

Hochschule Düsseldorf

Fachbereich Sozial- und Kulturwissenschaften

Bachelor Soziale Arbeit/Sozialpädagogik

eSport und die Entwicklung von Jugendlichen

Sven Witte



Wintersemester 20/21

Erstprüfer: Prof. Dr. Michels

Zweitprüfer: Prof. Dr. Münch

Abgabedatum: 07.12.2020 Düsseldorf

Abgabeschluss: 09.12.2020

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung.....	1
2. Fachdiskussion rund um den eSport	3
2.1 Was ist eSport?.....	3
2.1.1 Unterschied zwischen Gaming und eSport	5
2.1.2 Leistungs- und Spitzensport im eSport.....	7
2.1.3 Breitensport des eSport	8
2.1.4 Das System eSport.....	8
2.2 Die Geschichte des eSports	10
2.3 eSport im Wachstum	12
2.4 Genres des Gamings.....	14
2.5 Wichtigste Spiele des eSport	19
2.6 Plattformen des eSport	21
3. Entwicklung von Jugendlichen	23
3.1 Definition von Jugend und Jugendlichen.....	23
3.2 Jugend und Medien.....	24
3.3 Positive Jugendentwicklung	25
3.4 Moralische Entwicklung	27
3.4.1 Moralische Urteile	27
3.4.2 Moralische Gefühle	28
3.4.3 Moralische Identität	29
3.5 Körperliche Entwicklung.....	29
3.6 Kognitive Entwicklung	30
3.7 Lernen im Jugendalter	31
4. Chancen und Nutzen des eSports	32
4.1 Kooperationen.....	33
4.2 Berufsbilder formen und schaffen	33
4.3 Internationalität	34

4.4 Fertigkeiten und Fähigkeiten.....	35
5. Kritische Stimmen und Risiken	35
5.1 Gewalthaltige Video- und Computerspiele	36
5.2 eSport als Suchtfaktor	38
5.3 Burnout im eSport	40
6. Forschungsdesign	42
7. Auswertung	45
7.1 Ergebnisse.....	47
7.1.1 Verständnis der männlichen Jugendlichen von eSport	47
7.1.2 Umgang mit eSport	49
7.1.3 Entwicklung Jugendlicher durch eSport	52
7.2 Zusammenfassung der Ergebnisse	53
8. eSport Projekte in der sozialen Arbeit am Beispiel des Jugendzentrums „GG“	55
9. Fazit und Ausblick.....	56
10. Literaturverzeichnis.....	58
11. Grafik Verzeichnis.....	67
I. Anhang.....	68

THESIS AM
FACHBEREICH SOZIAL- UND
KULTURWISSENSCHAFTEN
DER HOCHSCHULE DÜSSELDORF

1. Einleitung

Digitale Medien schwimmen immer mehr in unserem Alltag. Rösch (2019, S.50, Z.17ff) beschreibt dieses Phänomen wie folgt: „...vielmehr stellen Medien eine weitere Ebene im Alltagshandeln dar, so dass Freizeit und Medienhandeln kaum noch analytisch voneinander getrennt werden können“. Das Handy, das zum Telefonieren erfunden wurde, ist heute ein modernes Smartphone, mit Internetzugang für jedermann. Doch nicht nur das Handy entwickelt sich weiter, auch die Spielekonsolen, wie Computer, Playstation, XBOX, usw. und die dazu gehörenden Spieleentwickler gehen immer weiter neue Wege. Einer dieser Wege ist der eSport, der deutlich an Aufsehen und Anerkennung gewinnt.

Unter eSport kann man das wettkampftaugliche gegeneinander spielen von Spieler/innen in einem bestimmten Computer- oder Videospiel, nach festgelegten Regeln, verstehen (Vgl. ESBD 2019, S.2). 45 Millionen Menschen in Deutschland, wissen was eSport ist oder haben schon einmal davon gehört, das besagt eine repräsentative Yougov Online-Studie aus dem Jahr 2018 (Games 2019).

Der ESBD (eSport-Bund-Deutschland e.V.) ist ein Verein, der sich intensiv mit dem Thema eSport auseinandersetzt und ihn unterstützt. Er wurde am 26. November 2017 in Frankfurt gegründet und steht seitdem für den organisierten eSport und all seine Spieler und Spielerinnen in Deutschland (Vgl. ESBD

Wie bei jedem Thema, gibt es auch zum eSport Stimmen, die ihre Meinung kritisch äußern und eventuelle Gefahrenstellen benennen, wie beispielsweise der DOSB (Deutsche Olympische Sportbund) und der LSB (Landessportbund). Genau da wird diese Arbeit ansetzen, um zu schauen, wie Jugendliche mit dem Thema eSport umgehen und zu hinterfragen, ob die kritischen Stimmen berechtigte Zweifel haben.

Das Thema Gaming ist in der heutigen Jugend sehr relevant (BIU 2016). Zum Gaming gehört das eigene spielen von Video- und Computerspielen für den Spaß und die Unterhaltung, sowie der eSport. Hierbei werden Wettkämpfe mit Regeln ausgetragen, um sich mit anderen Spielern zu vergleichen. In unserer heutigen Leistungsgesellschaft ist dies eine große Sache für Jugendliche. Hier entsteht ein Wettstreit in den digitalen Welten, der Spiele. Der eSport entwickelt sich rasend schnell und gewinnt immer mehr an Beliebtheit (Vgl. Görlich/Breuer

2020, S.3ff). Vor allem Jugendlichen ist der eSport bekannt und wichtig. Aber was ist eSport überhaupt für Jugendliche? Und wie viel Bedeutung kann man ihm zuschreiben?

Mit Blick auf die Soziale Arbeit, kann man durch ein besseres Verständnis des Themas neue, kreative, innovative und zielgerichtete Angebote für Klienten entwickeln. Dadurch, dass der eSport für Jugendliche eine große Relevanz hat, können insbesondere Medienpädagogen den eSport als eine ideale Bereicherung des Arbeitsfeldes nutzen, um klientenorientiert zu arbeiten.

Diese Arbeit beschäftigt sich ausschließlich mit dem männlichen Geschlecht. Aus diesem Grund und dem der Leserlichkeit des Textes, wird diese Arbeit nicht auf gendergerechtes Schreiben ausgelegt sein, sondern es wird die männliche Schreibweise verwendet. Der Genderaspekt, in diesem Themenbereich, wäre mit Sicherheit auch eine spannende Angelegenheit, bedarf jedoch einer intensiveren Forschung, als dass es diese Arbeit zulässt. Aus diesem Grund wird in dieser Arbeit, der Fokus auf männliche Jugendliche gelegt.

Das Ziel dieser Arbeit ist es, das Thema eSport aus der Sichtweise von Jugendlichen zu erfassen. Dies geschieht durch einen explorativen Zugang zum Forschungsfeld des eSport. Durch die Analyse von persönlich geführten Interviews, werden die transkribierten Daten deduktiv bearbeitet, um Hypothesen zu generieren. Ganz nach der Lebenswelttheorie nach Thiersch (2014), ist es wichtig Themen aus Sicht der Alltagsexperten zu sehen. Diese Bachelor-Thesis hat das Ziel, das *Verständnis* der Jugendlichen von eSport und ihr *Umgang* mit dem selbigen deutlich zu machen. Mit *Verständnis* ist in dieser Arbeit, die persönliche Verbindung des Einzelnen zum eSport gemeint. Beispielsweise welche Reize, Besonderheiten und Bedeutung der eSport für die Jugendlichen hat. Der *Umgang* ist in dieser Arbeit, auf den zeitlichen Rahmen sowie auf das soziale Umfeld, der befragten Jugendlichen bezogen. Zusätzlich wird der Frage nachgegangen, ob sich der eSport auf die Entwicklung von Jugendlichen auswirkt.

Die Arbeit beginnt mit der Fachdiskussion rund um den eSport. Hier wird versucht ein Grundverständnis für den eSport zu gewinnen. So ist es im empirischen Teil möglich Vergleiche zur Theorie herzustellen. Anschließend wird die Entwicklung von Jugendlichen insbesondere durch positive Jugendentwicklung erläutert. Darauf aufbauend werden Chancen und Nutzen des eSport genannt, um den eSport genauer zu betrachten. Das dient einer besseren Orientierung bei der Ergebnisanalyse im Hinblick auf die Zielsetzung. Des Weiteren wird sich mit kritischen Stimmen und Gefahren des eSport auseinandergesetzt, um einen

Eindruck zu gewinnen, wie man die Aussagen im Interview der Jugendlichen einordnen kann. Abschließend werden dann die Daten ausgewertet und in Verbindung zur Theorie gesetzt. Um zu verdeutlichen, dass in der sozialen Arbeit der eSport eine Möglichkeit sein kann mit Klienten zu arbeiten, gibt diese Arbeit noch ein Beispiel, wie mit einem Projekt zum eSport und Gaming in der Jugendarbeit Klientenorientiert gearbeitet werden kann.

Intensive Recherchen haben ergeben, dass noch keine Interviews mit Jugendlichen, zum Thema eSport, zu empirischen Daten verarbeitet wurden. Daraus entstand die Idee für eine qualitative Forschung. In dieser Arbeit, werden die geführten Interviews mit den Jugendlichen ausgewertet und ihre Sichtweise erläutert. Zudem wird eine Verbindung zur Theorie geschaffen, in dem man die Interviews mithilfe der qualitativen Inhaltsanalyse nach Mayring kategorisiert. Anschließend werden aus dem vorhandenen Material Theoriebausteine exploriert, um Hypothesen zu generieren. Davon ausgehend, sollte am Ende, ein klares Bild entstehen, was der eSport für Jugendliche ist und welche Bedeutung er hat. Gleichzeitig soll dieser Teil anregend für alle sein, die mit Jugendlichen in der sozialen Arbeit arbeiten, um sich mit dem Thema eSport zu beschäftigen und über die Einsatzmöglichkeit als Methode nachzudenken.

2. Fachdiskussion rund um den eSport

In diesem Kapitel wird das Thema eSport aus fachwissenschaftlicher Sicht diskutiert. Im Vordergrund stehen Begrifflichkeiten, die erläutert werden, sowie die Entwicklung des eSports. Des Weiteren werden die Positionen des Landessportbundes (LSB) und die des Deutschen Olympischen Sportbundes (DOSB) dargestellt. Im weiteren Verlauf wird auf den Erfolg des Gamings eingegangen und das damit einhergehende Wachstum des eSports. Um das Bild abzurunden, wird am Ende noch auf Genres der Gaming Szene sowie die wichtigsten Spiele und Plattformen des eSports eingegangen.

2.1 Was ist eSport?

Um ein Verständnis des eSports zu gewinnen, ist es wichtig den Begriff des Sports zu klären. Sport ist ständig im Wandel und ist schwer zu begreifen. Der Duden beschreibt den Sport wie folgt: „Sport ist eine... nach bestimmten Regeln [im Wettkampf] aus Freude an Bewegung und Spiel, zur körperlichen Ertüchtigung ausgeübte körperliche Betätigung“ (Bibliographisches Institut GmbH 2020). Diese Definition lässt jedoch viel Interpretationsfreiraum.

Hollmann und Strüder (2009, S.128) beschreiben Sport etwas genauer und geben einen klareren Einblick des Sport Begriffs. Sport ist „muskuläre Beanspruchung mit Wettkampfcharakter oder mit dem Ziel einer herausragenden persönlichen Leistung“. Sport wird in den präventivmedizinischen und rehabilitativen Bereichen eingesetzt (Hollmann & Strüder 2009, S.568), dies diene dem Erhalt der Gesundheit, der Verbesserung der körperlichen Leistungsfähigkeit und kann zur sinnvollen Freizeitgestaltung genutzt werden. Wesentliche Merkmale von Sport sind Bewegung, körperliche Aktivität und der Wettkampfgedanke (Hollmann & Strüder, S.8ff).

Folgt man jedoch dieser Definition von Hollmann und Strüder, so wird deutlich, dass der eSport laut ihnen, nicht als Sport bezeichnet werden könne, da die, laut ihnen, wesentlichen Merkmale von Sport nicht auf den eSport zutreffen. Für diese Arbeit ist es unerheblich, ob eSport als Sport angesehen wird oder nicht. Diese Entwicklung ist jedoch entscheidend dafür, wie es mit dem eSport in den nächsten Jahren weitergeht. Sportvereine könnten Fördermittel aus den Verbänden für eSport-Disziplinen verlangen und eSport könnte eines Tages als Olympische Disziplin anerkannt werden (Görlich & Breuer 2020, S.1f).

Im Gegensatz dazu wird der eSport vom ESDB wie folgt definiert: „eSport ist der unmittelbare Wettkampf zwischen menschlichen Spieler/innen unter Nutzung von geeigneten Video- und Computerspielen an verschiedenen Geräten und auf digitalen Plattformen unter festgelegten Regeln. Der Vergleich der sportlichen Leistung im eSport bestimmt sich aus dem Zusammenwirken einer zielgerichteten Bedienung der Eingabegeräte in direkter Reaktion auf den dargestellten Spielablauf bei gleichzeitiger taktischer Beherrschung des übergreifenden Spielgeschehens. Bezugsobjekt der sportlichen Tätigkeit sind Videospiele, die in ihrem Aufbau und ihrer Wirkungsweise den Anforderungen an die sportliche Leistungsermittlung genügen, den Spielerfolg nicht überwiegend dem Zufall überlassen und einen reproduzierbaren Spielrahmen zum Vergleich der Leistung zwischen den Spieler/innen bieten“. (ESBD 2018)

Schöber (2020, S.5) vereinfacht die Definition des ESDB und beschreibt sie als simpel. „eSports ist das wettbewerbsorientierte Spielen von digitalen Inhalten unter sportlichen Aspekten.“

Er kristallisiert dabei zwei wichtige Merkmale heraus:

1. Wettbewerbsorientierung

Der Wettkampf steht im Vordergrund. Menschen spielen mit- und gegeneinander in Turnieren und Ligen und forcieren den Sieg. Das Gewinnen eines Wettkampfes kann daher als zentral für den eSport angesehen werden.

2. Sportlichkeit

Wie der Name schon verrät, geht es beim eSport neben körperlichen auch um sportliche Aspekte, wie beispielweise: „Fairplay, Teamplay, Kommunikation, Spielziele, feste Regeln, Trainingspläne, Analysen, Vorbereitungen auf Spiele und Wettbewerbe“ ... (Schöber 2020, S.5).

Zur heutigen Zeit wird der Begriff eSport mehrdeutig verwendet. Er steht für das professionelle Spielen von Computerspielen und andererseits für den Amateur- und Breitensport. Aufgrund dieser speziellen Mehrdeutigkeit ist die Bezeichnung „Pro-Gamer“ nicht mehr klar von der des „eSportlers“ zu trennen. Mit Blick auf die Zielsetzung ist es wichtig, den Begriff des eSportlers genauer zu definieren, um die Aussagen der Jugendlichen hierzu zu vergleichen. In dieser Arbeit wird ein eSportler definiert als jemand, der Computerspiele wettbewerbsorientiert spielt, allerdings damit kein Geld verdienen muss. Der Begriff Pro-Gamer/Profi-eSportler steht in dieser Arbeit für die Menschen, die mit Spielen von eSport-Titeln Geld verdienen. Dabei spielt es keine Rolle, ob es über Verträge, Sponsoring oder Preisgelder eingenommen wird.

2.1.1 Unterschied zwischen Gaming und eSport

Gaming und eSport sind nicht das Gleiche. Wie schon die Definition in Kapitel 2.1 zeigt, ist eSport als das Spielen von digitalen Videospiele in einem wettbewerbsorientierten und sportlichen Kontext zu betrachten. Ausgleichssport, Analysen, Teambesprechungen, Vorbereitungen und viele weitere Aspekte, wie gesunde Ernährung und ein guter Schlafrythmus sind wichtig für den Erfolg, der gleichzeitig das Ziel des eSport ist. (Schöber 2020, S.7)

Der Begriff „Gaming“ kommt aus dem englischen und bedeutet „das Spielen“, Eingesetzt wird er im Bereich der Computerspiele (Bibliographisches Institut GmbH 2020). Schöber (2020, S.7, Z.12f) nennt es das „schlichte Spielen – ohne Wettbewerb und Sportlichkeit“. Das zeigt, dass

Gaming nicht viel mit eSport gemeinsam hat, außer dass beides auf das Spielen von Videospiele zurückzuführen ist. Auch Görlich und Breuer (2020, S.2) weisen darauf hin, dass eSport zwar auf die Nutzung von digitalen Spielen angewiesen ist, es jedoch nicht direkt mit dem Spielen von digitalen Spielen gleichzusetzen ist. Man kann folglich feststellen, dass eine Abgrenzung zwischen eSport und der allgemeinen Nutzung von digitalen Spielen sinnvoll ist.

Der DOSB (Deutsche Olympische Sportbund) bringt in die Definition von eSport neue Komponenten mit ein. Es wird unterschieden zwischen „Sport“, „Virtuelle Sportarten“ und „eGaming“. Diese haben in dieser Arbeit lediglich einen sekundären Stellenwert, sollten aber dennoch nicht vergessen werden. Bezeichnet wir das ganze „Differenzierung“ seitens des DOSB. Um eine visuelle Vorstellung zu schaffen, ist hier die Abbildung vom DOSB eingefügt.



Abbildung 1: DOSB (2020). Differenzierung.

Auf der Abbildung ist deutlich zu sehen, dass der DOSB sich mit traditionellen Sportarten jeglicher Form identifiziert. Erkennbar ist dies durch die Grüne Färbung, in denen vielerlei Sportarten mit einem bildlichen Symbol gekennzeichnet sind. Gut zu erkennen ist, dass der gelbe Bereich vom DOSB nicht als „eGaming“, sondern als „Virtuelle Sportarten“ bezeichnet werden. Es sind digitale Sportsimulationen, wie Fußball, Basketball, Eishockey oder Segeln. Diese werden als integrierbar in die Vereinsangebote des Verbandes angesehen (Schulke 2020, S.109). Hier ist besonders das Spiel FIFA hervorgehoben, da FIFA die Spielsimulation des Gesellschaftssports Fußball ist. Der rote Bereich zeigt die Computer- und Videospiele, die vom

DOSB nicht als Sportart akzeptiert werden. Hier sind die Spiele Fortnite, Dota 2 sowie League of Legends Beispiele. Diese Computerspiele sind in der eSport Historie jedoch Meilensteine und damit Grundbausteine für den Erfolg des eSports.

2.1.2 Leistungs- und Spitzensport im eSport

Die Profi-Spieler werden in dieser Arbeit als Pro-Gamer/Profi-eSportler bezeichnet, um eine deutliche Abgrenzung zu symbolisieren. Denn sie sind eine schwindend geringe Minderheit. Gerade einmal 0,5% aller eSportler können als Pro-Gamer/Profi-eSportler betitelt werden (Schöber 2020, S.8).

Als Pro-Gamer/Profi-eSportler ist man viel auf Reisen, denn Anerkennung und Preisgeld sind viel höher bei internationalen Wettbewerben und Ligen als auf nationaler Ebene. Gute Englischkenntnisse sind oft eine Voraussetzung, da viele Teams, im organisierten eSport, Spieler aus unterschiedlichsten Nationen beschäftigen (Schöber 2020, S.8f).

Das Leben eines Pro-Gamers/Profi-eSportlers ist ähnlich zu denen, aus traditionellen Sportarten wie, Fußball und Handball. Vertragliche Verpflichtungen gegenüber ihren Organisationen bestehen, in beiden Bereichen. Ein Beispiel dafür ist, dass Spieler, des eSport und traditionellem Sport, Botschafter für Marken und Verein sind (ESBD). Ein Pro-Gamer/Profi-eSportler muss, genauso wie ein traditioneller Sportler, ständig nach Verbesserung und Perfektion streben, denn seine Leistungen werden durchgehend gemessen, verglichen und von Trainern analysiert und auf spielerischer, physischer und psychischer Ebene bewertet (ESBD).

Der Deutsche eSport ist in vielerlei Hinsicht aufgestellt. Die Vielzahl an Spielen, die man im deutschen eSport Bereich spielen kann, werden von der Deutschen eSport Bundesliga (DeSBL) und von der Electronic Sport League (ESL) gezeigt und angeboten. Die ESL fungiert allerdings nicht mehr als Liga, sondern als Veranstalter von Turnieren und Ligen. Man kann sich selbst über die Homepage der Seiten anmelden und an Turnieren teilnehmen. Daher ist die ESL eher als informelle Institution zu verstehen. Spieler finden hier Spiele wie, Rocket League, Call of Duty, Tom Clancy's Rainbow Six Siege. Bei diesen Turnieren, in Form von Turnierbäumen mit Namen der jeweiligen Spieler, geht es um Spaß und Anerkennung. (DeSBL). Formelle, offizielle Ligen haben nur die großen Videospieletitel wie: Overwatch, Call of Duty, League of Legends, PUBG und Fifa. Im Mittelpunkt des professionellen eSport stehen jedoch Turniere mit ihrem hohen Preisgeldern (Breuer & Görlich 2020, S.9ff). Um im professionellen eSport eine Chance

zu haben, zählt nicht nur das Spielerische können. Der Sportwissenschaftler Prof. Dr. Ingo Froböse und sein Team an der Sporthochschule Köln sind der Überzeugung, dass körperliche Fitness eine „Grundvoraussetzung“ für effizientes Spielen an der Konsole ist (Baumann 2019). So formuliert Prof. Dr. Froböse es in einem Video auf der Internetseite von Vodafone Deutschland.

2.1.3 Breitensport des eSport

Etwa 95,5% aller eSportler sind im Breiten- oder Amateursport unterwegs. Es wird wettbewerbsorientiert und unter sportlichen Aspekten gespielt, jedoch liegt der Fokus auf dem Spielen selbst und nicht auf dem Geld (Schöber 2020, S.9f). Spaß und Zeit mit seinen Freunden in der digitalen Welt zu verbringen sind hier eher die Ambitionen der Spieler. Sportvereine mit eigener eSport Abteilung, aber auch eSport Vereine, sind im Breitensport des eSport aktiv.

