang in Deutschland unbekannte Aufmerksamkeit. Konkret heißt es: „Wir erkennen die wachsende Bedeutung der E-Sport-Landschaft in Deutschland an. Da E-Sport wichtige Fähigkeiten schult, die nicht nur in der digitalen Welt von Bedeutung sind, Training und Sportstrukturen erfordert, werden wir E-Sport künftig vollständig als eigene Sportart mit Vereins- und Verbandsrecht anerkennen und bei der Schaffung einer olympischen Perspektive unterstützen“ (Bundesregierung 2018). Die Aussage wurde vor allem seitens des organisierten Sports kritisiert, da hier die Autonomie des Sports als angegriffen angesehen wurde. Per Ende 2019 hat der Gesetzgeber keine konkreten Maßnahmen zur Umsetzung der Ziele auf den Weg gebracht. Dies ist weniger verwunderlich, wenn man sich vor Augen führt, dass die eben zitierte Passage die einzige Erwähnung des eSports in einem Dokument von 175 Seiten darstellt.

Der organisierte Sport in Form des DOSB hat den Koalitionsvertrag und das wachsende öffentliche Interesse am eSport seinerseits zum Anlass genommen, eine eigene Position zu formulieren und zu veröffentlichen. Neben der Unterscheidung des eSports in „virtuelle

Sportarten“ (Sportsimulationen) und „eGaming“ (als Auffangkategorie für alle anderen Formen des elektronischen Sports) gab der Verband ein Gutachten in Auftrag, das „Rechtsfragen einer Anerkennung des eSports als gemeinnützig“ klären sollte. Der DOSB weist selbst explizit darauf hin, dass das Gutachten nicht die Frage erläutert, ob eSport Sport sei (DOSB 2019). Im Ergebnis sieht sich der Deutsche Olympische Sportbund durch das Gutachten gestützt; es liefere zahlreiche Argumente, die die Argumentation des DOSB nachhaltig unterstütze: eSport erfülle „laut dem unabhängigen Gutachten aus rechtlicher Sicht nicht die Voraussetzungen, um als gemeinnützig anerkannt zu werden“ (DOSB 2019).

Am 26. Oktober 2019, wenige Wochen vor Redaktionsschluss dieses Buches, startete schließlich der eSport-Bund Deutschland (ESBD) die erste Breitensport-Liga für eSport, die ESBD-Vereinsliga 2019/2020 mit zwölf Vereinen (GamesMarkt 2019). Damit erhofft sich der ESBD mehr Sichtbarkeit für den eSport, dessen Amateur-Community und die Vereine. Organisiert wird die Liga von der ESL und von Freaks 4U Gaming. Gespielt werden „Counter-Strike: Global Offensive sowie League of Legends“ – und weil alle Spiele Online-Turniere sind, werden diese live auf Twitch übertragen. Das Pokalfinale findet am 24. Januar 2020 auf dem Gaming-Festival DreamHack in Leipzig statt. Durch die Organisation eigener Turniere vollzieht der ESBD aus sportökonomischer Perspektive einen wichtigen Schritt der Annäherung an traditionelle Sportverbände.

1.3 Die wichtigsten eSport-Genres und -Games im Überblick

eSport-Events werden gerne als modernes Phänomen angesehen – dabei gibt es sie schon fast ebenso lange, wie es Arcade Games und Spielkonsolen gibt. Mit etwas gutem Willen kann man Space Invaders als erstes eSport-Game ansehen, denn bereits im November 1980 veranstaltete Atari den ersten großen Videospiele-Wettbewerb mit damals überwältigenden 10.000 Teilnehmern: Das Space Invaders Championship, das – entgegen den noch heute landläufigen Klischees über männlich dominierten eSport – die 17-jährige Rebecca Heineman gewann, die später mehrere Game-Studios mitgründete, nämlich Interplay Productions, Logicware, Contraband Entertainment und Olde Sküül.