2.1.4 Das System eSport

Der eSport wird in immer organisierterer Form verbreitet. Sportvereine und sogar Sportverbände, wie der Deutsche Fußball Bund und der Deutsche Eishockey-Bund greifen den eSport in ihrer Organisation auf (Lütgerodt & Sinning 2020, S.275f). Nach dem Jahresreport der deutschen Games Branche können sich rund zehn Millionen Computerspielende vorstellen, in einem eSport Verein aktiv zu sein oder zu werden (Games, 2018, S.38). Nagel (2006, S.47) erläutert, mit Bezug auf Kurz und Rittner, dass die Öffnung der bestehende Sportangebote „über den traditionellen Wettkampf- und Leistungssport hinaus, eng mit der Ausdifferenzierung der Sportbedürfnisse der Menschen“ zusammenhängt. Das zeigt, wie sich Sportvereine an die Bedürfnisse ihrer Mitglieder und der Gesellschaft anpassen müssen. Sie sind in einem stetigen strukturellen (Werte-)Wandel und somit zu innovativen Schritten verpflichtet, um sich dem sportlichen Zeitgeist anzupassen. Digel nennt diesen Prozess „fortdauernder Modernisierungsdruck“ (Digel 2009, S.37). Aktuell ist es der eSport, der die Sportvereine und Sportverbände zu strukturellen Veränderungen bewegt.

2017 gründete sich dann der ESBD (E-Sport Bund Deutschland) aus 22 Teams, Vereinen, Veranstaltern und E-Sport Organisationen. Auf der Internetseite des ESBD wird erläutert, wie sich der Verband selber sieht und welche Aufgaben er übernimmt: „Als Fachsportverband ist der ESBD sowohl für Politik und Verwaltung als auch für Sport- und Dachverbände der zentrale Ansprechpartner für die sportliche Ausgestaltung von eSport und die Belange der Athleten in

dem Bereich. Für seine Mitgliedsorganisationen aus Spitzen- und Breitensport des eSports bildet der ESBD eine Plattform, auf der gemeinsame Herausforderungen im Dialogverfahren behandelt und übergeordnete Themenfelder bearbeitet werden können“ (ESBD 2020). Um das System eSports zu visualisieren, hat der ESBD eine Pyramide zur Veranschaulichung erstellt (Abb.2).

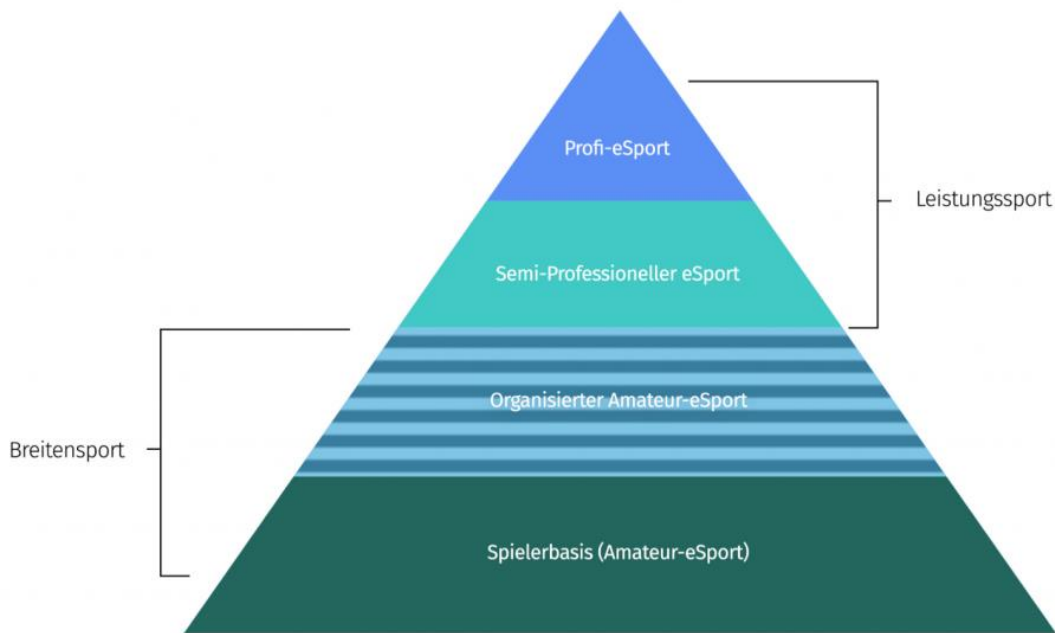


Abbildung 2: ESBD-Präsidium (2018)

Unterschieden wird hier zwischen Breiten- und Leistungssport, wie bei traditionellem Sport auch. Das Fundament, sprich die „Spielerbasis“, bilden hier die Amateur-eSportler. Diese zählen, zunächst zu den Spielern, die sich über Onlineplattformen oder Offlineturniere (LAN-Partys) mit- und gegeneinander messen. Es gibt keine Zugehörigkeit zu einem eSports Verein oder ähnliches. Es geht hier vermehrt um das Spielen des Vergnügens wegen, beispielsweise in Funclans (Gruppen, die eSports Disziplinen aus Spaß spielen) (Lütgerodt & Sinning 2020, S.285f). Die zweite Stufe ist der „organisierte Amateur-eSport“. Diese Stufe ist erstmalig als organisatorischer eSports zu betrachten. Durch die Herausbildung der lokalen e-Sport-Vereine wird ein Vergleich mit anderen Spielern immer attraktiver, insbesondere auch für die lokalen Sportvereine mit eSports Abteilungen. Es entstehen hier Präsenz- und Onlineturniere sowie Ligen-Systeme, die dem eSports einen klaren Leistungsaspekt verschaffen (Lütgerodt & Sinning 2020, S.286). Der Leistungssport beginnt, in einem „semi professionellen eSports Bereich“. Hier werden erste geringe Einnahmen erzielt. beispielsweise durch Preisgelder oder Sponsoren

aber auch durch lokale eSport- Vereine. Schafft man den Sprung an die Spitze, so landet man im „Profi-eSport“. Der professionelle eSport ist vergleichbar, mit dem Berufssport. Professionell agierende Clans, Werksteams und Sportvereine organisieren sich in Liga-Systemen und Turnieren, mit wirtschaftlicher Relevanz. Ein Beispiel ist der VfL Wolfsburg, der sich bereits seit dem Jahr 2015 im Rahmen des eSports, insbesondere mit der Fußball-Spielreihe „FIFA“ engagiert (VfL Wolfsburg).

2.2 Die Geschichte des eSports

Man kann die Entwicklung von digitalen Spielen, bis in die 1940 Jahre zurückverfolgen. Den ersten großen Erfolg erzielte das Spielautomatenspiel PONG jedoch erst im Jahre 1972 (Games 2019). Es ist dem Tischtennis nachempfunden und war für zwei Spieler programmiert, bei dem es nur 2 Schläger und einen Ball gab. Das bedeutet, dass PONG ein Multiplayer-Spiel und daher der Grundstein des heutigen, modernen eSport ist. Atari, die Entwickler dieses Spiels, hatten einen überragenden Erfolg. Der Münzspeicher des Spielautomaten, war innerhalb weniger Tage in einer Gastwirtschaft voll (Görlich & Breuer 2020, S.3). Ende der 70er Jahre etablierten sich Münzautomaten immer mehr, das wurde begünstigt durch den Aufschwung der Spielhallen, sprich die stationäre Möglichkeit Spielautomaten zu benutzen (Schröter 2014). Diese Spielautomaten, waren zumeist „ARCADE Games“. Arcade Games sind Spiele, die man lediglich alleine spielen kann. Diese Arcade Games, sind zumeist einfache Geschicklichkeitsspiele gewesen, die leicht zu lernen, aber schwer zu meistern waren (Schröter 2014). An dieser Stelle muss man festhalten, dass das Spielen an Spielautomaten zumeist eine gemeinsame Freizeitbeschäftigung von Kindern und Jugendlichen war. Häufig war das Spielen an Automaten auch schon sehr wettkampforientiert ausgerichtet: „Spieler traten nacheinander gegeneinander an, wurden angefeuert und umjubelt, wenn sie die bisherigen Highscores übertrafen“ (Görlich & Breuer 2020 S.4). In den 80er Jahren gewannen dann Heimcomputer immer mehr an Bedeutung und verdrängten die Spielhallen in Sachen Gaming. Hersteller wie Apple, Commodore und auch Atari haben diese Entwicklung essenziell vorangetrieben. 1980 veranstaltete Atari das erste große Event, mit der Space Invaders Championship, bei der über 10.000 Menschen teilnahmen (Games 2019). Durch das Aufkommen neuer Netzwerktechnologien, konnten Gamer erstmals ihre Heimcomputer in lokalen Netzwerken miteinander verbinden. Die Spieler nutzen diese neue Technologie und verbanden ihre Geräte in einem lokalen Netzwerk, um sogenannte „LAN- Partys“ zu erstellen und gemeinsam zu spielen. Hierbei standen vor allem gemeinschaftliches Spielen und die

Geselligkeit in der eigenen Clique, sowie der Teamgedanke im Vordergrund der Spieler (Games 2019). Mitte der 90er Jahre, begannen LAN-Partys populärer zu werden und mit steigender Popularität wurde dann auch die Professionalität größer. Dazu hat in diesem Jahrzehnt, vor allem auch die Entwicklung des Internets und Verfügbarkeit von günstigen Internetanschlüssen beigetragen (Görlich & Breuer 2020, S.6). So mussten Spieler nicht mehr auf die nächste LAN-Party warten, sondern konnten jederzeit mit- und gegeneinander, und sogar länderübergreifend, spielen (Games 2019).

Mit der Gründung der Electronic Sports League (ESL) im Jahr 2000, wurde eine professionelle Basis des eSport geschaffen. Die ESL setzte eine Mischstrategie um, im Zuge dessen sie nicht nur als Betreiber von Ligen agierte, sondern auch Live-Events ausrichtete (Görlich & Breuer, S.6f). Die Öffentlichkeitswirkung war jedoch zu Beginn gering und so war es nicht unüblich, dass nur Zuschauerzahlen im dreistelligen Bereich erreicht wurden (Hamann 2010). Anders sah es da in Südkorea aus. Das Land gilt als Vorreiter des professionalisierten eSport, denn bereits im Jahr 2000 gründete man einen eigenen eSports-Verband (KeSPA). Fernsehsender, wie OnGameNet, wurden extra für die Übertragung von eSport-Wettkämpfen und Berichterstattung ins Leben gerufen. Sponsoren liesen nicht lange auf sich warten und bereits 2002 stiegen Samsung und SK Telecom als Sponsor in die digitale Wettkampfszene ein (Game 2019). 2009 revolutionierte das Genre der Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) Games (siehe Kapitel 2.4) den eSport. Die Spiele Dota 2 und League of Legends sind hier die Vorreiter einer neuen Generation des Multiplayer Genres. In Deutschland dauerte es bis ins Jahr 2011, bis der eSport eine mediale Plattform bekam, wo er sich frei entfalten konnte. Mit der Live Streaming-Plattform „Twitch“ konnten erstmals Millionen von Zuschauern angesprochen werden. Im Jahr 2013 waren es bereits 45 Millionen Zuschauer, die Twitch erreichte. Twitch hat sich von Anfang an darauf spezialisiert, ausschließlich Videospiele- und eSport-Übertragungen zu zeigen (Görlich & Breuer 2020, S.7).

Fußballklubs wie der VfL Wolfsburg und FC Schalke 04, entdeckten früh den Markt des eSport und engagierten sich bereits 2015 bzw. 2016 in diesem Bereich (Görlich & Breuer 2020, S.8). Hierbei ist zu sagen, dass der VfL Wolfsburg sich auf die Sportsimulation FIFA spezialisiert hat. FC Schalke 04 engagiert sich sogar neben den Sportsimulationen, bei Spielen wie z.B. League of Legends (Schilling 2016).

Als Meilenstein für den deutschen eSport, kann man die Gründung des eSport-Bundes-Deutschland (ESBD) im Jahr 2017, durch 20 Amateur und Profi-Teams, dem Bundesverband für Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU) und der ESL (Games Wirtschaft 2017) sehen. Der ESBD wurde als gesamtdeutscher Spitzenverband aufgebaut. Dies ist deshalb von besonderer Bedeutung, da die Existenz eines solchen Spitzenverbandes eine der Voraussetzung ist, um als anerkannte Sportart durch den Deutschen Olympischen Sportbund (DOSB) zu gelten (DOSB 2018). Im Jahr 2018, hat dann die Bundesregierungen den eSport, im Koalitionsvertrag als Sport anerkannt, denn die Parallelen zum klassischen Sport sind unübersehbar (Koalitionsvertrag CDU, CSU & SPD 2018, S.48).

Folglich wird deutlich, dass sich eSport in den Bereichen Professionalität, Spieler, Zuschauerzahlen, Kooperationen, Infrastrukturen und gesellschaftlicher Anerkennung im stetigen Wachstum befindet.

2.3 eSport im Wachstum

Dass der eSport sich in einem stetigen Wachstum befindet, lässt sich anhand mehrerer Faktoren deutlich machen. Im Folgenden wird auf die Zuschauerzahlen, die Preisgeldentwicklung, am Beispiel von DOTA 2 und abschließend eine Umsatzprognose für die nächsten Jahre weltweit eingegangen.

Das Turnier „The International“ wurde 2011 ins Leben gerufen. Damals gab es ein Preisgeld von rund 1,6 Millionen US-Dollar, was zu diesem Zeitpunkt als kleine Sensation angesehen wurde. Mittlerweile gehört ein siebenstelliger Betrag zum Standard in der eSport-Szene. Besonders „The International“ stellt jedes Jahr neue Preisgeldrekorde auf. So waren es im Jahr 2015 bereits 18,43 Millionen US-Dollar Preisgeld und diese Summe stieg jedes Jahr ein wenig an (Tenzer 2019). Im August 2019 fand das „The International 2019“ statt, das bislang höchstdotierteste eSports-Turnier der Welt. Austragungsort war die Stadt Shanghai in China. Bei dem Dota 2 Turnier, geht es wie jedes Jahr um Unmengen an Preisgeld. Beim „The International 2019“ wurde um ein Gesamtpreisgeld von rund 34,3 Millionen US-Dollar (Tenzer 2019).

Die Zuschauerzahlen steigen ins Unermessliche. Im Jahr 2016 haben sich über 300 Millionen Menschen eSport- Veranstaltungen angeschaut. Das Finale der League of Legends-WM haben 15 Millionen Menschen live im Stream verfolgt. Vergleicht man diese Zahl mit den 14 Millionen Menschen, die sich das DFB Pokalfinale in Deutschland 2016 angeschaut haben, so stellt man

fest, dass mehr Menschen Interesse an einem eSport- Finale haben, als an dem Finale im Deutschen Fußball (Brandt 2019).

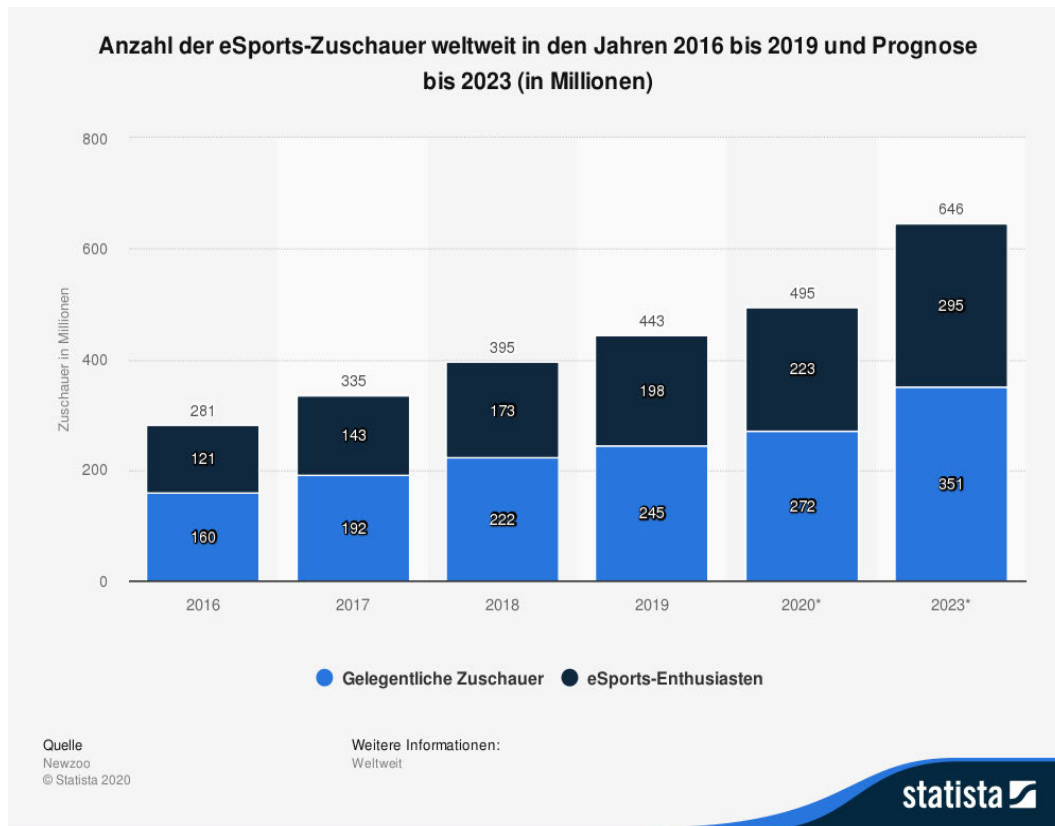


Abbildung 3: Newzoo, In Statista: Anzahl der eSports-Zuschauer weltweit in den Jahren 2016 bis 2019 und Prognose bis 2023 (in Millionen).

In der oben aufgeführten Grafik (Abb.3) kann man erkennen, wie sich die Zuschauerzahlen des eSport seit 2016 entwickelt haben. Es ist ein kontinuierlicher Wachstum um rund 20-30 Millionen Zuschauer pro Jahr erkennbar. Laut der Prognose von Newzoo, werden im Jahr 2023 rund 645 Millionen Menschen eSports-Events anschauen. Dabei wird zwischen gelegentlichen Zuschauern (351 Millionen) und eSports-Enthusiasten (295 Millionen) unterschieden (Newzoo 2020).

Abschließend sollte man sich den Umsatz, den der eSport abwirft, anschauen. Im Jahr 2018 waren das rund 776 Millionen US-Dollar (Bocksch 2020). In den Folgejahren konnte sich dieser Umsatz immer um ca. 200 Millionen US-Dollar vergrößern. Nach Newzoo beträgt der Umsatz im Februar 2020 mehr als eine Milliarde US-Dollar. Laut der Prognose von Bocksch (2020) gibt es auch in diesem Bereich keine Grenzen nach oben. Im Jahr 2023 soll der eSport einen Gesamtumsatz von mehr als 1,5 Milliarden US-Dollar betragen.

2.4 Genres des Gamings

In diesem Kapitel geht es um die Genres der Gaming-Szene und der damit einhergehenden eSport-Szene. Um eine Basis der Begrifflichkeiten zu schaffen, werden die wichtigsten Genres genannt und kurz erläutert. Für den weiteren Verlauf dieser Arbeit ist es wichtig, ein Verständnis dafür zu entwickeln, wie die Gaming-Genres funktionieren. Besonders in Bezug auf Kapitel vier und fünf ist ein solches Verständnis von enormer Wichtigkeit.

Multiplayer Online Battle (Arena MOBA)

Bei einem MOBA handelt es sich um ein Spielgenre, welches besonders beliebt ist. Gespielt wird ein MOBA in der Regel mit einem Spielmodus, der ein 5-gegen-5 als Grundlage sieht. Es gibt jedoch auch Spiele, bei denen ein 3-gegen-3 als MOBA gespielt wird. Wichtig für das Spielen von MOBAs als Team sind Strategie, taktisches Vorgehen und Teamplay. Die Spielziele der MOBAs bestehen darin, die Basis (*Base*) des gegnerischen Teams zu erreichen und diese zu zerstören (Schöber 2018, S.75f). Die Basen sind durch verschiedene Wege, die sogenannten „*Lanes*“ miteinander verbunden. Es gibt drei *Lanes*, auf denen man sich bewegen kann. Die Top-Lane, die Middle-Lane und die Bottom-Lane. Zusätzlich zu den *Lanes*, gibt es den Dschungel „*Jungle*“, der sich jeweils zwischen den *Lanes* befindet. Zur Spielvorbereitung kann man sagen, dass jeder Mitspieler sich einen Individuellen Helden aussucht, der eine einzigartige Fähigkeit hat. Es ist wichtig, für seine entsprechende Rolle im Team den richtigen Helden auszuwählen. Startet das Spiel, so verteilen sich alle Spieler auf ihren jeweiligen Positionen. Zumeist wird die *Top-* und die *Middle-Lane* je von einem Spieler bespielt. Die *Bottom-Lane* dagegen wird zumeist zu zweit begangen. Der fünfte Spieler im Bunde, ist der *Jungler*, der sich in dem *Jungle* aufhält und versucht *Bufs* (Status Verstärkungen, die eine Spielfigur für eine bestimmte Zeit verstärkt bspw.: Schnelligkeit, mehr Schaden austeilen) und EP (Erfahrungspunkte) für das Team zu erlangen (Schöber 2018, S.78f). Alle starten mit einem bestimmten Level, „Level 1“. Durch das Ausschalten von computergesteuerten Gegnern oder menschlichen Spielern, sowie das Zerstören von Kontrollpunkten „*Türmen*“, erhalten Spieler EP und werden stärker. Im Laufe des Spiels muss man sich als Team Stück für Stück näher an die Base des gegnerischen Teams kämpfen, um diese zu erreichen und zu zerstören. Wenn ein menschlicher Spieler im Spiel stirbt (*gekillt* wird), dann wird er nach einer kurzen Zeit an der eigenen Base *Respawnt* (wiederbelebt). Wie lange die Zeit zum *Respawn* ist, hängt vom Spielerlevel ab (Spielerlevel 20 ist das Maximum). Befindet sich ein Spieler an der eigenen

Basis, so kann er dort Gegenstände kaufen, seine Ausrüstung (Equipment) verbessern und stärker werden.