1990 war es Nintendo, das in einem fast einjährigen Wettbewerb, genannt Nintendo World Championships, durch 29 US-amerikanische Städte tourte und in drei Altersklassen mithilfe der Spieleklassiker Super Mario Bros., Rad Racer und Tetris die jeweiligen Sieger ermittelte. Deren Preisgelder waren damals noch gering: 250 US-Dollar in lokalen Runden und 10.000 US-Dollar für die drei Gewinner in ihren entsprechenden Altersgruppen. 2015 – zum 25. Jahrestag – und 2017 wiederholte Nintendo den Wettbewerb.

Mit der zunehmenden Verbreitung von Internet, Multiplayer-Spielen und Online-Gaming sowie ab Mitte der 1990er-Jahre auch von Ego-Shootern wurden Turniere häufiger und größer: Zu nennen wären beispielsweise die QuakeCon, die seit 1996 jedes Jahr stattfindet. Mit der Professional Gamers League und der Cyberathlete Professional League wurden 1997 zwei der ersten eSport-Ligen gegründet, die sich auf Strategiespiele und Shooter spezialisierten. Zu den damals bevorzugten Klassikern, die oder deren

Nachfolge-Titel teilweise auch heute noch gespielt werden, gehörten StarCraft, Command & Conquer sowie Quake.

Im Folgenden sollen die für eSport wichtigsten Genres und ihre bedeutendsten Titel in aller Kürze vorgestellt werden. Diese Auflistung kann und soll nicht vollständig sein, weil trotz der vielen Klassiker, die teilweise schon seit Jahren und Jahrzehnten gespielt werden, die Auswahl an Spielen immer mit der Zeit geht. Besonders bemerkenswert ist daran, dass sich ab Mitte der 2000er-Jahre zwei neue Genres im eSport etablierten: Die Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG's) wie z. B. World of Warcraft (WoW), für das es bspw. seit 2008 die alljährliche WoW Arena World Championship gibt, und die Multiplayer Online Battle Arenas (MOBA's), d. h. Echtzeit-Strategiespiele, bei denen zwei Teams gegeneinander antreten. Ab 2012 begann sich zudem ein weiteres Genre zu entwickeln, genannt Battle Royale, das erst ab 2017 mit Spielen wie Player Unknown's Battlegrounds und Fortnite populär wurde.

- Fighting Games, zu Deutsch Kampf- oder abwertend „Prügelspiele“, sind Actionspiele, in denen meist zwei Spieler gegeneinander antreten. In einem begrenzten Areal gilt es, den Gegner – meistens über mehrere Runden – zu besiegen. Bekannte Vertreter sind Street Fighter (ab 1987), Mortal Kombat (ab 1992), Tekken (ab 1995) und Super Smash Bros. (ab 1999). Da sich dieses Genre lange vor den 3D-Shootern etablierte, werden auch heute noch einige Fighting Games in klassischer 2D-Darstellung entwickelt, die an Arcade Games erinnert.
- Sportsimulationen gehören ebenfalls zu den frühesten Vertretern des eSports. Zu den Klassikern gehören dabei Madden NFL (ab 1988, Sportart: American Football), FIFA (ab 1993, Fußball) und NBA 2K (ab 1999, Basketball). Diese Spiele werden regelmäßig, meist jährlich, aktualisiert, um die aktuellen Ligen, Tabellen, Vereine, Spieler, Spielregeln etc. der real existierenden Vorbilder wirklichkeitsgetreu widerzuspiegeln.
- Zu den Sportsimulationen kann man zum Teil auch Autorennspiele bzw. Autorennsimulationen wie zum Beispiel Formel 1 oder kurz F1 (ab 1996) zählen. Allerdings sind Rennspiele nicht immer Sportsimulationen. Rennspiele bilden ein eigenständiges Computerspiel-Genre, das sich nicht an realen Vorbildern orientieren muss. Hierzu gehören insbesondere Need for Speed (ab 1994) und Gran Turismo (ab 1997). Gerade in den USA sind auch NASCAR-Spiele beliebt, wobei NASCAR für die National Association for Stock Car Auto Racing und Stock Car für modifizierte Großserienfahrzeuge steht. Diese Spiele, wie zum Beispiel iRacing (ab 2008), müssen von der NASCAR lizenziert werden.
- Echtzeit-Strategiespiele werden als RTS abgekürzt: Real-Time Strategy Games. Im Gegensatz zu rundenbasierten Strategiespielen müssen zwei oder mehr Spieler ihr strategisches Geschick unter Beweis stellen, klassischerweise, indem sie Armeen aufbauen und verwalten, Angriffe auf Gegner starten und Angriffe von Gegnern abwehren. RTS wurden ab Mitte der 1990er-Jahre populär und zum beliebtesten Videospieldgenre nach den Ego-Shootern. Auch die ab Mitte der 2000er-Jahre zunehmend beliebten MMORPG's und MOBA's enthalten häufig RTS-Elemente.