Bei einem MOBA, sind persönliche Fähigkeiten (*Skills*) nicht entscheidend für den Erfolg des Spielziels. Die Kommunikation, die in der Regel über einen Sprachchat erfolgt ist essentiell wichtig, um in einem MOBA erfolgreich zu sein. Die Harmonie im Team ist ebenfalls ein großer Faktor, da das Rotieren der Positionen eine wichtige Komponente für den Sieg. Daneben sind vor allem taktisches und strategisches Denkvermögen ein wichtiger Faktor des Spiels. Zusammenfassend kann man sagen, dass ein MOBA besonders durch drei Aspekte entschieden wird. (Schöber 2020, S.15)

1. Die richtige Strategie
2. Das taktische Vorgehen
3. Teamplay

Beispiel für MOBAs sind: League of Legends (LOL) und Dota2.

First-Person Shooter (FPS)/ Ego Shooter

In diesem Spielgenre erlebt man die digitale Welt durch die Augen des Charakters (Görlich & Breuer 2020, S.11). Man spielt aus der „Ich-Perspektive“ (Schöber 2020, S.18). In diesem Genre ist es das Ziel, allein oder als Team, durch das Töten von menschlichen Spielern den Sieg zu erringen. Wird ein Spieler getötet, so *Respawnt* er nach einer Abklingzeit wieder. Umgangssprachlich bezeichnet man dieses Spielgenre auch oft abwertend als „Killerspiele/Ballerspiele“ (Dörner 2010). „Maze War“ (1973) ist das erste Spiel des Genres gewesen, seitdem sind unzählige Unterklassen entstanden und so hat sich das Genre mit der Zeit verändert. Beispiele sind hierfür die Stealth- und Taktikshooter. Auf letzteres wird nun etwas näher eingegangen. Bei Taktikshootern ist das Schießen sogar nebensächlich, denn es geht vielmehr um taktische, strategische und mannschaftliche Elemente (Schöber 2018, S.103ff). Als eSport relevante Modi können der 5-gegen-5, sowie der 6-gegen-6 Modus gezählt werden. Jedes Team muss eine bestimmte Mission erfüllen. Diese Mission kann dieselbe sein, sich aber auch unterscheiden. Diese Missionen sind geprägt von Taktik, Strategie und mannschaftlicher Kommunikation und Interaktion. Beispiele für typische Missionsziele sind:

Bomben-Missionen: Hierbei muss ein Team versuchen eine scharfe Bombe innerhalb der Zeitvorgabe an einen von zwei Bombenplätzen (Spots) zu legen und explodieren zu lassen. Das gegnerische Team versucht das zu verhindern.

Kontrollpunkt-Missionen: Hier müssen beide Teams versuchen einen Kontrollpunkt zu sichern und zu halten. Ist man in der Position den Kontrollpunkt zu halten, erscheinen Prozentpunkte. Erreicht man 100 Prozent, so hat man das Spiel gewonnen.

Somit wird deutlich, dass es hier keinesfalls nur um das Töten von Spielern geht, sondern auch um, Taktik, Teamplay, Kommunikation, sowie die Fähigkeit zu zielen und abschließend die Reaktionsgeschwindigkeit. Diese Fähigkeiten sind in diesem Genre die Bausteine des Erfolgs (Schöber 2020, S.18).

Als Beispiele sind Counter-Strike oder auch die Battlefield-Reihe zu nennen.

Echtzeitstrategiespiel (Real-Time Strategy, RTS)

Echtzeit-Strategiespiele werden als „Real-Time Strategy“ Games bezeichnet, die abgekürzte Form ist „RTS“ (Görlich & Breuer 2020). Wie der Name es schon vermuten lässt, werden diese Spiele in Echtzeit gespielt (Schöber 2018, S.85). Hierbei spielen alle Spielteilnehmer interaktiv ihre Aktionen nach den Aspekten eines Strategischen Spiels. Diese zeichnen sich durch Problemdiagnose und Problemanalyse, sowie das bilden von Handlungsalternativen und somit die richtige Entscheidung oder Maßnahme, für den Sieg, zu treffen. Das Klassische 1-gegen1 ist im eSport der relevante Modus in diesem Genre. Es gibt allerdings auch 2-gegen2 und FFA (Frei für alle) Spielmodi im eSport. Diese spielen jedoch nur eine kleine Rolle. Das Ziel ist es, eine Basis zu errichten, mithilfe von Einheiten eine Armee aufzubauen und damit den Gegner anzugreifen und zu besiegen. Hierbei gibt es viele unterschiedliche Einheiten, mit einem eigenen Kostenwert, die als Teil der eigenen Armee genutzt werden können. Ressourcen sind in jedem Spiel dieses Genres ein wichtiger Bestandteil, denn ohne sie gibt es keine Entwicklung. Es braucht Strategie und Geschick, um seine Armee aufzubauen und zu verwalten. Man verfügt beispielsweise über 100 mögliche Kostenpunkte und muss mit diesen seine Armee aufbauen. Läuft das Spiel, so muss man Angriffe auf den Gegner leiten, aber auch Angriffe des Gegners abwehren (Schöber 2018, S.88f). Es gibt eine Unzahl an unterschiedlichen Strategien, um die Schlacht zu gewinnen. Ein Profi-eSportler muss auf alle Strategien des Gegners reagieren können. Jedoch muss er auch seine eigene Strategie

verfolgen, um erfolgreich zu sein. Das Wissen über die Stärken und Schwächen jeder Einheit und Strategien ist essenziell für den Erfolg eines Spielers. Multitasking, sprich mehrere Aufgaben gleichzeitig zu managen, ist von großer Bedeutung für das Spiel. Ein Beispiel hierfür ist das „Micromanagement“, also das Ansteuern einzelner Einheiten. Es erfordert viel Präzision und Anstrengung.

Man muss dauerhaft Entscheidungen treffen, die über Sieg und Niederlage entscheiden, dabei erreichen Spieler teilweise bis zu 400 Aktionen pro Minute (APM). Diese hohe APM-Taktfrequenz kann nur gelingen, wenn man über eine gute Koordinationsfähigkeit, schnelles Denkvermögen und eine gute Hand-Auge Koordination aufweist (Schöber 2018, S.92f).

RTS wurden ab Mitte der 1990er Jahre zum beliebtesten Videospiegelgenre, nach den Ego-Shootern (Görlich & Breuer 2020, S.10). Das bekannteste Beispiel für ein Spiel des RTS Genres ist Starcraft, sowie Starcraft 2.

Battle Royal

Das Battle Royal Genre, ist erst seit 2017 für den eSport relevant (Schöber 2020, S.18f). Das Spielziel ist es, der letzte Überlebende, aus allen Mitspielenden, zu sein. Ähnlich wie bei Shootern, müssen Gegner mithilfe von Waffen, Granaten und sonstigen Gegenständen ausgeschaltet werden. Das Spielprinzip ist dabei sehr einfach gehalten. Es gibt eine Insel (Map), auf der alle Spieler gemeinsam landen, denn man springt zumeist aus Flugzeugen oder ähnlichen Flugobjekten. Auf dieser Insel, liegen per Zufallsprinzip Gegenstände, die die Spieler aufsammeln können. Bei diesen Gegenständen kann es sich beispielsweise sowohl um Waffen und Rüstungen als auch um Heilspritzen und Munition handeln. Das bespielbare Gebiet wird im Verlauf des Spiels in bestimmten Zeitintervallen verkleinert, indem giftige Substanzen das Gebiet eingrenzen. Hierdurch wird garantiert, dass sich die Spieler treffen und gegeneinander kämpfen müssen, sodass am Ende nur ein Spieler übrigbleibt.

Beispiele für dieses Genre sind die Spiele Fortnite oder PUBG.

Sportsimulationen

Sportsimulationen bilden die regulären Sportarten ab und simulieren sie in die digitalen Welten der Computer-, Konsolen-, und Mobilespiele. Die Regeln der Sportarten werden hierbei übernommen. Die Spieler schlüpfen in die Rolle des Trainers, des Managers und/oder der Spieler. Dabei müssen sie alle Aufgaben der Spielfigur/en übernehmen, die auch ein echter

Sportler/Manager hat. Fähigkeiten, die für den Erfolg in diesem Genre von Vorteil sind: Taktisches Verständnis, Fingerfertigkeit, das Wissen, welche Mannschaften und Spieler gut sind und eine besonders gute Hand-Augen Koordination. EA (Elektronic Arts) ist der größte Publisher und stellt für den eSport die größte Relevanz in diesem Genre dar. Im eSport, der Sportsimulationen ist der 1- gegen-1-Modus der am häufigsten genutzte Spielmodus. Es gibt jedoch wie bei allen anderen Genres Ausnahmen.

Die wichtigsten Spielreihen, die saisonal auf den Markt kommen sind: FIFA (Fußball), NBA Live (Basketball), NHL (Eishockey), Madden NFL (American Football) und PGA Tour (Golf) (Schöber 2018, S.106ff).

Rennspiele

Rennspiele oder auch Rennspielsimulationen sind der Rennsport der digitalen Welt. Zu unterscheiden sind jedoch Rennspiele, die sehr realistisch gehalten sind und Rennspiele, die, die korrekte Physik der realen Welt nicht beachten. Das Ziel von Rennspielen ist in der Regel, als Erster, nach einer bestimmten Rundenanzahl, die Ziellinie zu überqueren. Rennspieler benötigen besonders schnelle und gute Reflexe, da die Spielmechanik oftmals sehr schnell abläuft. Ebenfalls das Wissen über den Umgang mit den Fahrzeugen und Strecken ist ein wichtiger Baustein für einen erfolgreichen Rennspieler. Rennspiele hatten ihre Relevanz in der Geschichte des eSports, jedoch sind sie in der heutigen modernen eSport Szene von keiner großen Bedeutung mehr (Schöber 2018, S.103ff).

Beispiele für dieses Genre sind: Mario Kart, Formel 1 und Need for Speed.

Fighting Games (Kampfspiele)

Fighting Games sind Kampfspiele, bei denen zwei Spieler versuchen den anderen in einem rundenbasierten Kampfmodus K.O. zu schlagen/treten. Abwertend werden sie auch „Prügelspiele“ genannt (Görlich & Breuer 2020, S.10). Street Fighter (1987) war Vorreiter dieses Spielegenres. Nachgezogen haben Mortal Kombat (1992) und Tekken (1995). Im modernen und hochpreisigen eSport, sind Fighting Games eher irrelevant, jedoch haben sie in der Anfangszeit den eSport mitgeprägt und waren insbesondere in Spielhallen an Spielautomaten von Bedeutung (Schöber 2018, S.127ff).

Sammelkartenspiele

Sammelkartenspiele haben ihren Ursprung in der analogen Welt und schafften langsam, aber sicher den Sprung in die digitale Welt. Bei diesem Genre spielen die Spieler in Echtzeitkämpfen gegeneinander. Der Spielmodus ist hier 1-gegen-1. Das Ziel ist es, den Gegner mit seinen gespielten Karten zu besiegen. Um eine Karte auszuspielen, benötigt man Mana, das für jede Karte im Spiel hinsichtlich ihrer Stärke unterschiedlich ist. Die Spieler spielen mit einem selbst zusammen gestellten Deck, das aus dem Pool erstellt werden kann. Der Pool, sind alle Karten, die in dem jeweiligen Spiel zur Verfügung stehen. Essenziell für dieses Genre, ist das Wissen über jede einzelne Karte, ihre Stärke und Fähigkeit. Die Spieler müssen vorausschauend und planend spielen und auf alle Eventualitäten reagieren können. Konzentration, Reaktion, strategisches Denkvermögen und Nervenstärke sind entscheidende Faktoren für ein erfolgreiches Spiel in TCG. (Schöber 2018. S.110ff)

Das wichtigste Spiel dieses Genres für den eSport ist Clash Royal.

Neben den genannten Genres gibt es noch eine Vielzahl an untergeordneten Genres, die man im eSport finden kann. Diese Arbeit, kann nicht auf diese ganzen Genres eingehen und daher werden sie im Folgenden nur namentlich erwähnt, jedoch nicht erläutert. Das dient der Vollständigkeit und Interessenbildung für die Lesenden dieser Arbeit. Diese Genre sind: Massively multiplayer online games (MMOs), Rollenspiele (Role play games), Puzzle video games, Real-Time Action Strategy, Turn-based strategy (TBS), Jump´n´Run, Hack and Slay, Shoot´em up.

2.5 Wichtigste Spiele des eSport

Indikatoren für den Status eines Spiels im eSport sind die Größe der Spielerbasis, die Anzahl nennenswerter Wettbewerbe, das Geld im mikroökonomischen System des Spiels, die Preisgelder, die Größe der Community und die Aufmerksamkeit, die das Spiel bekommt (Schöber 2020, S.19).

Nach den Daten der Internetseite eSportearnings, werden die beliebtesten Spiele, nach Preisgeldausschüttung, in einer Grafik vereinfacht und mit ihrer Anzahl der eSport Turniere dargestellt (Abb.4). In der Grafik sieht man welche eSport Disziplin wie viele Turniere im Jahr 2019 ausgetragen hat (X-Achse). Die Disziplinen sind nach ihrer Beliebtheit sortiert (Y-Achse).

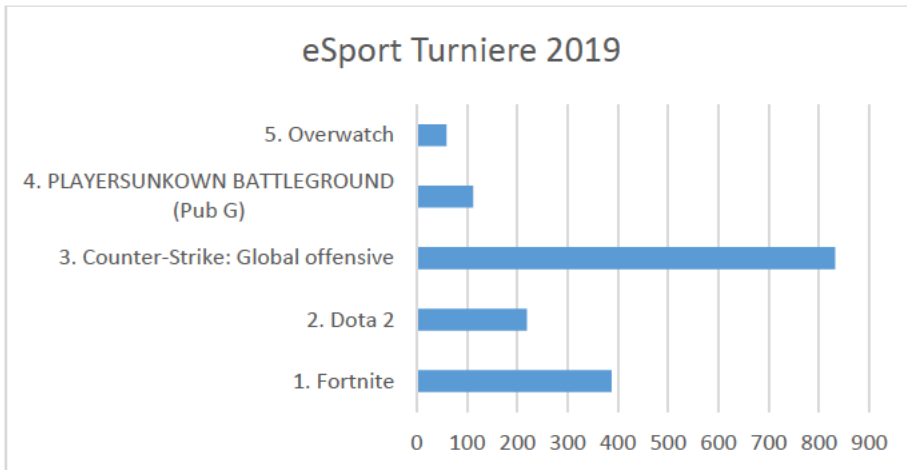


Abbildung 4: Eigene Darstellung

Abbildung 4 zeigt die Häufigkeit der Turniere in der jeweiligen Disziplin, die im Jahr 2019 stattgefunden haben. Unabhängig von der Häufigkeit der Turniere, ist jedoch ihre Preisgeldausschüttung. Im Jahr 2019 war Fortnite mit 71,212,429.00\$, das beliebteste Spiel in der eSport Szene. Dahinter folgten Dota 2 (47,009,635.94\$), Counter Strike- Global offensive (21,944,516.55\$), PLAYERSUNKOWN BATTLEGROUN (11,267,221.08\$), sowie Overwatch (9,608,186.77\$).

In der zweiten Grafik (Abb.5) sieht man welche eSport Disziplin wie viele Turniere im Jahr 2020 ausgetragen hat (X-Achse). Die Disziplinen sind ebenfalls nach ihrer Beliebtheit sortiert (Y-Achse).



Abb.5: Eigene Darstellung

Im Jahr 2020 kann man somit vielerlei Veränderungen erkennen. Ein Grund könnte die Corona-Situation sein, da Turniere mit Präsenz nicht stattfinden konnten. Fortnite lag nur

noch auf Platz vier und League of Legends gehörte nun zu den fünf wichtigsten Spielen. Man kann erkennen, dass in allen Spielen bedeutend weniger Turniere gespielt wurden, was sich anhand der Zahlen gut verdeutlichen lässt (Vgl. Abb.4 & Abb.5). Auch in der Preisgeldausschüttung, gibt es gravierende Unterschiede. Im Jahr 2020 ist das Spiel, Counter Strike: Global offensive mit 10.035.802,58\$ Spitzenreiter. Das ist ein Unterschied von knapp 60 Millionen US-\$ im Vergleich zum Vorjahr, als Fortnite 71.212.429,00\$ ausschüttete.

Zu den eSport Spielen gibt es auch die passenden Turniere. Im Folgenden werden nur die beiden beliebtesten Turniere aus dem Jahr 2019 genannt. Das Beliebteste eSports-Turnier für Zuschauer war die League of Legends World Championship. Nach escharts.com 2020 hat das Turnier 137 Millionen Zuschauerstunden gesammelt und steht mit Abstand auf Platz 1 der beliebtesten eSports Turniere im Jahr 2019. Gefolgt vom The International (Dota2) mit 88 Millionen Zuschauerstunden (eSports Charts 2020).

2.6 Plattformen des eSport

Die Titel des eSports werden auf Hardware-Systemen in drei Kategorien unterteilt und gespielt.

1. Computer
2. Konsolen
3. Mobile Games auf Handy/Smartphone

Der Computer ist das größte und relevanteste Hardware System. Dies ist begründet in der früheren Entwicklung von Computern im Vergleich zu Konsolen und zudem sind die beliebtesten Spiele, wie Counter Strike oder League of Legends nicht auf Konsolen spielbar. Konsolen liegen in der Entwicklung noch weit zurück und das Mobile-Gaming, hat durch den Smartphone-Boom an Bedeutung und Anerkennung gewonnen. Dennoch ist das Mobile Gaming ein neues Phänomen im eSport (Krug 2018).

Um die Massen an Fans zu erreichen, bieten verschiedenste Plattformen die Dienste der Übertragung an. Die wichtigste Plattform für den eSport ist historisch betrachtet, Twitch (Vgl. Kapitel 2.2). Da nach längerer Recherche keine Definition zu finden war, wird im Verlauf dieser Arbeit Twitch auf Basis der Website Twitch.tv (2020) erläutert. Sie ist eine Streaming-Plattform im Internet, die sich darauf spezialisiert hat, Videospiele und eSport Content hochzuladen oder live zu streamen. Jeder kann dort seinen eigenen Kanal erstellen und mit

dem Streamen beginnen. Allerdings bietet Twitch den Streamern und den Zuschauern, die Möglichkeit, in Chats miteinander zu interagieren. Dabei kann mit Worten aber auch mit Emoticons (Emojis) kommuniziert werden. Twitch verfügt über eine riesige Bandbreite an Angeboten. Jeder, der sich im Bereich eSport oder generell für Videospiele interessiert, wird mit Sicherheit Angebote finden, die ihn fesseln werden. Durch diese Diversität entstehen unzählige *Communitys* (Gemeinschaften), die miteinander interagieren können.

Durch die genannten Merkmale steht Twitch für eine lebendige Plattform von Gamern und Zuschauern, die zusammen ihr Hobby und Leben teilen. Mit Turnieren, die übertragen werden, besitzt Twitch einen riesigen Catch-Faktor für interessierte Zuschauer. Denn wer will nicht gerne kostenlos sehen, wie die Besten der Besten des jeweiligen Spiels/Disziplin gegeneinander antreten.

Die Reichweite von Twitch in Deutschland liegt, stand 2019, bei 3,21 Millionen unique Usern (Vaunet 2020). „Der Begriff Unique User wird zur Reichweitenangabe eines Internet-Angebots genutzt. Im Unterschied zu Visits (allgemeine Besucheranzahl) wird dabei die Anzahl der unterschiedlichen Internet-Nutzer gemessen, die die Seite besucht haben“ (Vaunet 2020).

Neben den Online Angeboten, werden auch vermehrt Fernsehsender auf eSport aufmerksam und wollen dieses Interessensgebiet bedienen. Immer häufiger übertragen auch klassische TV-Sender, wie ProSieben MAXX oder SPORT1 die großen eSports-Events im Fernsehen. ProSieben Maxx strahlt die Sendung „Logitech G ran eSports - Professional. Gaming. Magazine.“ aus und wirbt mit folgender Beschreibung auf ihrer Website für das Magazin: „Bei "Logitech G ran eSports - Professional. Gaming. Magazine." dreht sich alles um die Welt des Gaming. Im Fokus stehen professionelle E-Sportler, die in Spielen wie "Counter-Strike", "League of Legends" oder "Fortnite" um die großen Titel und Preisgelder antreten. Freizeit-Gamer erfahren mit "ran eSports" das Neueste über Game Releases, Updates und Patches. Das Team um Matthias Remmert und Jona Schmitt berichtet mit wöchentlich wechselnden Gästen von den Events und Highlights der Szene“ (ProSiebenSat.1 Digital GmbH). Die Folgen, sind im Fernsehen auf ProSieben Maxx zu sehen oder auf der Internetseite nach Ausstrahlung.

Olaf Schröder, der Vorstandsvorsitzende der Sport1 GmbH, unterstreicht: „Mit dem Start des ersten eSports-Senders im deutschsprachigen Raum werden wir noch stärker dazu beitragen, die Präsenz und Akzeptanz dieser jungen Sportart weiter voranzutreiben“ (Ingame 2019).

Damit meint er den Sender eSports1, der seit Januar 2019 auf Sendung gegangen ist. eSports1 ist ein Pay-TV Sender von Sport1 und verkörpert den reinen eSport in sämtlichen Disziplinen (Sport1 GmbH 2019).

Bezogen auf die Zielsetzung dieser Arbeit, ist die öffentliche Präsenz des eSport interessant. Den damit einhergehenden Umgang, in Zeitlicher Hinsicht, der Jugendlichen zu erfragen, erfassen und darzustellen wird im weiteren Verlauf dieser Arbeit im Interviewleitfaden aufgenommen.

3. Entwicklung von Jugendlichen

In diesem Kapitel wird der Begriff Jugendliche für diese Arbeit definiert. Daraufhin wird das Thema Medien in den Vordergrund gerückt, bevor auf die positiven Entwicklungsaufgaben des Jugendalters eingegangen wird. Im Anschluss daran, werden moralische, körperliche sowie die geistige Entwicklung von Jugendlichen ergänzend beleuchtet. Abschließend wird das Lernen im Jugendalter in Bezug auf das Thema eSport betrachtet, um ein tieferes Verständnis dafür zu gewinnen, wie eSport sich auf die Entwicklung von Jugendlichen auswirken kann.