- In Ego- oder First-Person-Shootern (kurz: FPS) erleben Spieler die virtuelle Welt durch die Augen ihrer Charaktere bzw. Avatare, die menschlich oder zumindest menschenähnlich sind. Zwar gab es erste Vertreter dieses Genres bereits sehr früh, z. B. Maze War (1973), Spasim (1974) und Battlezone (1980), aber die heute noch populären Vertreter entstanden erst in den 1990er-Jahren: Wolfenstein 3D (ab 1992), Doom (ab 1993), Quake (ab 1996), Half-Life (ab 1998), Unreal Tournament (ab 1999), Counter-Strike (ab 2000), Halo (ab 2001), Far Cry (ab 2004) und viele andere, so dass sich wiederum zahlreiche Unterklassen von Ego-Shootern ausdifferenzierten, beispielsweise Taktik- und Stealth-Shooter. Zudem werden Ego-Shooter-Elemente zunehmend mit anderen Genres vermischt, z. B. mit Rollen- oder Horrorspielen, oder in Spiele jener Genres integriert. Hohe Beliebtheit hat ab 2016 auch das mehrfach ausgezeichnete Overwatch erreicht, ein Multiplayer-Ego-Shooter, in dem jeweils zwei Teams online gegeneinander antreten.
- MMORPG's sind Massive(ly) Multiplayer Online Role-Playing Games, also ausschließlich über das Internet spielbare Rollenspiele, deren Spielerzahl durch technische Limitierungen in den 1970er-Jahren noch auf wenige oder wenige Dutzend Spieler begrenzt war. Heutzutage haben ihre beliebtesten Vertreter mehrere Millionen aktive Spieler, wobei die angegebenen Zahlen pro Spiel variieren: The Elder Scrolls Online dürfte Ende 2019 circa 2,5 bis 3,0 Millionen und World of Warcraft schätzungsweise 7,1 Millionen aktive Spieler gehabt haben. Diese Spieler spielen – teilweise mit mehreren Charakteren – in einer persistenten virtuellen Welt, die also auch dann weiterexistiert und weitersimuliert wird, wenn die Spieler nicht online sind. Innerhalb dieser Welten bilden sich Gilden, Clans oder Fraktionen, die auch gemeinsam in Schlachten gegen andere Gruppierungen oder besonders starke computergesteuerte Gegner ziehen.
- Allgemein gibt es Massive(ly) Multiplayer Online Games (MMO's oder MMOG's) in zahllosen Varianten, also auch ohne Rollenspiel-Elemente. Ein beliebter Vertreter der MMO's ist World of Tanks (ab 2010), in dem die Spieler Schlachten mit historischen Panzern austragen.
- Multiplayer Online Battle Arenas (MOBA's) sind Action-RTS, in denen Spieler einzelne Charaktere steuern, aber meist Mitglieder eines Teams sind, das wiederum gegen typischerweise ein anderes Team antritt. Die Schauplätze sind zumeist weitgehend symmetrische Karten, so genannte Arenen. Ziel jedes Teams ist es, die gegnerische Basis einzunehmen oder zu zerstören bzw. das gegnerische Team auszuschalten. Im Gegensatz zu klassischen RTS kommen MOBA ohne Anteile einer Aufbausimulation aus, d. h. die Basen müssen nicht erst aufgebaut werden, indem Ressourcen gesammelt, Technologien erforscht oder Einheiten gebaut werden. Beliebte Vertreter sind zurzeit League of Legends (seit 2009, kurz LoL oder League), Defense of the Ancients (2003, kurz DotA) zunächst als WoW-Map bzw. ab 2013 als eigenständiges Spiel, Smite (ab 2014) und Heroes of the Storm (ab 2015).
- Battle Royale ist ein relatives junges Genre, in dem eine hohe, aber überschaubare Anzahl Spieler – z. B. bis zu 100 – gegeneinander antritt. Der Spielbereich wird im Verlauf des Spiels immer kleiner, so dass es ultimativ darum geht, als letzter Spieler zu

überleben. Es treten normalerweise also nicht zwei Teams gegeneinander an, sondern es spielt jeder gegen jeden. Seinen Durchbruch schaffte Battle Royale als Genre 2017 mit dem Spiel PlayerUnknown's Battlegrounds und dem im gleichen Jahr erschienenen Fortnite. Kurzzeitig wurde Anfang 2019 Apex Legends zum führenden Vertreter des Genres: Einen Monat nach Release waren bereits 50 Millionen Spieler registriert. Es muss sich aber zeigen, ob Apex Legends insbesondere gegen Fortnite dauerhaft seinen Rang behaupten kann.

- Zuletzt soll auch noch auf digitale Sammelkartenspiele eingegangen werden, deren beliebtester Vertreter Hearthstone ursprünglich Heroes of Warcraft hieß und 2014 von Blizzard Entertainment veröffentlicht wurde. Es handelt sich um ein rundenbasiertes Kartenspiel für zwei Spieler, das auch professionell als Turnier z. B. bei Blizzards offiziellen World Championships gespielt wird, mit Preisen im Gesamtwert von zuletzt (2019) ca. 4 Millionen US-Dollar.

1.4 Marktvolumen und Marktentwicklung

Die Analyse eines Marktes (bzw. einer Branche) setzt dessen genaue Abgrenzung voraus, was bspw. in den Dimensionen des Produkts, des Ortes und der Zeit erfolgen kann (siehe dazu bspw. Knieps 2008; Blum und Veltins 2005). Insbesondere die genaue Definition des Produkts kann nicht nur aufgrund seiner Vielfältigkeit, sondern auch im Sinne einer Abgrenzung im Fall des eSports problematisch werden: Sofern beispielsweise ein Konsument ein Videospiel kauft und dies zu Hause in unregelmäßigen Abständen nutzt, kann den gängigen Definitionen nach nicht von Sport ausgegangen werden, da es an der Wettbewerbsorientierung fehlt; wenn der gleiche Konsument jedoch mit einem anderen oder dem gleichen Spiel regelmäßig an Turnieren teilnimmt, können diese Ausgaben durchaus dem eSport-Markt zugerechnet werden, da sie der eingangs genutzten Definition von (Müller-Lietzkow 2006) entsprechen. Diese Abgrenzungsprobleme mögen ein Erklärungsansatz sein, um die teils massiven Abweichungen in den Marktanalysen zu erklären.

Im Jahr 2012 beliefen sich laut dem Marktforschungsunternehmen Newzoo die weltweiten eSport-Umsätze auf 130 Mio. US-Dollar (Newzoo 2015). Für das Jahr 2014 wurde ein Wert von 194 Mio. US-Dollar (+49 %) angegeben. Die Vorausschau für 2017 lag bei 465 Mio. US-Dollar, für das Jahr 2018 gar bei 906 Mio. US-Dollar (Newzoo 2018). Aktuelle Schätzungen gehen davon aus, dass diese Werte eher übertroffen werden und gehen von einem Wert von 1,07 Mrd. US-Dollar 2019 aus. Bis zum Jahr 2022 sollen die globalen Umsätze im eSport bei 1,79 Mrd. US-Dollar liegen (Statista 2019d sowie die dort angegebene Quelle), was einem Wachstum von ca. 67 % in nur drei Jahren entspräche.