3.1 Definition von Jugend und Jugendlichen

Jugendlich zu definieren, ist selbst in der Wissenschaft nicht eindeutig. Göppel (2019) beschreibt in seinem Buch „Das Jugendalter“ eine Vielzahl von Definitionen für den Begriff der Jugendlichkeit. Einer dieser Standpunkte ist, dass Hurrelmann, aus sozialisationstheoretischer Sicht, die These vertritt, „dass eine altersmäßige Festlegung der Jugendphase nicht möglich und nicht sinnvoll sei“ (Göppel 2019, S.28). Der Duden nennt zudem das Wort „Adoleszenz“ im Gleichklang mit dem Wort Jugendlich (Bibliographisches Institut GmbH 2020). Der Begriff der Adoleszenz, wird ebenfalls von Turiel verwendet und in verschiedene Entwicklungsphasen aufgeteilt: Die frühe, die mittlere und die späte Adoleszenz. Die Adoleszenz bezeichnet in diesem Sinne folglich die Entwicklungsphase zwischen der Kindheit und dem Erwachsensein, sprich das Jugendalter, beschrieben. Deshalb wird der Begriff „*jugendlich*“ in dieser Arbeit, durch das Wort „*Jugendalter*“ ersetzt und als Synonym verwendet. In dieser Arbeit beruft sich das Jugendalter auf folgende Definition:

Das „Jugendalter bezeichnet das Übergangsstadium in der Entwicklung des Menschen von der Kindheit hin zum vollen Erwachsensein. Der Eintritt in das Jugendalter (Geschlechtsreife) sowie dessen Ende (Abschluss bestimmter Hirnreifungsprozesse) werden durch ein

Zusammenspiel von Genen und Umwelt (z.B. hormonelle Veränderungen, Ernährung) bestimmt. Es umfasst grob den Altersbereich zwischen 12 und 25 Jahren“ (Ziegler & Deiglmayr & Schalk & Stern 2018, S.165).

Diese Definition macht in der Thematik des eSport besonders viel Sinn, da sich statistisch gesehen, die meisten Zuschauer des eSport in diesem Alterssegment bewegen (Game 2019).

3.2 Jugend und Medien

In der medienpädagogischen Forschung sowie der sozialtheoretischen Forschung, ist es unumstritten, dass speziell Medien neben den Sozialisationsinstanzen Schule, Familie und Peers ständig an Einfluss und Bedeutung gewinnen. Medien und deren Nutzung, werden als Instrumente der Lebensbewältigung gesehen. Jugendlichen stehen in ihrem Alltag eine Vielzahl an Mediengeräten zur Verfügung.

Die Jugend-Informationen-Medien Studie (JIM Studie), erfasst das Medienverhalten von 12- bis 19-jährigen Jugendlichen in Deutschland. Sie gibt einen Einblick in das Konsumverhalten der Jugendlichen. Laut der JIM Studie 2019 sind Handys, Computer und Laptop, sowie ein WLAN beinahe wie jedem Haushalt vorhanden. Handys sind zu 93% der befragten vorhanden. 73% aller Haushalte verfügen über einen Video Streaming Dienst. Dieser Faktor, ist für den eSport, gepaart mit einer stabilen Internetverbindung, der Schlüssel für Reichweite und das Ankommen in der Mitte der Gesellschaft. Stationäre Spielekonsolen, sind eher bei 67% in den deutschen Familien mit Jugendlichen vorhanden (Rathgeb & Schmid 2019, S.5ff).

Bei der Mediennutzung, spielen wieder das Handy und das Internet die größten Rollen. Hier sind digitale Spiele mit fast einem Drittel (32% täglich und 31% mehrmals die Woche) vertreten. Damit auf Augenhöhe kann sich die Nutzung von Video-Streaming-Diensten sehen (30% täglich und 29% mehrmals die Woche) (Rathgeb & Schmid 2019, S.12).

Bei der Frage, welches das beliebteste Internetangebot sei, hat sich wie im Vorjahr wieder die Videoplattform YouTube durchgesetzt. Beinahe zwei Drittel der Jugendlichen gaben an, dass YouTube ihr Lieblingsangebot im Netz sei. Dass für den eSport so bedeutsame „Twitch“, wurde lediglich von zwei Prozent als das beliebteste Internetangebot angegeben (Rathgeb & Schmid 2019, S.27).

Zum Thema der digitalen Spiele hat die JIM Studie ebenfalls Informationen eingeholt. „Digitale Spiele haben einen festen Platz im Medienalltag der Zwölf- bis 19-Jährigen. [...] Computer-,

Konsolen, Tablet- und Smartphonespiele werden insgesamt – über alle Spielmöglichkeiten gesehen – von 63 Prozent der Jugendlichen regelmäßig gespielt. Jungen zeigen eine deutlich höhere Spiellaffinität als Mädchen und die Begeisterung für digitale Spiele geht mit dem Alter der Jugendlichen nur leicht zurück“ (Rathgeb & Schmid 2019, S.44).

Hierbei sind für Jungen die stationäre Spielekonsole und der PC oder Laptop, am beliebtesten (Rathgeb & Schmid 2019, S.46). Bei der Angabe der drei Lieblingsspiele wurden Spiele wie Fortnite, FIFA, Call of Duty und League of Legends genannt (Rathgeb & Schmid 2019, S.47). All diese Spiele, sind mit eSport in Verbindung zu setzen und es zeigt eventuelle Kontaktpunkte durch aktives Spielen. Diese aktive Gestaltung des Spielraums und die damit verbundenen Entscheidungen, die getroffen werden, sind nach der positiven Jugendentwicklung ein wichtiger Faktor für die Quelle der individuellen Zielsetzung und Werte.

3.3 Positive Jugendentwicklung

Das Konzept der positiven Jugendentwicklung geht davon aus, dass Jugendliche ohne Problemverhalten und Problemaufgaben nicht optimal angepasst und für das weitere Leben vorbereitet sind. Aus diesem Grund wirken sich Konflikte, Probleme, Herausforderungen und Aufgaben positiv auf die Entwicklungseigenschaften aus. (Steinhoff & Titzmann & Buchmann 2018, S.275ff)

Die Gewinnung der Identität wird als Kernkonflikt des Jugendalters verstanden, denn das von der Gesellschaft angebotene Weltbild wird systematisch nach seiner Deutungsleistung abgefragt wobei Defizite, Leerstellen, Widersprüche und Ambivalenzen die Auslöser für heftige Orientierungs- und Selbstwertkrisen sein können.

Stangl (2020) fasst in seinen Arbeitsblättern, das Entwicklungskonzept der Entwicklungsaufgaben von Havinghurst im Jahr 1948 zusammen. Das Prinzip der Entwicklungsaufgaben beruht auf dem Konzept, der Bewältigung von Problemen, denen sich Individuen in ihrem Lebenslauf stellen und lösen müssen. „Er geht davon aus, dass die verschiedenen Anforderungen, die in einem bestimmtem Lebensabschnitten erfüllt werden müssen, durch eine besondere Kombination von innerbiologischen, sozio-kulturellen und psychologischen Einflüssen entstehen“ (Stangl 2020). Eine Entwicklungsaufgabe ist eine Aufgabe, die sich dem Individuum in bestimmten Lebensabschnitt stellt. Ihre erfolgreiche Bewältigung führt zu Glück und Erfolg, während Versagen das Individuum unglücklich macht.

Bei Versagen stößt das Individuum auf Ablehnung der Gesellschaft und das kann zu Schwierigkeiten bei späteren Aufgaben führen (Stangl 2020). Er unterscheidet zwischen drei verschiedenen Quellen der Entwicklungsaufgaben unterscheiden:

1. Physische Reife
2. Kultureller Druck (Erwartung der Gesellschaft)
3. Individuelle Zielsetzung und Werte

Diese Komponenten zeigen, dass die Entwicklungsaufgaben ein zentraler Erklärungsbezug einer ökologischen Entwicklungspsychologie sind. Individuum und Umwelt werden durch kulturelle Anforderungen mit individueller Leistungsfähigkeit in Beziehung gesetzt. Das Individuum spielt somit eine aktive Rolle bei der Gestaltung der eigenen Entwicklung (Stangl 2020).

In Bezug auf das Jugendalter sind wichtige Entwicklungsaufgaben:

- Neue und reifere Beziehungen zu Altersgenossen beiderlei Geschlechts aufbauen
- Übernahme der männlichen oder weiblichen Geschlechtsrolle
- Akzeptieren der eigenen körperlichen Erscheinung und effektive Nutzung des Körpers
- Emotionale Unabhängigkeit von den Eltern und von anderen Erwachsenen
- Vorbereitung auf Ehe und Familienleben
- Vorbereitung auf eine berufliche Karriere
- Werte und ein ethisches System erlangen, das als Leitfaden für das Verhalten dient - Entwicklung einer Ideologie
- Sozial verantwortliches Verhalten erstreben und erreichen (Stangl 2020)

Diese Entwicklungsaufgaben werden als Grundlage für die weitere Entwicklung gesehen. Nach Havinghurst gibt es bestimmte Lebensabschnitte, die für die Erledigung bestimmter Aufgaben besonders geeignet wären. Die Annahme dieser sogenannten sensitiven Perioden bedeutet aber nicht, dass man die Entwicklungsaufgaben nicht auch zu einem früheren- oder späteren Zeitpunkt erledigen kann. Lediglich der Lern- und Entwicklungsprozess erfordert, bei späterer Erledigung, dann einen höheren Aufwand als zuvor (Stangl 2020).

Um die Vorgänge der menschlichen Entwicklung besonders im Jugendalter, in Anbetracht der positiven Jugendentwicklung, zu verdeutlichen wird im folgenden Abschnitt auf moralische, körperliche und kognitive Entwicklung genauer eingegangen.

3.4 Moralische Entwicklung

Moralische Entwicklung darf nicht nur als kognitiver Prozess beschrieben werden, sondern sollte Veränderungen in Bereichen der moralischen Urteile, moralischen Gefühle und moralischen Identität berücksichtigen. Diese werden im Folgenden genauer beschrieben.

3.4.1 Moralische Urteile

„Das moralische Urteilen bezeichnet die kognitive Aktivität der Bewertung von Handlungen als richtig oder falsch“ (Gasser & Malti 2018, S.260). Das Urteil schließt die Begründung, welche der Bewertung, welche es auch sein mag, mit ein. Das Urteil kann durch persönliche Bedürfnisse (hedonistisch), durch Angst vor Strafe (autoritätsorient) oder durch Gerechtigkeit motiviert sein (Gasser & Malti, 2018 S.260). Gasser und Malti (2018, S.260f) setzten die moralische Urteilsentwicklung im Jugendalter in Bezug zu drei typischen moralischen Konzepten. Diese sind Fairness, Schädigung und positive Verpflichtungen. Für diese Arbeit stellt die Fairness eine große Rolle dar, da im Bereich des eSport eine große Masse an Menschen zusammenkommt und einen fairen Wettkampf erwarten. Dabei ist auch entscheidend, dass die Profi eSportler, eine Vorbildfunktion für die Zuschauer, also die Fans übernehmen. Sie vermitteln durch ihr Handeln, in Form eines fairen Wettkampfes, Werte, die den Zuschauern erreichen. Dadurch kann ein Lerneffekt für Kinder und Jugendliche, aber auch Erwachsene, entstehen. Fairness ist Ebenfalls in der Kommunikation zwischen eSportlern ist von großer Wichtigkeit. Laut der ARD/ZDF Onlinestudie, sind Jugendliche zwischen 14-19 Jahren am kommunikativsten und experimentierfreudigsten im Internet (Eimeren & Gerhardt & Frees 2004). Diese Studie zeigt, wie wichtig es ist, sich mit der Online-Welt der Jugendliche zu beschäftigen und sie zu erforschen.

Ob etwas gerecht und fair ist oder nicht, wird von Jugendlichen oft anhand von bestimmten Prinzipien festgelegt. Beispielsweise wird als gerecht gesehen, dass ein Gruppenmitglied mehr Lohn erhält, wenn dieser auch mehr geleistet hat (Gasser & Malti 2018, S.261). Ein solcher Grundsatz wird auch als Leistungsprinzip bezeichnet. Des Weiteren urteilen einige Jugendlichen auch nach dem sogenannten Bedürfnisprinzip. Es besagt, dass eine Person von einer bestimmten Sache mehr bekommt (Bsp. Geld), weil die Person diese Sache aus guten

Gründen dringend benötigt. Ebenfalls sind Jugendliche in der Lage bei ihrem Verteilungsprinzipien stärker auf besondere Merkmale der Situation zu achten. Jugendliche differenzieren stark nach Art der Beziehung, die sie zu den jeweiligen Personen haben. Beispielsweise wenden sie bei Freunden oder Menschen mit besonderen Bedürfnissen (Menschen mit Behinderung) eher das Bedürfnisprinzip an, während sie bei fremden Menschen eher auf das Leistungsprinzip ausweichen (Gasser & Malti 2018, S.261). Gasser und Malti (2018, S.262) geben die Ergebnisse der Veränderung im Jugendalter von Eisenberg in eigenen Worten wieder: „Hedonistische Argumente nehmen deutlich ab, während stereotype Konzeptionen von gutem und schlechten Verhalten sowie Überlegungen zu sozialer Anerkennung zunehmen (...) In der frühen Adoleszenz rekurren Jugendliche zudem vermehrt auf abstrakte moralische Prinzipien (z.B. Fairness), moralische Gefühle (z.B. Empathie) oder Perspektivübernahme (z.B. Verstehen der Opferperspektive) (...) Somit zeichnet sich das prosoziale moralische Denken im Jugendalter durch eine Vielfalt an Orientierung aus“.

3.4.2 Moralische Gefühle

„Entwicklungspsychologen definieren moralische Gefühle als selbstbewusste und selbstbewertende Gefühle“ (Gasser & Malti 2018, S.263). Moralische Gefühle sagen viel aus über die persönliche Bedeutsamkeit von Fairness und Fürsorglichkeit in einer bestimmten Situation. Die Erfahrung dieser Bedeutsamkeit ist mit Handlungsbereitschaft in Situationen verbunden (Gasser & Malti 2018, S.263). In der Forschung werden moralische Gefühle mit dem methodischen Paradigma der Befragung untersucht, indem moralische Gefühlserwartungen im Rahmen hypothetischer, moralischer Konflikte erfasst werden. Ein Beispiel hierfür ist: „Stell dir vor, du bietest dein Moped bei einem Automarkt zum Verkauf an. Du möchtest 400 Euro dafür haben. Ein junger Mann interessiert sich dafür. Er handelt dich auf 320 Euro herunter. Ihr einigt euch. Er erklärt: „Ich habe im Moment leider kein Geld bei mir, ich gehe schnell nach Hause und bin in einer halben Stunde wieder hier.“ Du sagst: „Abgemacht! Ich warte auf dich“. Kaum ist er weg, kommt ein anderer Kunde, der bereit ist, den vollen Preis zu bezahlen. Wie verhältst du dich? Warum? Wie fühlst du dich? Warum?“ (Nunner-Winkler, Meyer-Nikele & Wohlrab 2006, S.226). In solchen Fällen haben Jugendliche mehrheitlich negative Gefühle, denn bei der moralischen Übertretung gibt es bei Jugendlichen individuelle und intraindividuelle Unterschiede (Gasser & Malti 2018, S.264). Unter anderem wird auch zwischen schwerer moralischer Regelverletzungen, wie beispielsweise Fahrerflucht,

und weniger schwerer moralische Regelverletzungen unterschieden. Das zeigt, dass der situative Kontext bei moralischen Gefühlszuschreibungen eine wichtige Rolle spielt (Gasser & Malti 2018, S.264).

3.4.3 Moralische Identität

Die moralische Identität ist eng verknüpft mit den moralischen Gefühlen, jedoch müssen diese Aspekte bei der moralischen Identität als persönlich verbindlich und als Teil des Selbst wahrgenommen werden (Gasser & Malti 2018, S.264f). Im Unterschied zu Kindern handeln Jugendliche stärker in Übereinstimmung mit ihren moralischen Überzeugungen. Das ist ein Indikator dafür, dass dem moralischen Selbst im Jugendalter eine höhere Bedeutung zugeschrieben werden kann. Jugendliche können kritisch ihre Überzeugungen, Gefühle und Ziele reflektieren und prüfen (Gasser & Malti 2018, S.265).

3.5 Körperliche Entwicklung

Im Jugendalter fängt der Körper an sich zu verändern. Ein wichtiger Baustein für diese Entwicklung ist die Entwicklung des Gehirns. Bei Jugendlichen wird es immer wichtiger die täglich aufgenommenen Eindrücke, zu differenzieren und diese effizient zu filtern, um sich auf das Wesentliche zu konzentrieren (Schmidt & Weigelt 2019, S.36). Zunächst reifen die primären sensorischen Areale, wie z.B. Sehen, Wahrnehmen von Geräuschen, Geruch, Geschmack und Berührungen. Immer mehr Nervenzellen und Verbindungen werden im Gehirn gebildet (sog. graue Masse) und somit wächst das Hirnvolumen zu einem Maximum. Mit Beginn der Pubertät werden die Gehirnregionen einem Feinschliff unterzogen. Ungenutzte Verbindungen werden abgebaut und aktive Verbindungen werden dagegen gestärkt. Diese gefestigten Strukturen im Gehirn werden weiße Masse genannt (Schmidt & Weigelt 2019, S.37f).

Die Hirnregion, die am stärksten von Veränderung geprägt ist, ist der präfrontale Kortex. Diese Region ist an vielen hohen kognitiven Funktionen beteiligt, wie z.B. Handlungsplanung, Entscheidungsfindung, regulierende Kontrolle emotionaler Impulse und auch um Risikoverhalten entgegenzuwirken. Die Risikobereitschaft und der Mut, etwas Neues auszuprobieren, wird gesteigert und das ist auch notwendig, um später außerhalb des bekannten sozialen Systems in der Erwachsenenwelt selbstständig zu überleben. Dieses Verhalten kann jedoch zu großen Gefahren führen. Hierbei zu nennen sind die heutigen Medien, Drogen, Waffen und schnelle Fahrzeuge. Denn der noch unreife

Beurteilungsverstand von Jugendlichen kann dazu führen, dass man die Kontrolle verliert (Schmidt & Weigelt 2019, S.38).

Mit Beginn der Pubertät wird bei männlichen Jugendlichen das Hormon Testosteron vermehrt ausgeschüttet. Hormone sind körpereigene Botenstoffe, die von hormonbildenden Zellen produziert werden. Dieses Hormon beeinflusst Hirnregionen, wie Amygdala und die Hypophyse. Diese Regionen sind an der emotionalen Reizverarbeitung beteiligt. Aus diesem Grund scheint es nicht verwunderlich, dass Jungen oftmals erhöhte Körperreaktionen bei Emotionen aufweisen, wie z.B. Wut oder Angst (Koenig & Kaess 2019, S.53f).

Das Hormon Testosteron ist bei den Jugendlichen dafür verantwortlich, dass sich ihr Verhalten verändert. Testosteron wird oft mit typisch männlichem Verhalten assoziiert. Ein erhöhter Testosteron-Spiegel während der Pubertät, kann dementsprechend eine Veränderung des Verhaltens bewirken. Jedoch kann dieser rein genetische Effekt sich nicht im Ganzen auf die Verhaltensmuster auswirken, denn es spielen viele Faktoren bei der Entwicklung eine Rolle. Es besteht eine Wechselwirkung zwischen genetischen Faktoren, Umwelteinflüssen und dem sozioökonomischen Status des jeweiligen Jugendlichen (Vgl. Koenig & Kaess 2019, S. 57ff).

3.6 Kognitive Entwicklung

Die kognitive Entwicklung wird als Informationsverarbeitung des Menschen bezeichnet. Wahrnehmung, schlussfolgerndes Denken, Sprache und Lernen aber auch der Aufbau der Nutzung von Wissen in unterschiedlichen Bereichen spielen dabei eine Rolle. (Ziegler et al. 2019, S.168).

Schlussfolgerndes Denken steht in Abhängigkeit mit dem Erwerb von Wissen. Deshalb wird es als der Motor der kognitiven Entwicklung betrachtet (Ziegler et al. 2019, S.167). Die Institution Schule ist hier eine wichtige Station, um den Erwerb des Wissens zu erweitern. Der Erwerb von Wissen wird durch Schriftsprache und Mathematik gefördert. Diese wiederum wirken sich positiv auf die schlussfolgernde Denkweise aus (Ziegler et al. 2019, S.167).

Besonders wichtig für die kognitive Entwicklung sind, die durch das Frontalhirn gesteuerten, Arbeitsgedächtnisfunktionen. Diese haben die Aufgabe, externe Informationen in das bestehende Wissen zu integrieren und Handlungen zu initiieren, welche die Bewältigung einer anstehenden Anforderung ermöglichen. Um handlungsfähig zu bleiben, müssen alle Individuen aus einer großen Flut von eintreffenden Reizen eine Entscheidung treffen, welche

zur Erreichung des Handlungsziels sinnvoll ist (Ziegler et. al. 2019, S.168). Diese Flut von Reizen zu verarbeiten und zu analysieren, ist fest verankert in den Genres der Gaming-Szene und der damit verbundenen eSport-Szene. Schöber (2020, S.6) hat in seinem Buch „eSports Leitfaden 2020“ eine Aussage von Prof. Dr. Froböse von der Sporthochschule Köln zu Ergebnissen der aktuellen Studie zum Thema eSport zitiert, in der es heißt: „Besonders die motorischen Ansprüche und Fähigkeiten haben uns beeindruckt. Die eSportler schaffen bis zu 400 Bewegungen pro Minute an Tastatur und Maus, vier Mal mehr als der Normalbürger! Das ganze asymmetrisch, denn beide Hände werden parallel bewegt, es werden unterschiedliche Hirnregionen parallel genutzt“. Dadurch zeigt sich, dass das Gehirn beim aktiven Spielen besonders viel arbeiten und sich weiterentwickeln muss. Die Vielzahl an Reizen müssen verarbeitet und aus diesem Wissen Entscheidungen getroffen werden und dies meistens in wenigen Sekunden.

Bei der Kommunikation zwischen Gleichaltrigen über Erlebnisse und Erfahrungen des Alltags bilden Jugendliche sich gemeinsame Interpretationen, Bewertungen und eigenen Positionierungen, was besonders im Rahmen der Identitätsentwicklung einen wichtigen Stellenwert einnimmt (Züchner & Grgic 2013, S.13). Diese Kommunikation kann im eSport über Teamspeak-Funktionen oder sonstige Sprachmöglichkeiten erfolgen.

3.7 Lernen im Jugendalter

Die Alltagsbildung geht davon aus, dass das Meiste was für das Leben wichtig ist früher im Alltag gelernt wurde. Darunter fasst man sowohl, Familie, Nachbarschaft, das soziale Umfeld, soziale Medien, als auch Vereine und Verbände. Das Konzept der Alltagsbildung ist ein treffendes Beispiel dafür, wie wichtig es ist, dass Jugendliche auf Lernprozesse im Alltag stoßen, denn der Alltag wird immer komplexer und die Bildungsanforderungen steigen für die Jugendlichen, die bislang keine Orte oder Formen zur Vermittlung haben. Die Medienkompetenz kann hier als Bildungsanforderung genannt werden, denn Familien, Schulen und Freunde können nur beschränkte Kompetenzen und Möglichkeiten bieten (Vgl. Rauschenbach 2009, S.83ff).

Der eSport ist Teil dieser Medienwelt und ihrer Kompetenzen, daher kann eSport als Faktor eines Lernprozesses angesehen werden. Besonders in sozialen und emotionalen Lernprozessen ist eSport verwickelt.

Jungen Menschen werden in der Medienforschung als „digital natives“ bezeichnet (Vgl. Prensky 2001). Von Geburt an, werden sie geprägt durch die mediale Welt um sie herum, was zur Folge hat, dass der Umgang mit diesen Medien als selbstverständlich wahrgenommen wird und den Alltag bestimmt. Beispiele hierfür sind: Smartphones, das Internet, Soziale Netzwerke und weitere Plattformen (Holzmayer 2013, S.141ff). Besonders im Jugendalter sind neue Medien, durch ihre ständige Präsenz, ein wichtiger Bestandteil des Alltags und damit auch der Sozialisation und Identitätsbildung der Jugendlichen (Vgl. Wegener 2008).

Durch ihre Allgegenwärtigkeit im Alltag haben Medien inzwischen einen großen Einfluss auf die Sozialisation und die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen. Medienfiguren wirken hierbei als Vorbilder im Sozialverhalten, Gewaltbereitschaft und dem prosozialen Verhalten für die Kinder und Jugendlichen (Braun & Gralke & Nieding 2019, S.146). Das Lernen aus psychologischer Sicht hat Bandura in seiner sozialen Lerntheorie beschrieben. Dieser Lerneffekt, der entsteht, wenn Kinder und Jugendliche Vorbilder haben, wird von Bandura als Lernen am Modell oder Modelllernen bezeichnet. Braun, Gralke und Nieding (2019, S.146) beschreiben das Lernen am Modell aus Banduras Sicht. „Sie besagt, dass Kinder neues Verhalten durch Beobachtungen sozialer Modelle erlernen. Es ist nicht von Bedeutung, ob das Modell eine tatsächlich anwesende oder eine medial vermittelte Person ist“. Beim Forschungsgegenstand des eSport kann das Modell sehr vielseitig sein. Profi eSportler, aber auch Youtuber oder Twitch Streamer sind hier zu nennen.

Mit dem Hintergrund des gesammelten Wissens über den eSport und der Entwicklung Jugendlicher wird im Folgenden über Chancen und Nutzen sowie mögliche Gefahren und Risiken für Beteiligte am eSport diskutiert.

4. Chancen und Nutzen des eSports

Der eSport bietet zahlreiche positive Möglichkeiten. Andere Länder zeigen, was aus dem eSport für unerschöpfliche Möglichkeiten herauszuholen sind. In Südkorea ist schon jetzt eine ganze eSport-Industrie entstanden und in China wächst die Infrastruktur eSport exponentiell schnell. Sogar eSport-Studiengänge, Schulen und Stipendien haben sich in den USA, Schweden, China und Südkorea entwickelt und gefestigt (Schöber 2020, S.30f).

In diesem Kapitel wird im Hinblick auf die Auswertung der transkribierten Daten Nutzungsmöglichkeiten und Chancen des eSport genannt. Interessant ist es, ob Jugendliche

bereits Kenntnisse über diese Möglichkeiten des eSport haben. Es wird im Besonderen auf Kooperationen durch Events, Schaffung von neuen Berufsfeldern, Internationalität und Fertigkeiten/Fähigkeiten eingegangen.

4.1 Kooperationen

Die eSport-Events schaffen es, tausende Zuschauer in Arenen oder Stadien, besonders über das Internet und weltweit zu erreichen. Dieser Faktor kann als wirtschaftlicher Nutzen in allen Bereichen herangezogen werden. Einzelne Städte oder ganze Regionen in denen große Events stattfinden, die Menschenmassen anziehen, profitieren in vielerlei Hinsicht. In Deutschland schafft es das CS: GO-Event „ESL One Cologne“ Jahr um Jahr Menschenmassen in die Stadt zu ziehen. Solche Großevents bieten nach Schöber (2020, S.32) viele Synergieeffekte, wie zum Beispiel:

- Übernachtungen für Hotels, Hostels und Pensionen
- erhöhtes Gästeaufkommen in Restaurants, Bars und Diskotheken
- vermehrtes Kundenaufkommen bei lokalen Händlern
- Erhöhung der Anzahl von Taxifahrten
- vermehrte Nutzung des öffentlichen Personennahverkehrs
- eSport-Event Besucher sind häufig auch an Sehenswürdigkeiten interessiert, wie Museen oder Denkmäler
- Schaffung von Arbeitsplätzen zur Planung und Umsetzung von großen Events in der Region
- Generierung medialer Aufmerksamkeit für die eigene Stadt und die Region

Durch den eSport und die damit verbundenen Menschenmassen können Städte und Regionen wachsen und neue Strukturen bilden. Zudem gab es bei einem großen eSport-Event keine gewaltsamen Konflikte (Schöber 2020, S.32). Das ist ein gutes Zeichen für Städte, denn so schafft man große Aufmerksamkeit in einem friedlichen Rahmen.

4.2 Berufsbilder formen und schaffen

China wird in diesem Kapitel als Beispiel herangezogen, um zu verdeutlichen welche Potenziale in eSport auch beruflich stecken. eSportler und Fans sind Menschen, die sich in der Regel technisch interessieren und über so manches Knowhow-Wissen im Bereich der Informationstechnologie verfügen (Schöber 2020, S.31). Das ergibt sich aus den technischen

Aspekten, die der eSport mit sich bringt. Schließlich findet eSport auf Computern, Konsolen und Smartphones innerhalb eines Netzwerkes statt. In Zeiten des Fachkräftemangels in technischen Berufen in Deutschland (Gillmann 2018) bietet China ein Konzept an, das eben dieses Problem beheben könnte.

China bietet an einigen Universitäten die Möglichkeit, Profi-eSportler zu werden. Studenten bekommen hier ein ganzheitliches Trainingskonzept, ähnlich wie man es bei traditionellen Leistungszentren kennt. Gleichzeitig müssen die Studenten jedoch auch ein Studium beziehungsweise eine umfangreiche technische Ausbildung absolvieren. eSportler, die nicht talentiert genug sind oder den Durchbruch nicht schaffen, verfügen durch die technische Ausbildung oder das Studium somit dennoch über einen sinnvollen Abschluss im Bereich Wirtschaft. Durch dieses Konzept stärkt China nachhaltig die eigene Wirtschaft und zwar durch die Schaffung von eSport-Strukturen und die Nutzung dieser Potenziale und Synergieeffekte (Schöber 2020, S.32).

In Deutschland erkennt man diese Möglichkeiten der Schaffung von Arbeitsplätzen in eSport-Strukturen zunehmend mehr. Augsburg, Frankfurt (Oder) und Köln sind aktuelle Beispiele aus Deutschland. In Augsburg gibt es beispielsweise die „Forschungsstelle für eSport-Recht“ (FeSR) an der Universität, die eine unabhängige Einrichtung ist (Maties 2019). An der Sporthochschule in Köln gibt es ein Projekt, das sich auf die Erforschung des eSport spezialisiert hat. Unter der Website eSportwissen.de gibt die Sporthochschule Informationen und Forschungsstände preis (Deutsche Sporthochschule Köln). Das Folgende bezieht sich auf die Website. In diesem Projekt forschen Professoren und Studenten gemeinsam zum Themenfeld des eSport. Aus den interessierten Studenten entstand zudem ein eigenes Amateurtteam, das Team ECO – eSports Cologne. Forschung und eSport werden durch die Sporthochschule Köln in Verbindung gebracht.

4.3 Internationalität

Im Hinblick auf die Entwicklung von Jugendlichen ist die Entwicklung einer eigenen Identität und damit verbundene Werte essentiell. Dem eSport fehlt es nicht an der Internationalität, denn hier ist eine große Chance, Menschen, besonders Jugendliche, aus aller Welt zusammenzubringen und ein respektvolles Miteinander zu pflegen. Die Menschen im eSport interagieren global miteinander unabhängig von Religion, Kultur, Hautfarbe und nationaler Eigenheiten (Schöber 2020, 32f). Beispiele hierfür sind große professionelle Clans, die

Menschen aus aller Welt für ihren Clan an Turnieren und Ligen antreten lassen. Schöber (2020, S.33) bringt es auf den Punkt: „eSports steht für Völkerverständigung im Spiel und darüber hinaus“.

4.4 Fertigkeiten und Fähigkeiten

Der eSport bietet eine Vielzahl an Möglichkeiten sich einzubringen und sich zu entfalten. Dabei werden immer unterschiedliche Fertigkeiten und Fähigkeiten in den Vordergrund gestellt. In verschiedenen Spielen und Genres, wie in vorherigen Kapiteln beschrieben, werden ebenfalls andere Fertigkeiten und Fähigkeiten benötigt, um sich im eSport und den damit einhergehenden Transfer in die eigene Lebenswelt zurecht zu finden. Beispiele hierfür sind: Strategisches Denken, taktisches Vorgehen, Feinmotorik, Teamplay und die Hand-Augen-Koordination. Das sind wichtige Fähigkeiten für eSportler sowie noch wichtiger für Profi-eSportler. Schaut man auf die Entwicklung von Jugendlichen, so kann man Fertigkeiten wie, Rhetorik und Kommunikation, Sprachkenntnisse (Englisch), Inklusion, technisches Wissen, IT-Kenntnisse, Problemlösungsfähigkeiten, Stressresistenz und Multitasking-Fähigkeiten durchaus als Entwicklungspotenziale im eSport sehen (Schöber 2020, S.33). Im Folgenden wird noch auf die Inklusion einmal deutlich hervorgehoben. Dies geschieht mit dem Hintergrund, dass die Entwicklung von Werten und Normen, eine Entwicklungsaufgabe ist (siehe Kapitel 3.3). Der Profi-eSportler Niklas Luginsland („Nik Lugi“) war beim VfB Stuttgart eSport, bevor dieser aus finanziellen Gründen aufgelöst wurde. Niklas zeigt wie Inklusion im eSport aussehen könnte. Denn Niklas ist kleinwüchsig und leidet an der seltenen Glasknochenkrankheit. Doch Niklas blieb immer positiv und wurde durch das Spiel FIFA zu einem Vorbild. Heute ist Niklas Master-Student im Sport-Management und spielt aktuell für Leno eSport. Der Fußballprofi Bernd Leno hat sein eigenes eSport Team und hat Niklas unter Vertrag genommen. Niklas sieht sich, trotz seiner Einschränkungen, selbst als Sportler: „Definitiv. Ich finde, dass ganz viele Komponenten aus dem klassischen Sport, also Konzentrationsfähigkeit, mentale Stärke, Reaktionsschnelligkeit und Team-Kommunikation hier auch vorkommen – auch wenn es virtuell abläuft“ (WDR Köln 2020). Niklas Luginsland ist somit der Beweis, was für ein Potential im eSport und seiner Community steckt.

5. Kritische Stimmen und Risiken

Da eSport auf digitalem Gaming in der Medienwelt beruht, werden ebenfalls Risiken und Gefahren von Computer- und Videospiele allgemein genannt. Um sich auf die Zielsetzung zu

fokussieren, werden in diesem Abschnitt nicht alle Gefahren und Risiken genannt. Es beläuft sich im Folgenden auf gewalthaltige Video- und Computerspiele, das Suchtverhalten und abschließend um das Thema Burnout im eSport.

5.1 Gewalthaltige Video- und Computerspiele

In der öffentlichen Debatte werden immer wieder Positionen vertreten, dass gewalthaltige Video- und Computerspiele eine Gefahr für Menschen und insbesondere für Kinder und Jugendliche seien. Es besteht die Angst, dass Kinder und Jugendliche sich durch intensiven Medienkonsum isolieren und somit Beziehungen zu Gleichaltrigen vernachlässigen. Vertreter/innen dieser Position, die von Roß (1997, S.34) als „pessimistische Medienkritik“ oder auch „Medienpessimismus“ bezeichnet werden, äußern ihre Auffassung zur zunehmenden Mediatisierung. Fritsche nennt hier einige Beispiele, wovon die Vertreter/innen der pessimistischen Medienkritik Angst. Dies sei „eine Gesellschaft von unsozialen, kontaktgestörten, „e-depressiven“, heimatlosen und isolierten „Cyber-Junkies“ und „Web-Freaks““ (Fritsche 2000, S.213). Ein Teil der klassischen Medienwirkungsforschung beschäftigt sich zudem mit Befürchtungen wie: „Neue Medien machten generell dumm, dick, wären schlecht für die Augen und raubten den Kindern die Kreativität, würden zu Ersatzfreunden, machten also einsam, wirkten sich negativ auf das Sprachniveau aus, stahlen Zeit, machten süchtig und aggressiv“ (Köhler 2010, S.102).

In der Welt von Jugendlichen sind neue Medien Alltag geworden. Neue Medien mit immer leichterem Internetzugang und den dazugehörigen Gefahren und Risiken. Über Cybermobbing und Sexualisierung bis hin zu rechtsextremer Hasspropaganda im Internet ist alles vertreten (Vgl. Robertz & Wickenhäuser 2010, S.63ff). Gewalt in Unterhaltungsmedien ist heutzutage ein allgegenwärtiges Phänomen. Bei Computer und Videospielen erlauben zwei Drittel aller Spiele, ohne Altersbegrenzung (USK), aggressive Handlungen gegen andere Akteure durchzuführen (Thompson & Haninger 2001). Wenn Kinder und Jugendliche kurzfristig oder langfristig aggressives Verhalten zeigen, kommt dieses Verhalten in der Regel durch das Zusammenspiel von mehreren Faktoren zustande. Insofern kann Gewalt in den Medien immer nur als ein Faktor von vielen angesehen werden und niemals als alleinige Ursache. Die Annahme, dass gewalthaltige Medienereignisse aggressive Verhaltensweisen verursachen, stellt lediglich eine „Übersimplifizierung“ dar (Braun & Gralke & Nieding 2019, S.144).

Gewalt bei Computer- und Videospiele:

In den letzten Jahren hat sich die Ansicht eines selbst verstärkenden Prozesses verbreitet: „Aggressive Personen spielen vermehrt gewalthaltige Spiele, was deren Gewaltbereitschaft erhöht und dadurch den Konsum der Spiele wahrscheinlicher macht“ (Braun & Gralke & Nieding 2019, S.147). Durch gewalthaltige Spiele, werden aggressive Gedanken, Einstellungen und negative Gefühle gesteigert sowie Empathie und Hilfsbereitschaft gemindert, so übersetzt es Braun (2019, S.147) aus der Metaanalyse von Anderson et al.. Die Studie von Anderson berücksichtigt jedoch keine Variablen. Es wurden lediglich Korrelationen errechnet und aus diesem Grund konnte am Ende nur ein schwacher positiver Zusammenhang zwischen Computer- und Videospiele und Gewalt geschlussfolgert werden (Braun & Gralke & Nieding 2019, S.148).

Darüber hinaus besteht Gewalt aber auch in anderen Unterhaltungsmedien, wie z.B. Film, Fernsehen und Musiktexten. (Vgl. Braun & Gralke & Nieding 2019, S.148).

Fernab von den genannten bietet, auch der eSport Gefahren und Risiken für Profi-eSportler, eSportler, Trainer und besonders für Zuschauer. Besonders das Gaming Genre „Ego-Shooter“ wird in der öffentlichen Debatte oft als Sündenbock verwendet. Im Jahr 2005 haben die CDU und die SPD in ihrem Koalitionsvertrag sowie Computerspielgegner ein Verbot dieser Spiele gefordert. Sie etablierten Worte wie „Killerspiele“ und „Tötungs-Trainingssoftware“, da sie sind von einer starken Bedrohung für die Kinder und Jugendliche ausgegangen (Köhler 2010, S.105). Nach dem Amoklauf in Erfurt im Jahr 2002 suchten deutsche Tageszeitungen nach Ursachen und „Ego-Shooter“ gerieten dabei in den Fokus. Köhler beschreibt Aussagen aus der FAZ (Frankfurter Allgemeine Zeitung): „Counter Strike ... simuliere Terror- und Antiterrorkriegsführung in Echtzeit und habe einen Handlungscode für den Amoklauf von Erfurt geliefert“ (Köhler 2010, S.105). Köhler gibt auch die Behauptung des FAZ Autors wieder: „man solle in diesem Spiel vom Polizisten [...] über den Passanten bis hin zum Schulmädchen jeden erschießen, ehe man selbst erschossen wird. Diese Aussage dient vermutlich allein dazu, seine Beweisführung zu stärken, denn das beschriebene Szenario ist keine der Spielhandlungen des Spiels Counter-Strike (Köhler 2010, S.106). Olson von der Harvard University in Massachusetts hat 1.200 Eltern und Jugendliche zur Auswirkung von Videospiele befragt. Ihre Ergebnisse waren verblüffend, denn laut Olson haben Kinder, die keinen Kontakt zu Videospiele haben, mehr Probleme in der Schule und im Elternhaus als

Kinder mit Videospielkontakt. Ein Nichtspielen zeuge daher von fehlender Sozialkompetenz, da die meisten Spiele gemeinsam gespielt werden, so Olson im Interview mit dem Spiegel. Zusätzlich konnte kein Zusammenhang zwischen Spielen und der Gewalt an Schulen in dieser Studie belegt werden. Olson spricht von School Shootings, wenn sie Gewalt an Schulen meint (Gologin 2008). Unterstützend dazu beschreibt Bareither (2016, S.210) in seinem Buch, wie er die Atmosphäre auf LAN-Partys und online Spielen als teilnehmende Beobachter von den Counter-Strike Spielern Fox und Skilly wahrgenommen hat: „Das Antiterror-Szenario des Spiels war auf der LAN-Party (genau wie online) quasi bedeutungslos. Nichts im Spielverlauf oder den sie umgebenden Kommunikationsprozesse wiese darauf hin, dass die Spieler in Bezug auf das Kriegsnarrativ oder gar den zeitpolitischen Hintergrund der Repräsentationen nahmen. Der Antiterror-Hintergrund wurde vielmehr fraglos als integraler Bestandteil einer über zehn Jahre gewachsenen Spielkultur akzeptiert, in der ein kompetitiver Leistungsvergleich im Vordergrund steht“. Es gibt somit keine nachweisbaren Ergebnisse für eine Wirkung von fiktiver oder künstlicher Gewalt in gewalthaltigen Computerspielen (Köhler 2010, S.111).

5.2 eSport als Suchtfaktor

Der eSport ist nach Cristian Pfeiffer, Leiter des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen, ein bedeutender Baustein einer Leistungskrise junger Menschen. Er beschreibt es wie folgt: „Die bundesweit wachsende Leistungskrise der männlichen Jugendlichen und jungen Männer beruht in hohem Maß auf einem Anstieg der Intensität und täglichen Dauer ihres Computerspielens“. Des Weiteren beschreibt er eSport als „Einstiegsdroge“ und als „Leistungskiller“ (Schultejan 2020)

In diesem Rahmen wurde von der DAK, mithilfe des Forsa-Instituts, eine repräsentative Untersuchung mit dem Titel „Game Over: Wie abhängig machen Computerspiele“ durchgeführt. Befragt wurden 1531 Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene im Alter von 12-25. Die Grundlage für die Bestimmung der Abhängigkeit sind wissenschaftliche Kriterien aus Amerika, die Internet Gaming Disorder Scale, die als standardisiertes Instrument genutzt wird (Wartberg & Kriston & Thomasius 2017). Laut der Studie erfüllen 8,4% der männlichen Kinder, Jugendlichen und junger Erwachsener die Kriterien für eine Computerspielabhängigkeit (Diagnose-Funk-Umwelt- und Verbraucherorganisation 2016). Zu dem Thema „Sucht durch Computerspiele“ führte die Hamburger Morgenpost ein Interview mit Sucht-Experte Rainer Thomasius vom Universitätsklinikum Hamburg-Eppendorf (UKE). Die

Ergebnisse wurden zusammengefasst von Anastasia Iksanov (2018). Von den dort jährlich 1600 betroffenen Suchtpatienten sind ca. 400 dem Bereich der sogenannten Internet Störungen zugeteilt. Die immer komplexer werdenden Spiele, die heute aus „Mischformen wie Rollen-, Action-, Abenteuer-, Strategie- und auch Glücksspiel“ bestehen, sind für Thomasius das Problem. Mit eingebauten „Glücksrädern oder Lootboxen“ (Überraschungskisten) locken die Spielehersteller die Spieler und schüren Erwartungen, um gewinnbringenden Erwerb zu generieren. Mit fiktiver Währung wird das Verführungspotenzial sehr hoch gesetzt. Mit diesen Lockmitteln schaffen es die Spielehersteller, die Spieler zu fesseln. Thomasius beschreibt die Realität der Patienten: „Unsere Patienten sind aber sechs bis acht, sogar bis zu zwölf Stunden am Tag in digitalen Spielewelten. Dafür wird auch die Schule geschwänzt“ (Iksanov 2018). Ein Beispiel für den eSport, der ein solches Suchtverhalten auslösen kann ist die FIFA-Reihe vom Spielerhersteller Electronic Arts (EA). Der Spielmodi „FUT-Ultimate-Team“ bietet die genannten Kriterien, um ein potenzielles Suchtverhalten zu unterstützen. Das Ziel ist es, sich seine eigene Fußballmannschaft zu formen. Dafür benötigt man sogenanntes In-game Geld, dass man durch eigenes Spielen aber auch durch Verkaufen von eigenen Spielern generieren kann. Zusätzlich kann man sich diese In-game Währung auch mit echtem Geld erkaufen. Die sogenannten „Packs“ bilden das Prinzip der Lootboxen ab. Man kann sie für In-game Geld oder In-game Währung öffnen und erhält dann auf Basis von Wahrscheinlichkeiten Spieler, Verbrauchsobjekte und mehr, um sein ultimatives Team aufzubauen (Jink GmbH 2020). In den Niederlanden sind diese Lootboxen, aufgrund der Suchtgefahr des Glücksspiels, verboten worden (Wutz 2020). Der kompetitive Gedanke spielt hier in Form der „Weekend League“ eine Rolle. Dabei geht es darum, sich mit anderen menschlichen Spielern zu messen. Man besitzt 30 Partien an einem Wochenende und versucht so viele Siege wie möglich zu holen. Je nach Erfolg wird man einem Rang zugeteilt und bekommt Belohnungen für seinen erreichten Rang (Electronic Arts 2020). Die FIFA-Reihe dient in dieser Arbeit als Beispiel und kann nicht mit den Systemen von anderen Spielen und deren Spieleherstellern verglichen werden.