Bezüglich des deutschen Markts ging der BIU von 70 Mio. EUR 2017 und 130 Mio. EUR 2020 aus (BIU 2017, S. 24). Die durchschnittliche Wachstumsrate entspräche hier 27 % und läge somit deutlich unter dem globalen Wert. Davon abweichend beziffern andere Studien (Statista 2019a sowie die dort angegebenen Quellen) den Umsatz auf 51 Mio. EUR

2017. Bis zum Jahr 2023 werden hingegen 144 Mio. EUR prognostiziert, was einem Wachstum von mehr als 280 % innerhalb von sechs Jahren entspräche.

Global betrachtet wurden 2017 nur noch 6 % der eSport-Umsätze in Südkorea erwirtschaftet, wohingegen 37 % in Nordamerika und 19 % in China umgesetzt wurden (Statista 2019b sowie die dort angegebene Quelle). Europa stellt den drittgrößten Markt dar.

Den verschiedenen Schätzungen, die in den letzten Jahren veröffentlicht wurden, ist gemein, dass sie ausnahmslos alle mit einem Fortbestehen der starken Wachstumsraten aus den letzten Jahren argumentieren. Eine Verlangsamung des Wachstums oder gar eine Marktsättigung wird aktuell in der einschlägigen Literatur nicht vertreten. Hierzu sind zwei Aspekte anzumerken: Erstens handelt es sich bei den genutzten Quellen weniger um wissenschaftliche Artikel, als vielmehr um Veröffentlichungen von Verbänden, Beratungsunternehmen und anderen, denen ein eigenes Interesse an einem wachsenden Markt unterstellt werden kann. Zweitens ist der langfristige Wachstumstrend keinesfalls so solide, wie teilweise propagiert wird: Nach einer ersten Wachstumsperiode in den Jahren bis ca. 2008 kam es im Zuge der globalen Finanzkrise und dem Rückzug einiger Sponsoren bereits zu einer ersten Marktberreinigung. Während die Nutzerzahlen weiterhin hohe Wachstumsraten aufwiesen, führte der Rückzug von Sponsoren zu massiven Finanzierungsproblemen bei einigen Anbietern. So kündigte der Chiphersteller AMD an, auf Grund der wirtschaftlichen Situation 2009 alle größeren Sponsoring-Engagements im eSport zu beenden. Der südkoreanische Elektronikkonzern Samsung gab im Februar 2009 seine Entscheidung bekannt, zum ersten Mal seit Jahren nicht auf der CeBIT in Hannover mit einer eigenen Ausstellungsfläche vertreten zu sein (Breuer 2011). Die World Cyber Games, ehemals als die Olympischen Spiele im eSport bezeichnet, konnten auf Grund der wirtschaftlichen Entwicklung nach einer mehrjährigen Pause erst 2019 wieder organisiert werden.

Vor diesem Hintergrund muss befürchtet werden, dass eine Stagnation der Weltwirtschaft, sei es bspw. durch einen Brexit oder einen eskalierenden Handelskrieg zwischen den USA und China, erneut in der Lage sein könnte, das Wachstum des eSport zu gefährden.

1.5 Die Gretchenfrage: Ist eSport Sport oder nicht?

Die Frage danach, ob und inwieweit eSport als Sport zu bezeichnen ist, stellt sich vor allem vor dem Hintergrund, ob und in welcher Form der elektronische Sport zukünftig in den Genuss öffentlicher Förderung kommen kann. Eine erste wissenschaftliche Analyse dazu erfolgte durch (Müller-Lietzkow 2006). Der wissenschaftliche Dienst des Bundestages befasste sich 2017 ebenfalls mit der Frage (Deutscher Bundestag 2017).