Besonders gefährdet sind Personen, die im realen Leben ein negatives Selbstbild und daher kaum Selbstbewusstsein haben und sozialphobisch sind. Diese Selbstwahrnehmungen verschwimmen in der digitalen Spielewelt. Stattdessen können sie machtvolle Positionen, wie Zauberer oder Krieger, einnehmen. So bekommen sie das Gefühl von Überlegenheit und die Realität rückt dabei stark in den Hintergrund (Iksanov 2018). Jugendliche gehören durch ihren

Entwicklungsprozess (Pubertät) und den Entwicklungsaufgaben zu diesem gefährdeten Personenkreis.

Schöber (2020, S.34) hingegen sieht keine Suchtproblematik im eSport, da das eigentliche Spielen im eSport nur einen Teil des komplexen elektronischen Sportes ausmacht. Er beschreibt Probleme im eSport, die durch eine einseitige Überbelastung resultieren. Hierzu zählen körperliche Schäden wie: Sehnenscheidenentzündungen, Übergewicht durch Bewegungsmangel und Rückenproblematiken (Lendenwirbelsäule/Nacken) (Schöber 2020, S.34). Ein Konzept des „ganzheitlichen Trainings“ ist nach Schöber (2020, S.34) der Schlüssel zur Prävention.

5.3 Burnout im eSport

Burnout wird in dieser Arbeit als Krankheitszustand auf körperlicher, geistiger und emotionaler Ebene definiert (Kollitsch 2018). Betroffene fühlen sich ausgebrannt, leer und antriebslos. Durch körperliche, seelische, soziale und gesellschaftliche Stressoren wird die innere Balance gestört. Liegt eine solche Störung vor, versucht der Körper durch eine Stressreaktion wieder ins Gleichgewicht zu gelangen, indem er Energie bereitstellt. Bei andauernden Stressoren bleibt auch die Stressreaktion gleich und der Körper stellt permanent Energie bereit und erholt sich weniger. Symptome wie, Antriebslosigkeit, Müdigkeit, Schlafstörung, Heißhungerattacken und mangelndes Interesse an sozialen Aktivitäten sind oft Anzeichen einer Burnout Gefahr (Kollitsch 2018). Ignoriert man die Symptome, dann ist die „Batterie“ irgendwann erschöpft und man hat keine Kraft mehr, für sein Arbeits- und Privatleben.

Einer dieser Stressoren ist Sport und Training. Um den Rahmen dieser Arbeit nicht zu sprengen wird lediglich auf das „Übertraining“ eingegangen. Ein Übertraining entsteht durch eine kontinuierlich zu hohe Trainingsintensität. Dies zieht eine geringe Regenerationszeit für den Körper, bis zur nächsten Trainingseinheit nach sich. Kollitsch (2018) spricht dem Thema Trainingsplan eine entscheidende Rolle zu: „Ein großer Fehler, den Amateur-Sportler oft machen, ist sich zu wenig mit dem Thema Trainingsplanung und hier der passenden Regeneration zu beschäftigen. So kann es passieren, dass man langsam aber sicher in ein sogenanntes Übertraining rutscht“. Er spricht zwar von Sportlern des traditionellen Sports, jedoch wird in dieser Arbeit kein Unterschied zwischen eSportlern und Sportlern in

traditionellen Sportarten gemacht. Somit kann seine Ansicht auch auf eSportler Anwendung finden.

Doch nicht nur im traditionellen Sport, sondern auch im eSport sind bereits Burnout Fälle aufgetreten. Deutlich wird dies vor allem, wenn man die Situation der Profis rund um das CS: Go-eSport Team Astralis betrachtet. Astralis ist eine sehr erfolgreiche eSport Organisation, die die Profi CS: GO Szene lange Zeit dominierte. Als Profi eSportler geht ein ständiger Leistungsdruck mit einher und dieses Phänomen kann zu Problemen führen (Sieroka 2020). Kasper Hvidt, der Director of Sports der Astralis Gruppe, beschreibt das Problem: „Der Druck auf einen CS: GO-Spieler heutzutage ist unmenschlich“ (Sieroka 2020). Mit diesem Statement reagiert er auf die Zwangspausen zweier Profi-eSportler von Astralis. Lukas "gla1ve" Rossander und Andreas "Xyp9x" Højsleth sorgten im Mai 2020 innerhalb einer Woche für zwei Nachrichten auf Twittlonger, die deutlich machen, dass beide Spieler aufgrund von Burnout eine Pause benötigten und sich vorläufig aus dem Profi-eSport-Bereich zurückziehen mussten, um ihre Gesundheit in den Vordergrund zu stellen. Xyp6x (Højsleth 28. Mai 2020) schreibt: „Ich habe leider Burnout- und Stress-Symptome gespürt, die mich über viele Monate jagen“ und gla1ve erläutert: (Rossander 19. Mai 2020) „Für einen längeren Zeitraum hatte ich Symptome von Stress und Burnout... Die nächsten 3 Monate werde ich meine Zeit nutzen, um mich vollständig auszuruhen und dann zum Astralis-Team zurückzukehren“.

Ein Terminkalender der lediglich von Turnier zu Turnier geplant wird und keine Möglichkeit für Erholung bietet, sind in der eSport-Szene von CS: GO nicht unüblich. Zusätzlich finden wichtige Turniere auf dem gesamten Globus statt und die Flugrouten der Teams sind oft von enormer Komplexität. Es geht von einem Kontinent zum nächsten und anschließend wieder zurück (Dua 2020). Das ist eine sehr hektische und stressige Angelegenheit für die Profi-eSportler der Teams.

Das Fazit ist, dass die Gefahr, an Burnout zu erkranken, für Profi-eSportlern mit viel Reisetstress und dauernde Belastung, durch zahlreich aneinandergereihte Turniere, ziemlich groß ist. Hobby-eSportler, also die Mehrheit, ist diesen Strapazen nicht ausgesetzt, jedoch ist auch hier die Gefahr eines Übertrainings gegeben. Zum Schutz vor Burnout im Profi-eSport sollte daher ein Trainingsplan mithilfe von Experten erstellt und eingehalten werden. Im Hobbybereich ist besonders auf die Dauer des jeweiligen Spielens zu achten, um die Balance nicht zu verlieren.

6. Forschungsdesign

Im folgenden Kapitel wird das Forschungsverfahren genauer beschrieben. Zunächst einmal richtet sich der Blick auf die Zielsetzung dieser Arbeit und diese wird im Detail beschrieben. Anschließend wird das Instrument dieser qualitativen Forschungsmethode, der Interviewleitfaden und das Interview, in den Vordergrund gerückt und explizit beschrieben. Abschließend wird die Durchführung der Interviews kurz und knapp dargestellt. Dafür wird die Forschungsmethode beschrieben, die Auswahl der Stichprobe, sowie die Interviewsituationen analysiert und dargestellt.

Diese Arbeit ist eine qualitative Sozialforschung, als deren wissenschaftlicher Hintergrund der Sozialkonstruktivismus herangezogen werden kann (Döhring & Bortz 2016). In diesem Verständnis werden soziale Erscheinungen und Zusammenhänge in ihren existenten, lebensweltlichen Relationen untersucht (Döhring & Bortz 2016). Hierbei werden verschiedene subjektive Perspektiven sowie soziale Hintergründe, die im Forschungsfeld den Gegenstand der Untersuchung beeinflussen könnten, Beachtung geschenkt (Flick 2012). In dieser Arbeit wird das Verständnis des eSport von Jugendlichen in den Vordergrund gestellt. In Bezug „auf ihre Lebenswelt“, schreibt Flick (2012, S.65) den Beteiligten einen Expertenstatus zu. Das wird genutzt, um die Zielsetzung dieser Arbeit zu verdeutlichen. Mithilfe der Sichtweise von Jugendlichen, sollen das Verständnis und der Umgang, besonders im zeitlichen Rahmen und dem sozialen Umfeld, mit dem Forschungsfeld eSport verdeutlicht werden. Der Begriff Verständnis bezieht sich in dieser Arbeit auf die persönliche Verbindung, in Form von Reizen, Besonderheiten und Bedeutungen der Jugendlichen zum Thema eSport. Mit dem Begriff Umgang wird sowohl auf den zeitlichen Rahmen als auch auf das soziale Umfeld der Jugendlichen geschaut. Dazu wird ebenfalls noch der Frage nachgegangen, wie sich der eSport auf die Entwicklung Jugendlicher auswirken kann. Die Jugendlichen sind die Experten und deren Expertenwissen zu erfassen und diese Daten dann zu nutzen, um Hypothesen zu generieren mithilfe eines deduktiven Verfahrens, ist Sinn und Zweck dieser Arbeit, um die Zielsetzung zu erreichen.

Insgesamt werden sechs Jugendliche zum Thema eSport mithilfe eines leitfadengestützten Interviews befragt. Die Auswahl dieser Jugendlicher ist eine gestufte Auswahl (Mayring 2015, S.55), um das gesamte Altersspektrum der Definition „Jugendalter“ (siehe Kapitel 3.1) in dieser Arbeit abzudecken. Es wurden zwei 14-Jährige, ein 17-Jähriger, ein 18-Jähriger, ein 21-

Jähriger und ein 24-Jähriger befragt. Diese Methode erlaubt es, die subjektive „Sichtweise und Sinngebung“ des Beteiligten zum Forschungsgegenstand zu erfassen (Döhring & Bortz 2016).

Im Hinblick auf den Wissensstand des eSport und die Entwicklung von Jugendlichen in dieser Arbeit, ist der Interviewleitfragen entstanden. Er wird als Maßstab für die Bewertung der Zielsetzung genutzt. Im Folgenden wird der Interviewleitfaden erklärt und Leitfragen im Hinblick auf die Zielsetzung erläutert. Der Interviewleitfaden beginnt mit drei leichten Fragen zur Person, um den Jugendlichen ein einfaches Einsteigen zu ermöglichen. Im Anschluss daran folgt ein Block mit themenspezifischen Fragen, die auf Grundlage der Zielsetzung und Theorie entstanden sind. Leitfragen wie: Kennst du den eSport? Kannst du mir beschreiben was eSport für dich ist? und Was ist ein eSportler für dich? Diese sind auf Grundlage des eSport Wissens entstanden und sollen das beschriebene Verständnis der Jugendlichen, in Hinblick auf die Zielsetzung, verdeutlichen. Leitfragen wie: Was bedeutet dir der eSport? Welche Reize bietet er dir? Was reizt dich an ihm? sind ebenfalls auf das Verständnis bezogen und sollen Motivationen und Anreize des eSport für Jugendliche darstellen. Folgende Leitfragen dienen der Klärung, des Begriffes Umgang, wie in der Zielsetzung beschrieben. „Wie viel Zeit verbringst du in der Woche mit eSport?“ Diese Frage ist auf Basis der Aussage von Cristian Pfeiffer (Vgl. Kapitel 5.2) entstanden. „Wie findet dein Umfeld dein eSport Interesse?“ Mit dem Begriff Umfeld, sind hier Eltern, Freunde und Familie gemeint. Hierzu gibt es die Ergänzungsfrage: Wie verhältst du dich, wenn dir Abneigung/Zuspruch oder Interesse begegnet? Viele Menschen verbinden mit dem Thema eSport Ängste und reagieren ablehnend, besonders auf Ego-Shooter. So wie in Kapitel „Gefahren und Risiken des eSport“ beschrieben. Zum Abschluss des Interviews wird noch eine Wunderfrage gestellt, um den Jugendlichen die Möglichkeiten zu geben, zu beschreiben wie sie sich das Leben eines Profi eSportlers vorstellen. Der Interviewleitfaden musste vor der ersten Befragung einen Pre-Test bestehen. Dieser wurde Mithilfe von Geschwisterkindern und Freunden im Jugendalter durchgeführt. Der verwendete Interviewleitfaden ist im Anhang zu finden (siehe Anhang).

Bei der Umwandlung der erhobenen, sprachlichen Daten in die Textform wurden die Transkriptionsregeln nach Kuckartz (2018, S.167f) als Leitfaden genutzt. Aus diesen Daten können dann wertvolle, generalisierbare Kontextinformationen gewonnen werden (Flick 2012). Die Forschung stützt sich dabei, auf ein theoretisches Grundkonzept, das den Untersuchungsgegenstand vorab grob definiert (Flick 2012, S.137). In dieser Arbeit ist im

Theorieteil der eSport und die Entwicklung von Jugendlichen definiert und wird als Grundlage für diese Arbeit verstanden.

Die Interviews werden alle als Einzelinterviews in einem gesicherten Face to Face Rahmen persönlich durchgeführt. Die vorab eingeplante Gesprächsdauer soll ca. 10 Minuten betragen. Die Gespräche werden mit einem Handy aufgezeichnet und für die Analyse und Interpretation anonymisiert und nach Kuckartz (2018, S.167f) verschriftlicht.

Die Auswahl der Teilnehmer (Jugendliche) erfolgte durch persönliche Kontakte (Sportverein), jedoch bestand kein Vorwissen darüber, in welcher Beziehung die Befragten zum Forschungsgegenstand stehen. Zusätzlich wurde noch eine Person per Zufallsbasis auf der Straße anonym interviewt. Um das Spektrum des Jugendalters abzudecken, wurde in dieser Arbeit darauf geachtet, dass eine Balance geschaffen wird. Diese wurde erreicht, in dem zwei Jugendliche im unteren und zwei im oberen Alterssegment befragt wurden und zusätzlich zwei Weitere im mittleren Alterssegment.

Bei den Einzelinterviews wurde zudem darauf geachtet, dass sie ungestört abliefen. Zusätzlich konnten alle, bis auf die Person, die auf der Straße interviewt wurde, einen Ort für das Interview wählen. So konnte sichergestellt werden, dass sich alle Personen in einem für sie, sicheren und gewohnten Umfeld befanden und keine erzwungene Interviewsituation entstehen konnte. Im Folgenden werden die einzelnen Interviewsituationen gekürzt beschrieben. Aufgrund der aktuellen Corona Situation wurden während der Interviews auf Abstand (Min. 1,5 Meter) und Hygiene geachtet (Norddeutscher Rundfunk 2020). Eine Maske wurde während der Interviews nicht getragen. Aus diesen Gründen wurde auf ein Händeschütteln verzichtet und stattdessen auf eine Begrüßung per Fuß (Fuß gegen Fuß) ausgewichen.

Interviewpartner 1: Das Interview fand auf einer Terrasse im Freien statt. Die Atmosphäre war entspannt und locker. Der 18-Jährige wurde vor Beginn des Interviews belehrt. Das Interview verlief sehr flüssig und es kam zu keiner Störung. Das Interview dauerte neun Minuten.

Interviewpartner 2: Dieses Interview war sehr spontan. Die Interviewperson, die zu diesem Zeitpunkt 17-Jahre alt war, wurde auf offener Straße gefragt, ob sie zu einem Interview über das Thema eSport bereit wäre. Nach Zustimmung hat man sich einen ruhigen Ort (abgelegene Bank) gesucht und dann folgte die Belehrung. Es war trotz der Spontanität eine sehr

entspannte Stimmung. Während des Interviews schaute der Befragte des Öfteren in der Gegend umher. Das Interview dauerte insgesamt acht Minuten.

Interviewpartner 3 & 4: Die Turnhalle war hier der gewünschte Ort beider Interviewpartner für die Interviews. Aus diesem Grund fanden sie auch dort statt. In diesem Fall in der Umkleidekabine, wo auch die Belehrung erfolgte. Beide Interviewpartner waren 14 Jahre alt. Man war ungestört, aber man hat die Geräusche aus der Turnhalle hören können. Dennoch gab es keinerlei ungewollte Störung. Beide Befragten hatten zwischendurch eine Verständnisfrage bezüglich der Fragestellung. Trotzdem verliefen die beiden Interviews sehr harmonisch und entspannt. Das Interview mit Interviewpartner 3 dauerte zehn Minuten und mit Interviewpartner 4 lediglich acht Minuten.

Interviewpartner 5: Aufgrund des persönlichen Kontaktes hat mich die Person zu sich nach Hause eingeladen, um das Interview durchzuführen. Auf Bitten eines Wechsels auf einen neutralen Ort folgte die Aussage: Wieso? Zuhause fühle ich mich am wohlsten. Der 24-Jährige wohnt bereits in seiner eigenen Wohnung und wollte das Interview Zuhause führen. Die Belehrung erfolgte bei einem Glas Wasser. Die Atmosphäre war leicht angespannt und beide Parteien waren leicht verunsichert. Der Anfang des Interviews war sehr holprig, jedoch wurde die Atmosphäre mit Dauer des Interviews immer lockerer. Das Interview war nach acht Minuten beendet.

Interviewpartner 6: Dieses Interview erfolgte ebenfalls bei der befragten Person Zuhause. Da die Person noch bei den Eltern gewohnt hat, lief das Interview im Zimmer des Jugendlichen ab. Belehrt wurde der 21-Jährige auf eigenen Wunsch hin im Beisein seiner Eltern. Anschließend erfolgte das Interview in dem Zimmer des Jugendlichen. Der Befragte saß auf seinem Bett und hat sich sichtlich wohlgefühlt. Das war eine spürbar angenehme Atmosphäre und so verlief das Interview sehr harmonisch, rund und ohne Störung. Das Interview war mit 11 Minuten das längste dieser Befragungen.

7. Auswertung

Im Nachfolgenden werden die Ergebnisse der Untersuchung vorgestellt und hinsichtlich der Fragestellung mittels der qualitativen Inhaltsanalyse interpretiert und bearbeitet (Mayring 2015). Komprimiert und gefiltert wird das Ganze durch Kategorisierung, die die Aussagen der Interviewpersonen reduzieren (Flick 2012, S.402). Diese analytische Auswertungsmethode

verfolgt den Zweck, aus den gewonnenen Daten Hypothesen zum Forschungsgegenstand des eSport, unter Berücksichtigung der Zielsetzung, zu generieren.

Die Auswertung wurde mit der analogen Methode durchgeführt. Alle Interviews wurden auf Papier ausgedruckt und mithilfe von farbigen Stiften und Notizen am Rand bearbeitet.

Grundgedanke dieser Arbeit ist es, das *Verständnis* und den *Umgang* mit eSport von männlichen Jugendlichen zu erfassen. Im Zuge der qualitativen Inhaltsanalyse wird die inhaltliche Strukturierung genutzt, um die für die Zielsetzung notwendigen Informationen zu extrahieren und zusammenzufassen (Mayring 2015, S.103). Anschließend werden aus diesen Ergebnissen Hypothesen zum Forschungsgegenstand generiert. Abschließend wird auf Grundlage des gesammelten Datenmaterials der Frage nachgegangen, ob der eSport sich auf die Entwicklung von Jugendlichen auswirkt.

Durch die vorangegangenen Überlegungen und der Erstellung des Interviewleitfadens, wurden die themenspezifischen Leitfragen als Oberkategorien gesehen. Darauf aufbauend wurde ein Kodierungssystem, in Bezug auf die Zielsetzung dieser Arbeit, erarbeitet. Das Kodierungssystem lehnt sich an das Kategoriensystem an und gestaltet sich in farblichen Markierungen. Um der Zielsetzung entsprechend gerecht zu werden, wurde das Kategoriensystem wie folgt aufgebaut:

Es gibt fünf entscheidende Kategorien, die von den Oberkategorien, in Bezug zur Zielsetzung, nach erstmaligem Überfliegen des Datenmaterials abgeleitet wurden. Im Folgenden wird das Kategoriensystem mit Ankerbeispielen vorgestellt. (Mayring 2015, S.97).

Kategoriensystem + Kodierfarben

1. eSport-Wissen

Beispiel: „eSport ist eine professionelle Art und Weise Games zu zocken“ (P5, S.24, Z.26)

2. Subjektive Bedeutung von eSport

Beispiel: „Für mich bedeutet der eSport eigentlich nur Unterhaltung“ (P6, S. 3, Z.78)

3. Zeitfaktor

Beispiel: „7 Stunden also ca.“ (P3, S.13, Z.52). „Meistens abends dann... ca. 2 Stunden“ (P2, S.8, Z.48)

4. Verhalten des Sozialen Umfelds

Beispiel: „... sagen immer man soll das nicht machen, sondern raus gehen“ (P4, S.20 Z.71).

5. Einschätzung des Profi eSportler/Pro Gamer Lebens

Beispiel: „Als bezahlter Profi-eSportler, müsste ich mir keine Gedanken über meine finanzielle Zukunft machen. Privat würde ich sehr zurückgezogen Leben...“ (P1, S.5, Z.104f).

Nach Bildung dieser Kategorien wurde das gesamte Datenmaterial noch einmal sorgfältig gelesen und mithilfe der Kategorien wurde anschließend das Datenmaterial kodiert und entsprechend der Zielsetzung reduziert. Durch dieses Kodierungssystem wurden alle Interviews, sprich das gesamte Datenmaterial, auf die für die Zielsetzung wichtigen Aspekte reduziert und Analysierbar gemacht.

7.1 Ergebnisse

Die Kategorien „eSport-Wissen“ und „Subjektive Bedeutung von eSport“ bilden die Grundlage für die Beantwortung der Zielsetzung, das Verständnis der Jugendlichen von eSport darzustellen. Maßstab für die Beantwortung der Frage wie Jugendliche mit dem Thema eSport umgehen sind die Kategorien „Zeitfaktor“ und „Verhalten des Sozialen Umfelds“.

Ob eSport sich auf die Entwicklung von männlichen Jugendlichen auswirkt, wird anhand von Interpretation der Interviews und Theoriegeleitet analysiert.

Beim Zitieren der Textabschnitte der sechs Interviewpartner wird dies mit einem P (Interviewpartner) und der dazu gehörigen Zahl (welcher Jugendliche) gekennzeichnet. Ein Beispiel: „Ich wohne in Gevelsberg“ (P1, S.1, Z.8).

Nun werden die Ergebnisse formuliert und in Bezug zur Theorie gesetzt. Nachfolgend werden die Ergebnisse differenziert dargestellt und in Kapitel 7.2 zusammengefasst.

7.1.1 Verständnis der männlichen Jugendlichen von eSport

Zuerst kann man festhalten, dass alle sechs Befragten den Begriff eSport kannten. Hervorzuheben ist die Aussage: „Ja klar, wer kennt eSport nicht?“ (P2, S.6, Z.17). Dieser Aussage nach würde jeder eSport kennen, doch wie in der Theorie herausgearbeitet wurde ist dem nicht so (Vgl. Kapitel 2.3). Es wird deutlich, dass alle Befragten den eSport lediglich auf professioneller Ebene sehen. Das wird durch die persönlichen Definitionen wie, „eSport ist nicht wirklich ein Sport... aber eine gute Möglichkeit richtige und große Wettkämpfe auf

globaler Ebene auszutragen“ (P1, S.2, Z.24f), „eSport ist das gegeneinander spielen von Computerspielen auf sehr hohem Niveau“ (P2, S.7, Z.31f) und „eSport ist eine professionelle Art und Weise Games zu zocken“ (P5, S.24, Z.26) deutlich.

Punkte der Definition für eSport, wie festgelegte Regeln oder das Gegeneinanderspielen von menschlichen Spielern hat keiner der Befragten erwähnt. Auch bei der Beschreibung was ein eSportler ist, haben sich alle befragten lediglich auf den professionellen eSportler bezogen. Keiner der Befragten hat sich selbst als eSportler gesehen. Entgegen dieser Tatsache sind jedoch tatsächlich 95% aller eSportler im Bereich der, Hobby-eSportler angesiedelt, also Spieler die kein Geld mit dem Spielen der Spiele verdienen. Hier werden wieder Beispiele angefügt. „Jemand der professionell zockt, also quasi ein Profi-eSportler“ (P5, S.24, Z.32). „... weil als eSportler nicht jeder Trottel antreten kann... da braucht man schon ein paar Jahre Übung, bis man dann dementsprechend Geld verdienen kann damit (P6, S.31, Z.45ff). „eSportler sind einfach die Teilnehmer bei diesen Wettkämpfen, beziehungsweise bei diesen Turnieren“ (P1, S.5, Z. 97f).

Diese Aussagen machen deutlich, wie sehr das eSport-Wissen lediglich auf den professionellen eSport Bereich bezogen wird. Der Amateur/Hobby-eSport spielte bei keinem der Befragten eine Rolle. Das zeigt, dass zwar viele den Begriff eSport schonmal gehört haben und etwas damit assoziieren, aber sehr wenig fundiertes Wissen damit verbunden ist. Interessant ist hier ebenfalls das unterschiedliche Alter der Befragten. Der Wissensunterschied zwischen den zwei 14-Jährigen und den anderen Befragten fiel insbesondere bei der Nennung von Disziplinen/Spielen des eSport auf. Interviewperson 4 (14-Jähriger) war sehr fixiert auf Handygames, wie Brawl Stars und Clash Royal. Hingegen Interviewperson 3 (14-Jähriger) schien ahnungslos bei eSport Disziplinen zu sein. Er beschreibt (P3, S.12, Z.22ff): „dann hat man so Stäbe, die man in die Hände nimmt und ein mehr oder weniger Laufrand und dann sind auf dem Fernseher praktisch die Route eingeblendet, die du läufst“. Diese Aussage war nicht einzuordnen in ein bestimmtes eSport Spiel. Alle anderen Befragten nannten konkrete Titel des eSport wie Fifa, Counter Strike, Tom Clancy's Rainbow Six Siege, League of Legends, Overwatch, Fortnite, Star Craft oder Rocket League (P1, S.2, Z.18f & P2, S.7., Z.21f & P5, S.24, Z.22 & P6, S.30, Z.28f).

Um das Verständnis der Jugendlichen zu begreifen, ist die subjektive Sichtweise sehr entscheidend und konnte durch die geführten Interviews festgehalten werden. Das

entscheidende Stichwort lautet hier „Unterhaltung“. Alle sechs gaben an, dass eSport für sie pure Unterhaltung sei. Aussagen wie, „Ich entspanne mich mit lässigem Gaming und Unterhaltungsvideos“ (P1, S.3, Z.55), „eSport ist für mich Unterhaltung. Es macht Spaß zuzugucken... (P2, S.7, Z.26), „Unterhaltung. Es ist mal was anderes... (P3, S.13, Z.69) und „Nette Unterhaltung...“ (P5, S.25, Z.63) unterstützen das. Die Begriffe Auszeit und Hobby sind ebenfalls gefallen (P4, S.19, Z.51 & P6, S.30, Z.33).

Zusätzlich kann man den Interviews entnehmen, dass keiner der Beteiligten dem eSport eine größere Bedeutung zuschreibt. Keiner sah besondere Reize, außer sich in den Spielen zu verbessern, indem man Profi eSportlern dabei zusieht (Vgl. P5, S.27, Z.94ff) und autodidaktisch daraus lernt. Der Reiz liegt hier hauptsächlich darin, etwas mit seinen Freunden zu unternehmen. Interviewperson 6 (P6, S.34, Z.128f) formuliert es so: „Deswegen ist es für mich nur ein wenig Spaß mit Freunden“. Noch deutlicher macht es Interviewpartner 2. Er vergleicht sein Interesse am eSport mit dem Interesse seines Vaters am traditionellen Fußballspiel. „Es ist wie bei meinem Vater mit dem Fußball. Er schaut es gerne, weil er sehr fußballbegeistert ist und ich bin LOL begeistert. Genau wie meine Freunde... Es hat mich mit meinen Freunden noch enger zusammengebracht“ (P2, S.10, Z.97ff). Das zeigt, dass der eSport aus der subjektiven Sichtweise des Jugendlichen auf gleicher Stufe steht, wie der traditionelle Sport.

Aufgrund dieser Deutlichkeit kann man festhalten das der eSport für die befragten Jugendlichen lediglich der Unterhaltung und den sozialen Kontakten dient. Ob die Unterhaltung durch das eigene Spielen oder durch das Zuschauen erreicht wird, kann in dieser Arbeit nicht geklärt werden. Für die Beantwortung der Zielsetzung ist es entscheidend herauszufinden, wie das Verständnis von Jugendlichen zum Thema eSport ist. Das Thema soziale Kontakte wird bei dem Umgang mit eSport noch einmal besonders beleuchtet.

7.1.2 Umgang mit eSport

Um den Umgang von Jugendlichen mit dem Thema eSport zu verdeutlichen, werden in dieser Arbeit der Zeitfaktor und das Verhalten des sozialen Umfelds als Grundlage herangezogen. Es soll verdeutlicht werden, wie lange und intensiv sich die männlichen Jugendlichen mit eSport beschäftigen und ob sie durch ihr Verhalten Freunde gefunden haben. Ebenfalls soll analysiert werden, ob sie seitens des sozialen Umfeldes auf Zuspruch oder Ablehnung stoßen.

Auf die Frage, wie viel Zeit die Jugendlichen in der Woche mit eSport verbringen, wichen zwei der Befragten erstmal aus. Aussagen wie: „Also auf dem Niveau zocke ich nicht. So gut bin ich nicht“ (P5, S.24, Z.36) oder „Ich beschäftige mich eigentlich nicht mit eSport, da ich die Spiele, die ich zocke, einfach spiele, um Spaß zu haben mit meinen Freunden... aber für eSport reicht das nicht“ (P1, S.2, Z.30f). Diese Aussagen machen deutlich, dass die Jugendlichen sich nicht bewusst sind, wo die Abgrenzung zwischen eSport und Gaming ist. Aus diesem Grund konnten sie den Zeitaufwand, den sie in der Woche mit eSport verbringen, nicht konkret benennen. Interessant ist es, dass beide 14-jährigen Befragten, wohl einen relativ genauen Plan davon haben, wie viel Zeit sie investieren. „7 Stunden also ca.“ (P3, S.13, Z.52) „Meine Eltern und ich haben da eine Verabredung im Prinzip“ P3, S.14, Z.74) und „Am Wochenende 4 Stunden und in der Woche 2 Stunden“ (P4, S.18, Z.35). Das ist im Durchschnitt ca. eine Stunde, die sich die Jugendlichen am Tag mit eSport beschäftigen. Interviewpartner 2 beschreibt meistens abends in Kontakt mit eSport zu kommen: „Also ich gucke viel auf YouTube oder auch auf Twitch. Meistens schaue ich mir was an und zocke nebenbei selber irgendwas“ (P2, S.7, Z.42ff). Auf die Bitte, seinen Konsum an einem Tag zu schätzen, sagte er (P2, S.8, Z.48): „Meistens abends dann. Ich würde mal sagen ca. zwei Stunden“. Diese Zeiteinschätzungen sind sehr subjektiv und schwer zu bewerten. Dennoch zeigen sie, dass die Jugendlichen auf eine Balance achten. Die Gefahr zu tief in die digitalen Welten abzudriften besteht dennoch, wie Interviewpartner 4 beweist: „Das ist halt wie so ein Magnet sage ich mal. Wie ein Magnet, das zieht einen an, wie Süßigkeiten. Wenn man einmal probiert hat, dann will man immer wieder“ (P4, S.21, Z.99f). Ob eine Suchtgefahr vom eSport ausgeht, kann dadurch zwar nicht geklärt werden, dennoch ist zu erkennen, dass die Jugendlichen eine Balance finden müssen. Ein Suchtverhalten, wie es in der Theorie beschrieben ist, ist hier nicht zu erkennen. Lediglich einer der Befragten ist in der Nähe des Konsumverhaltens, den Thomasius von sechs bis acht und sogar zwölf Stunden am Tag, beschreibt (Vgl. Kapitel 5.2). „Also damals war es halt wirklich so als ich 16, 17, 18 war, habe ich tatsächlich teilweise bis zu 6-7 Stunden am Tag gespielt“ (P6, S.32, Z.90ff). Der zeitliche Umgang mit dem Thema eSport, von ca. ein bis zwei Stunden am Tag, kann in diesem Fall als Durchschnitt bewertet werden. Natürlich muss berücksichtigt werden, dass die Jugendlichen sich ihres eSport Verhaltens auch nicht immer bewusst waren. Aus diesem Grund müsste die tatsächliche Dauer des Konsums vom eSport vermutlich leicht erhöht werden.

Wie das soziale Umfeld von Jugendlichen auf ihr eSport Interesse reagiert und handelt, wird im Folgenden Abschnitt beschrieben.

Die Jugendlichen gaben sehr ungenaue Angaben darüber, wie ihr soziales Umfeld auf ihr eSport Interesse reagiert. Aussagen wie, „Das fanden die natürlich nicht so geil, aber ich hatte halt viele Freunde, die halt mit mir zusammen gezockt haben“ (P6, S.32, Z.92f), „Wenn ich meine Eltern fragen würde, würden sie Wahrscheinlich sagen, dass vor einem Computer oder vor einer Konsole hocken und zocken, kein Sport sein kann... und sie eher unverständlich darauf reagieren würden“ (P1, S.3, Z.60ff), „Die meisten wissen davon eh nichts. Meine Eltern interessieren sich überhaupt nicht dafür“ (P5, S.26, Z.69) und „Die (Mama und Papa) sagen immer man soll das nicht machen, sondern raus gehen“ (P4, S.20, Z.71) ... „Der (Freund) findet das gut, weil dann hat er jemanden zum Spielen“ P4, S.20, Z.84).

Durch diese Aussagen lässt sich erschließen, dass das soziale Umfeld der Familie, in Form der Eltern, eher mit Abneigung oder Desinteresse dem Thema eSport gegenübersteht. Dazu im Konflikt steht der Zuspruch von Freunden und Familienmitgliedern, wie Cousins und Cousinen, für das Interesse am eSport. Interviewpartner 6 beschreibt, dass er durch ein Familienmitglied erst zum eSport gefunden hat: „Am Anfang mit League of Legends, hat mir mein Cousin einiges darüber erzählt und dann habe ich damit langsam angefangen“ (P6, S.31, Z.67ff). Dieser persönliche Konflikt kann als eine der Entwicklungsaufgaben des Jugendalters angesehen werden. Gerade in dem Punkt emotionale Unabhängigkeit von den Eltern und von anderen Erwachsenen kann der eSport ein entscheidender Faktor sein. Denn das Verständnis der Jugendlichen bezieht sich gerade im Bereich eSport auf Freunde finden und Kontakte beibehalten. Hierzu passen die folgenden Aussagen, die Jugendlichen über die Community/s des eSport gemacht haben. „Die Menschen sind mega. Ich war mal bei den Finals in League of Legends und habe richtig viele Leute kennen gelernt. Alle waren super nett...“ (P,2 S.9, Z85f). „Es kommt da natürlich auch dementsprechend auf das eSport Spiel an. ... Die Community von League of Legends ist schon ziemlich (...) Also die rasten schonmal öfters aus ... wenn du dann mal einen Fehler machst, dann wird direkt irgendwas in den Chat geschrieben“ (P6, S.33, Z.105ff). „Ich glaube das die Community vom eSport eine sehr aktive und harmonische Community ist“ P1, S.4, Z.68f). Auf die Frage, ob einem schon einmal negative Verhaltensweisen aufgefallen sind, antwortete Interviewperson 5: „Jetzt nicht in besonderem Maße, dass man sagen müsste, CS: GO Fans sind viel Schlimmer als Basketballfans oder

Fußballfans“ (P5, S.26, Z.87ff). An diesem Beispiel, kann man sehr gut erkennen, dass der traditionelle Sport als Vergleichsbasis herangezogen wird.

Diese Aussagen unterstreichen deutlich, dass es für jeden eine sehr subjektive Sichtweise auf die Communitys und die damit verbundenen Menschen gibt. Diese subjektive Sichtweise kann sich in dem persönlichen Konflikt entscheidend auswirken.

7.1.3 Entwicklung Jugendlicher durch eSport

Zur Analyse wurde eine persönliche Interpretation der geführten Interviews genutzt. Dabei geholfen hat die Kategorie, „Einschätzung des Profi eSportler/Pro Gamer Lebens“. Die Methode der Interpretation sprachlichen Materials, der qualitativen Inhaltsanalyse, bleibt prinzipiell unabgeschlossen, da sie immer die Möglichkeiten einer Re-Interpretation bietet (Mayring 2015, S.38).

In dieser Arbeit wird die Entwicklung Jugendlicher vor dem Hintergrund der positiven Jugendentwicklung gesehen. Aus diesem Grund ist es für die Zielsetzung wichtig, ob eSport als Eigenständige- oder Teilaufgabe in der positiven Jugendentwicklung gesehen werden kann. Betrachtet man die Theorie, so lassen sich Eigenschaften wie Fairplay, Teampay, Kommunikation und besonders motorische Ansprüche und Fähigkeiten, an den eSport, in den Vordergrund rücken (Vgl. Kapitel. 2.1 & 3.7).

Mithilfe von Interpretation kann man den geführten Interviews entscheidende Informationen entnehmen, die darauf hinweisen ob sich eSport auf die Entwicklung auswirkt. Interviewperson 1 (S.3, Z.45) beschreibt es als „ganz cooles Gefühl“ sich mit einem Team bei einem Turnier einzuschreiben. Interviewperson 2 (S.8, Z66f) sagt, dass „eSport zu meinem Alltag gehört“. Interviewperson 3 (S.15, Z.110f) gibt an sich aus beruflichen Gründen mit dem Thema Gaming und eSport zu beschäftigen: „Du wirst lachen, das habe ich tatsächlich vor. Also nicht als eSportler, sondern Spieleentwickler“. Interviewpartner 4 (S.21, Z.113) beschreibt, wie uneigennützig er mit viel Geld aus dem eSport wäre: „Ich glaube ich würde meiner Familie etwas von dem Geld abgeben“.

Da die Altersspanne der Befragten unterschiedlich ist, stehen alle auf einem anderen Entwicklungslevel, was bei der Auswertung berücksichtigt werden sollte.

Aus den genannten Beispielen lassen sich Eigenschaften wie Selbstbewusstsein durch Team-Turniere (P1), Selbstidentität durch Strukturierung in den Alltag (P2), berufliches Interesse (P3)

und Moralische Werte (P4) ableiten und interpretieren. Der eSport nimmt bei diesen Prozessen der Entwicklung keineswegs eine eigene Entwicklungsaufgabe ein. Vielmehr verteilt er sich auf unterschiedlichste Entwicklungsaufgaben. In diesen Fällen kann man drei Punkte der positiven Jugendentwicklung in den Vordergrund rücken:

- Emotionale Unabhängigkeit von den Eltern und von anderen Erwachsenen und die damit verbundene Suche nach der eigenen Identität
- Vorbereitung auf eine berufliche Karriere
- Werte und ein ethisches System erlangen, das als Leitfaden für das Verhalten dient - Entwicklung einer Ideologie

Diese Punkte können besonders für das frühe und mittlere Jugendalter gesehen werden. Die Befragten aus dem späten Jugendalter gaben andere wichtige Informationen an.

Interviewpartner 5 (S.27, Z.119) beschreibt seine Gedanken zum Job des Profi-eSportlers/Pro Gamers wie folgt: „daher lässt sich das glaube ich beruflich und privat noch ganz gut trennen“. Doch wie in Kapitel 5.3 beschrieben, ist diese Aussage sehr subjektiv zu bewerten. Dennoch steckt hier eine wichtige Botschaft hinter, wie Interviewperson 6 (S.34, Z.126f) treffend mit den folgenden Worten beschreibt: „Ja, aber da muss man halt irgendwann doch an die Realität denken, dass es da ein bisschen anders ist“. Es ist die Rede von der Realität. Die Theorie zeigt, dass gerade einmal 0,5% aller eSportler als Profi-eSportler/Pro Gamer bezeichnet werden können. Aus diesem Grund ist es für die eigene Entwicklung und Lebenssituation wichtig, sich eine eigene subjektive und unabhängige Meinung bilden zu können. Seine eigene Meinung und damit sein eigenes Wertesystem und Identitätsbild zu schaffen, ist ein wichtiger Baustein der positiven Jugendentwicklung und kann in Teilen des eSport wiedergefunden werden. Abschließend gibt es noch einen weiteren Punkt, der durch diese Identitätsbildung erreicht werden kann. Dieser Punkt ist Zufriedenheit mit sich selbst und seinem Leben. Interviewperson 6 (S.35, Z.176f) beschreibt seine aktuelle Situation, die auch durch eine intensive Zeit des eSports/Gamings geprägt war, wie folgt: „Ich bin eigentlich so zufrieden, wie es momentan ist“.

7.2 Zusammenfassung der Ergebnisse

Die Ausformulierten Ergebnisse werden in diesem Kapitel separat zusammengefasst. Darauf aufbauend werden Hypothesen generiert und formuliert.

Zusammengefasst kann man das Verständnis der befragten Jugendlichen wie folgt beschreiben. Der eSport wird nicht auf sich selbst bezogen, sondern immer auf der professionellen Ebene gesehen. Keiner der Befragten sieht sich in irgendeiner Form selbst als eSportler. Die Existenz von Amateur/Hobby-eSport wird von den Jugendlichen überhaupt nicht wahrgenommen. Aus diesem Grund wird der eSport lediglich aus der Fremdwahrnehmung und nicht aus der Eigenwahrnehmung betrachtet. Aus dieser Sichtweise ist der eSport für die Unterhaltung da und bietet durch seine Vielzahl an Disziplinen/Spielen eine große facettenreiche Auswahl von Unterhaltungsangeboten. Zudem wird er als Kontaktpunkt gesehen, um mit Freunden eine spaßige und gute Zeit zu haben, indem man zusammen zockt oder einfach bei Events zuschaut.

Zum Umgangsverhalten der Jugendlichen mit eSport kann man sagen, dass Jugendliche eSport in dieser Arbeit besonders als Kontaktpunkt zu Freunden nutzen. Der Wettkampfgedanke steht nicht im Mittelpunkt, sondern der Spaß und Kontakt zu Freunden wird hervorgehoben. Sie stehen jedoch im Konflikt, da Unverständnis und Erwartungsdruck von den Eltern generiert wird. Der zeitliche Umgang ist bis auf eine Ausnahme sehr stark begrenzt (ein bis zwei Stunden am Tag). Dies ist bedingt durch den ausschließlichen Konsum am Abend oder auch durch Regelungen mit den Eltern, wie im Fall der beiden 14-Jährigen Befragten. Der Umgang mit anderen Menschen im eSport wird mehrheitlich positiv dargestellt und wahrgenommen.