Zur Beantwortung kann man mit einer Definition des Sportbegriffs beginnen, was jedoch problematisch ist, da der Sportbegriff sich seit seiner Aufnahme in den Duden im Jahr 1887 immer wieder verändert hat. Eine einheitliche Definition ist bis heute nicht konsensfähig. Man könnte auch entsprechende Instanzen und Institutionen zu Rate ziehen, zum Beispiel den DOSB als Dachorganisation des deutschen Sports und seine Kriterien:

Selbstzweck, Fairplay, Chancengleichheit, Wettkampf- und Leistungsklassen sowie das Vorliegen einer sportartbestimmenden motorischen Aktivität. Während der erste Aspekt des Selbstzwecks durch den wissenschaftlichen Dienst des Bundestages eindeutig bejaht wird, finden sich zu den weiteren Unterpunkten keine eindeutigen Aussagen und es wird lediglich der Sachstand dargelegt (Deutscher Bundestag 2017). Ebenso muss man eingestehen, dass die Kriterien des DOSB aus der historischen Entwicklung des Sports entstanden sind und deshalb neue Entwicklungen nicht immer mit abdecken können: In seiner Aufnahmeordnung (DOSB 2018) hat der DOSB zuletzt 2018 die Kriterien für eine Aufnahme von Sportarten festgelegt. Als letzte Mitgliedsverbände wurden im Jahr 2017 Cheerleading und Kickboxen aufgenommen – äußerst spät, wenn man bedenkt, dass es Cheerleading-Teams bereits Ende des 19. Jahrhunderts gab und der Kickbox-Weltverband (WAKO) bereits 1974 gegründet wurde.

Zu Beginn des Jahres 2018 ließ sich DOSB-Vizepräsident Walter Schneeloch zum eSport mit dem Satz „Dem Phänomen stehen wir aufgeschlossen gegenüber“ zitieren,¹ und nachdem es aktuell wieder einen aktiven eSport-Verband in Deutschland gibt, kann eine mögliche Aufnahme auch wieder formal geprüft werden.

Der DOSB nennt in seiner Aufnahmeordnung (DOSB 2018) in den §§ 3 und 4 sportliche und organisatorische Voraussetzungen. In der Analyse des wissenschaftlichen Dienstes des Bundestages wurden jedoch nur die Tatbestandsmerkmale des § 3 und damit die sportlichen Voraussetzungen geprüft. Der Ausarbeitung des wissenschaftlichen Dienstes ist hinsichtlich der sportlichen Voraussetzungen aktuell nichts Substantielles hinzuzufügen; hier soll stattdessen eine kurze Prüfung der organisatorischen Voraussetzungen i. S. d. § 4 erfolgen.

Generell unterscheidet der DOSB Spitzenverbände, Verbände mit besonderen Aufgaben sowie Sportverbände ohne internationale Anbindung. Die Verbände mit besonderen Aufgaben können an dieser Stelle unberücksichtigt bleiben, da ein möglicher eSport-Verband die Voraussetzungen des § 4 (3) nicht erfüllen würde. Am ehesten käme ein Beitritt als Sportverband ohne internationale Anbindung in Frage, weil dessen Aufnahmekriterien am einfachsten erfüllt werden können. Die Voraussetzungen des § 4 (2) finden in diesen Fall gemäß § 4 (4) keine Anwendung.² Somit verblieben lediglich die Voraussetzungen des § 4 (1), die erfüllt werden müssten. Diese sind:

1. Der Verband muss im Bereich von mindestens der Hälfte der Landessportbünde mit Landesverbänden, die ihre Fachgebiete regional betreuen, als eigenständiger

¹ Der Satz stammt aus einem Bericht der Rheinischen Post und wurde in der Folge u. a. durch den Sportinformationsdienst verbreitet. Exemplarisch kann die Aussage bei (ran.de 2018) eingesehen werden.

² Die Aufnahmeordnung des DOSB spricht in § 4 Absatz 4 davon, dass „als Sportverbände ohne internationale Anbindung“ solche Verbände anzusehen sind, „die die Voraussetzungen nach § 4 Nr. 2 nicht erfüllen“. Da eine Nr. 2 im § 4 nicht existiert, wird hier davon ausgegangen, dass statt Nr. 2 der Absatz 2 des Paragraphen gemeint ist.