Ob sich eSport auf die Entwicklung von männlichen Jugendlichen auswirkt, kann man nicht repräsentativ sagen, aber aufgrund der subjektiven Aussagen der Interviewpartner, kann man darauf schließen, dass der eSport kein eigenständiger Teil der Entwicklungsaufgaben ist, sondern mehr als Bestandteil von vielen Aufgaben gesehen werden kann. Der eSport wirkt sich, dieser Forschungsarbeit nach, auf die Entwicklung männlicher Jugendlicher aus. Besonders Moral, Werte und Identität werden in den digitalen Welten des eSports gelernt und können als Entscheidungsfaktoren für Entwicklungsaufgaben herangezogen werden.

Anhand der oben analysierten und zusammengefassten Daten können folgende Hypothesen abgeleitet werden:

1. Jugendliche können nicht zwischen eSport und Gaming unterscheiden.
2. Jugendliche sehen den eSport lediglich auf Profi-Ebene.
3. Jugendliche Nutzen Spiele des eSport, um Freundschaften aufrecht und stabil zu halten.

Weitere Untersuchungen des Forschungsfeldes sind notwendig, um diese Hypothesen zu überprüfen.

8. eSport Projekte in der sozialen Arbeit am Beispiel des Jugendzentrums „GG“

Im nachfolgenden Kapitel wird ein Projekt kurz und knapp dargestellt, dass sich mit dem Thema eSport in der sozialen Arbeit beschäftigt. Dies dient der Anschaulichkeit und zeigt konkrete Möglichkeiten in der Gestaltung der Arbeit. eSport und soziale Arbeit ist jedoch nicht auf dieses Projekt beschränkt, es dient lediglich als Beispiel für diese Arbeit. Aufgrund der Aktualität des Projektes gibt es noch keine ausgewerteten Daten.

Das Jugendzentrum „GG“ ist eine Idee der Evangelischen Jugend Düsseldorf. Die These hinter dieser Idee lautet: „Mit eSport und Gaming ist es möglich, auf Basis eines pädagogischen Konzepts im Rahmen der Jugendhilfe zu arbeiten und neue Zielgruppen zu erschließen“ (Evangelische Jugend Düsseldorf 2019). Dieses Projekt war für 4 Monate befristet, um zu schauen, ob überhaupt ein Bedarf einer solchen Einrichtung in Düsseldorf besteht.

Das Projekt lief im Zeitraum von Januar 2020 bis April 2020. Aufgrund der Corona-Situation wird das Projekt noch weitergeführt. Ein vielfältiges Programm wird geboten und es ist eine breite Spieleauswahl, von Minecraft bis Fortnite dabei. Aber was ist das „GG“ überhaupt?

„Das GG ist mehr als nur eine Spielhalle oder ein Internetcafé. Es ist das weltweit erste nicht-kommerzielle eSport und Gaming Jugendzentrum, in dem Pädagog*innen arbeiten, um auf Eure Wünsche einzugehen und mit Euch zusammen eine Jugendkultur zu zelebrieren“ (Evangelische Jugend Düsseldorf 2019).

Ziel des Projekts ist es, die oben genannte These zu erforschen. Dafür wurde ein Raum für 12-27-Jährige geschaffen, indem sie zusammenkommen und spielen können. Dabei gibt es Vorschriften, wie die Altersfreigabe für Spiele nach USK. Zudem ist es ein Ort, in dem Aufklärungs- und Präventionsarbeit im pädagogischen Kontext möglich sind (Evangelische Jugend Düsseldorf 2019). Im Konzept des eSport Jugendzentrums werden vier Ziele genannt. Zum ersten ist da die Überprüfung der o.g. These durch ein neues Konzept, das den Schwerpunkt auf das Medium eSport und Gaming setzt. „Dieser Fokus erlaubt die dezidierte Arbeit mit Gamer*innen, sowie eine themenbezogene Eltern- und Präventionsarbeit“

(Evangelische Jugend Düsseldorf 2019). Das Jugendzentrum orientiert sich an der Lebenswelt der „Gamer“. Dadurch soll eine neue Zielgruppe erschlossen werden. „eSport und Gaming sind hier das Mittel der Beziehungsarbeit“ (Evangelische Jugend Düsseldorf 2019). Mithilfe dieser Beziehungsarbeit können Kompetenzen und Fertigkeiten erworben werden, wie z.B. Teamfähigkeit, Selbstwert, Selbstwirksamkeit, Selbstbewusstsein, Frustrationstoleranz, Fairness und viele weitere. Ein weiteres Ziel ist die Schaffung eines vorurteilsfreien Raums für Gamer, Eltern, Pädagogen usw., indem man sich treffen kann und über eSport und Gaming in Kontakt kommt. „Evangelische Kinder- und Jugendarbeit hat das Ziel, Kindern und Jugendlichen in altersgemäßer Form und Sprache die befreiende Botschaft des Evangeliums nahe zu bringen. Die Ausgestaltung dieses Auftrags geschieht in Düsseldorf in großer Vielfalt...“ (Evangelische Jugend Düsseldorf 2019). So wird das letzte Ziel der Konzeption eingeleitet, es geht darum eine Gemeinschaft, durch und mit eSport bzw. Gaming, zu schaffen. „Gemeinschaft, die oft nur in der digitalen Welt Raum hat, aber hier zur echten Begegnung werden kann. Aber auch Gemeinschaft mit Fremden, die sich ohne ein solches Zentrum kaum begegnen würden“ (Evangelische Jugend Düsseldorf 2019).

9. Fazit und Ausblick

Diese Forschungsarbeit ist dafür gedacht, einen ersten Einblick in die Sichtweisen von Jugendlichen zum Thema eSport zu gewinnen. Es sollten Anreize für weitere Forschungen gewonnen werden, deren Sicht wesentlich spezifischer auf besondere Gesichtspunkte gelegt werden. Beispielsweise wurde in dieser Arbeit keine Unterscheidung der Zielgruppe, zwischen eSport Zuschauern und aktiven Hobby- und Profi-eSportlern vorgenommen. Weitere Untersuchungen mit genauerer Abgrenzung der Zielgruppe wären sinnvoll, um das Thema eSport besser verstehbar und vergleichbarer zu machen.

Mit Rückblick auf die Zielsetzung, das Verständnis und den Umgang von Jugendlichen zum Thema „eSport“ zu verdeutlichen und zu prüfen, ob durch eSport die Entwicklung beeinflusst wird, kann man festhalten, dass der eSport Jugendliche beschäftigt und teilweise auch ihre Entwicklung beeinflussen kann. So kann man aufgrund der, in dieser Arbeit durchgeführten, empirischen Forschung erkennen, dass Jugendliche zwar die Begrifflichkeit „eSport“ kennen, jedoch sehr wenig Wissen darüber haben, was diesen Begriff ausmacht. Die Sichtweise ist sehr stark auf den Profi-Bereich des eSports fokussiert. Zusätzlich liegt der Fokus nicht auf einzelnen Spielen oder dem Wettkampf, sich vergleichen zu wollen, sondern viel mehr auf der

sozialen Interaktion mit Freunden und Bekannten auf eine spielerische Art und Weise. Der eSport und das damit verbundene Gaming dienen quasi als Medium. Dies ist nutzbar für die soziale Arbeit, um schwerpunktmäßig, didaktisch und methodisch mit eSport-Inhalten klientenorientiert zu arbeiten.

Mithilfe von empirischen Forschungen sollte die soziale Arbeit methodische Konzepte zum Thema eSport und Gaming entwickeln, um passende Angebote für Jugendlichen im Wandel der Zeit zu schaffen. Besonders wichtig ist es daher vorurteilsfreie Präsenzzräume in Mitten der Gesellschaft zu schaffen und zu etablieren, an denen Jugendliche mit ihren Freunden das Erlebnis eSport teilen und erfahren können. Nicht zu vernachlässigen ist hierbei die informative und präventive Arbeit. Diese zielgerichtete Wissensvermittlung sollte sich nicht nur auf Jugendliche beschränken, sondern auch einen besonderen Blick auf die zumeist desinteressierten Eltern legen, um eSport transparenter für die Gesellschaft zu machen.

Dennoch ist diese empirische Forschung nur ein erster Schritt von vielen, um das Forschungsfeld des eSport aus qualitativer Sicht zu erfassen, verdeutlichen und zu verstehen. Es gibt unzählige quantitative Forschungen und daraus resultierende Statistiken zum Thema eSport. Jedoch ist es erstrebenswert, ein Gleichgewicht zwischen quantitativer und qualitativer Forschung zu erreichen, um strategisch kluge Entwicklungskonzepte aus beiden Forschungsrichtungen der sozialen Arbeit zum Thema des eSports zu erarbeiten.

Wenn man sich das Wachstum des eSports ansieht, sollte es das Ziel sein, Entwicklungsräume und Entwicklungsmöglichkeiten im Bereich des eSports und Gamings zu schaffen und zu fördern. Das wird in den kommenden Jahren eine wichtige Rolle, der Jugendarbeit in der sozialen Arbeit einnehmen.

10. Literaturverzeichnis

- Baumann, J. (15. August 2019): Fit an der Konsole: Sportwissenschaftler Dr. Ingo Froböse über die Zukunft des esports. Vodafone GmbH 2020. Verfügbar unter: <https://www.vodafone.de/featured/gaming/fit-an-der-konsole-sportwissenschaftler-dr-ingo-froboese-ueber-die-zukunft-des-esports/#/> (Zugriff am 26.10.2020)
- Bareither, C. (2016): Gewalt im Computerspiel. Facetten eines Vergnügens. Transcript Verlag. Bielefeld.
- BIU, (2016): Anteil der deutschen Internetnutzer, die sich bereits ein eSport-Spiel angeschaut haben, nach Altersgruppe im Jahr 2016. Verfügbar unter: <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/589661/umfrage/anteil-der-esports-zuschauer-in-deutschland-nach-alter/> (Zugriff am 27.08.2020)
- Bibliographisches Institut GmbH (2020): Duden Online. Verfügbar unter: <https://www.duden.de/rechtschreibung/Sport> (Zugriff am 12.09.2020)
- Bibliographisches Institut GmbH (2020): Duden Online. Verfügbar unter: <https://www.duden.de/rechtschreibung/Gaming> (Zugriff am 05.09.2020)
- Bocksch, R. (9. April, 2020). Das Milliardengeschäft mit dem digitalen Sport [Digitales Bild]. Verfügbar unter: <https://de.statista.com/infografik/8643/esport-umsatz-und-zuschauer-weltweit/> (Zugriff am 13.10.2020)
- Brandt, M. (16. Mai, 2017). eSports auf dem Weg zum Volkssport? [Digitales Bild]. Verfügbar unter: <https://de.statista.com/infografik/9422/esport-im-vergleich/> (Zugriff am 14.10.2020)
- Braun, C. & Gralke, V. & Nieding, G. (2019) Jugend und Medien. In Gniewosz & Titzmann (Hrsg.) (2018): Handbuch Jugend. Psychologische Sichtweisen auf Veränderung in der Adoleszenz. W. Kohlhammer GmbH. Stuttgart. (S.143-157).
- Deutsche Sporthochschule Köln. Verfügbar unter: <https://www.esportwissen.de> (Zugriff am 25.10.2020)
- Döring, N. & Bortz, J. (2016). Forschungsmethoden und Evaluation in den Sozial- und Humanwissenschaften (5., voll. überarbeitete, aktualisierte und erweiterte Auflage). Springer Verlag. Berlin-Heidelberg.
- Deutsche eSport Bundesliga (2020). Verfügbar unter: <https://desbl.de/> (Zugriff am 15.09.2020)
- Diagnose- Funk - Umwelt- und Verbraucherorganisation zum Schutz vor elektromagnetischer Strahlung e. V. (20.12.2016): Game Over: DAK-Studie zur

- Spielesucht. Stuttgart verfügbar unter: <https://www.diagnose-media.org/artikel/detail&id=23> (Zugriff am 06.11.2020)
- Digel, H. (2009): Sind Turn- und Sportvereine zukunftsfähig? Zwischen traditioneller Aufgabenstellung und zeitgemäßem Anforderungsprofil muss kein Widerspruch bestehen. Olympisches Feuer, 59(2), (S.36-41).
 - Dörner, D. (2010): „Killerspiele“ und Gewalt. Uni Bamberg. Verfügbar unter: <https://www.uni-bamberg.de/fileadmin/ba2dp4/PDF/Killerspiele.pdf> (Zugriff am 17.10.2020)
 - Dua, P. (18. März 2020): Burnout im Esports: Das übergreifende Gespenst in der Szene. Ginx eSportsTV. Verfügbar unter: <https://www.ginx.tv/en/esports/burnout-esports-spectre> (Zugriff am 06.11.2020)
 - Eimeren, B. & Gerhard, H. & Frees, B. (2004): Internetverbreitung in Deutschland: Potenzial vorerst ausgeschöpft? In Media Perspektiven (2004). Heft 8.
 - Electronic Arts (2020): FIFA 21 Ultimate Team. WEEKEND LEAGUE - TIPPS UND TRICKS. Verfügbar unter: <https://www.ea.com/de-de/games/fifa/fifa-21/news/fut-champions-weekend-league-tips-and-tricks> (Zugriff am 06.11.2020)
 - eSport-Bund Deutschland e.V. (2018). Beschluss der Mitgliederversammlung. Verfügbar unter: <https://esportbund.de/wp-content/uploads/2018/10/Verbandliche-Definition-des-eSport.pdf> (Zugriff am 11.09.2020)
 - eSport-Bund Deutschland e.V. (2019). Satzung des eSport-Bund Deutschland e.V. Verfügbar unter: <https://esportbund.de/wp-content/uploads/2020/01/20191201-Satzung-des-eSport-Bund-Deutschland.pdf> (Zugriff am 10.07.2020)
 - eSport-Bund Deutschland e.V. (2020). Über den ESD. Verfügbar unter: <https://esportbund.de/verband/ueber-den-esbd/> (Zugriff am 10.07.2020)
 - Esports Charts. (1. Januar, 2020). Anzahl der Zuschauerstunden der meistgeschauten eSports-Turniere weltweit im Jahr 2019 (in Millionen) [Graph]. In Statista 2020. Verfügbar unter: <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/1177230/umfrage/die-weltweit-meistgeschauten-esports-turniere/> (Zugriff am 13.10.2020)
 - e-Sports Earnings. (26. August, 2019). Gesamtpreisdelder der höchstdotierten eSports-Turniere weltweit bis August 2019 (in Millionen US-Dollar) [Graph]. In Statista 2020. Verfügbar unter: <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/261931/umfrage/preisdelder-der-hoehstdotierten-esports-turniere/> (Zugriff am 12.10.2020)
 - Esports Earnings (2012-2020)

- Verfügbar unter: <https://www.esportsearnings.com/history/2019/games> (Zugriff am 29.09.2020)
- Evangelischen Jugend Düsseldorf (2019): eSport und Gaming Jugendzentrum. Konzept. Verfügbar unter: http://www.esport-jugendzentrum.de/konzept/#_ftn1 (Zugriff am 03.10.2020)
 - Evangelischen Jugend Düsseldorf (2019): eSport und Gaming Jugendzentrum. Programm. Verfügbar unter: <http://www.esport-jugendzentrum.de/programm/> (Zugriff am 03.10.2020)
 - Evangelischen Jugend Düsseldorf (2019): eSport und Gaming Jugendzentrum. „Was ist das GG“. Verfügbar unter: <http://www.esport-jugendzentrum.de/gg/> (Zugriff am 03.10.2020)
 - GamesWirtschaft (2020): Jahresreport der Deutschen Games Branche 2018. Funfair Media. Verfügbar unter: <http://https://www.game.de/publikationen/jahresreport-der-deutschen-games-branche-2018-1/> (Zugriff am 27.09.2020)
 - Görlich, D. & Breuer, M (2020): Elektronikher Sport-Historische Entwicklung und aktuelle Fragestellungen. In Breuer, M & Görlich, D. (Hrsg.) (2020): eSport. Status quo und Entwicklungspotenziale. Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, ein Teil von Springer Nature 2020. (S.1-20).
 - Flick, O. (2012). Qualitative Sozialforschung. Eine Einführung (5. Auflage). Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag.
 - Fritzsche, Y. (2000): Modernes Leben: Gewandelt, vernetzt und verkabelt. In Deutsche Shell (Hrsg.): Jugend 2000, Bd 1, Opladen: Leske & Budrich.
 - Game (19. Februar 2019): Statistik Alter eSport Zuschauer: Anteil der Personen in Deutschland, die sich bereits ein eSports-Spiel angeschaut* haben, im Jahr 2018 [Graph]. In Statista. Verfügbar unter: <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/589661/umfrage/anteil-der-esports-zuschauer-in-deutschland-nach-alter/> (Zugriff am 14.10.2020)
 - Game. Verband der Deutschen Games Branche (2019): Fokus eSport. Verfügbar unter: https://www.game.de/wp-content/uploads/2019/08/2019-08-16_Gesamtdokument_game-Fokus-eSports.pdf (Zugriff am 27.09.2020)
 - Games (2018): Jahresreport der deutschen Games-Branche 2018. Verfügbar als PDF unter: <file:///C:/Users/svenw/Downloads/Jahresreport-der-deutschen-Games-Branche-2018.pdf> (Zugriff am 25.11.2020)

- Games Wirtschaft (2017): eSport-Bund Deutschland (ESBD): Amateure, Profis, ESL und BIU gründen Spitzenverband. Verfügbar unter:
<https://www.gameswirtschaft.de/sport/eSport-bund-deutschland-esbd-gruendung/>
(Zugriff am 01.10.2020)
- Gasser, L. & Malti, T. (2018): Moralische Entwicklung. In Gniewosz, B. & Titzmann, P.F. (2018) (Hrsg.): Handbuch Jugend Psychologische, Sichtweisen auf Veränderung in der Adoleszenz. W. Kohlhammer GmbH, Stuttgart. (S.256-270).
- Gillmann, B. (2018): Risiko für den Arbeitsmarkt-Rekordmangel bei technischen Berufen. Handelsblatt Online. Handelsblatt GmbH - ein Unternehmen der Handelsblatt Media Group GmbH & Co.KG. Verfügbar unter:
<https://www.handelsblatt.com/politik/deutschland/fachkraefte-risiko-fuer-den-arbeitsmarkt-rekordmangel-bei-technischen-berufen/23678770.html?ticket=ST-3240036-QdEY4pkeU9vJoro5gZSa-ap2> (Zugriff am 25.10.2020)
- Gogolin, H. (2008): „Nichtspielen ist ein Zeichen fehlender Sozialkompetenz“. Komplementärin SPIEGEL-Verlag Rudolf Augstein GmbH & Co. KG. Hamburg. Verfügbar unter: <https://www.spiegel.de/netzwelt/web/harvard-studie-zu-videospielen-nichtspielen-ist-ein-zeichen-fehlender-sozialkompetenz-a-548754.html>
(Zugriff am 21.10.2020)
- Göppel, R. (2019): Das Jugendalter. Theorien, Perspektiven, Deutungsmuster. 1. Auflage., W. Kohlhammer GmbH. Stuttgart.
- Hamann, M. (2010): Breitensport Computerspiel. Verfügbar unter: <https://www.zeit.de/digital/games/2010-12/esl-gamer> (Zugriff am 01.10.2020)
- Hollmann, W. & Strüder, H. (2009): Sportmedizin. Grundlagen für körperliche Aktivität, Training und Präventivmedizin. 5. Aufl., Stuttgart: Schattauer.
- Holzmayer, M. (2013): Neue Medien im Aufwachsen junger Menschen. In Grgic, M. & Züchner, I. (2013): Medien, Kultur und Sport. 2. überarbeitete Auflage 2016. Beltz Juventa. Weinheim und Basel. (S.139-191).
- Højsleth, A. (18. Mai 2020): My situation. TwitLonger. Verfügbar unter:
https://www.twitlonger.com/show/n_1sr8lug (Zugriff am 06.11.2020)
- Ingame Redaktion (2019): eSport im Deutschen Fernsehen.

- Verfügbar unter: <https://www.ingame.de/news/esport1-erster-deutscher-esport-sender-12827983.html> (Zugriff am 25.09.2020)
- Iksanov, A. (2018): Das sagt ein Experte. Wie süchtig machen Computerspiele? Morgenpost Verlag GmbH 2020, Hamburg. Verfügbar unter: <https://www.mopo.de/angebotsinformation/impressum-22385624> (Zugriff am 03.11.2020)
 - Jink GmbH (2020): FIFA Ultimate Team: Lootboxen als Glücksspiel eingestuft. Trier. Verfügbar unter: <https://www.gamers.de/2020/11/04/fifa-ultimate-team-lootboxen-als-gluecksspiel-eingestuft/> (Zugriff am 06.11.2020)
 - Koalitionsvertrag zwischen CDU, CSU und SPD (2018): Ein neuer Aufbruch für Europa. Eine neue Dynamik für Deutschland Ein neuer Zusammenhalt für unser Land. Verfügbar unter: https://www.bundestag.de/resource/blob/543200/9f9f21a92a618c77aa330f00ed21e308/kw49_koalition_koalitionsvertrag-data.pdf (Zugriff am 15.10.2020)
 - Koenig, J. & Kaess, M. (2019): Hormonelle Prozesse- Normative Entwicklung und Zusammenhang mit Erleben und Verhalten im Jugendalter. In Gniewosz & Titzmann (Hrsg.) (2018): Handbuch Jugend. Psychologische Sichtweisen auf Veränderung in der Adoleszenz. W. Kohlhammer GmbH. Stuttgart. (S.53-64).
 - Köhler, E. (2010): digitale Kämpfe. Über gewalthaltige Computerspiele. In: Robertz, F., J. & Wickenhäuser, R. (Hrsg.) (2010): Orte der Wirklichkeit. Über gefahren in medialen Lebenswelten Jugendlicher. Springer Medizin Verlag. Heidelberg 2010. (S.101-120).
 - Kollitsch, C. (2018): Sport Burnout bei Hobby Athleten und die Prävention mit Paleo. aktivquadrat GbR. Burgdorf. Verfügbar unter: <https://www.prinzippaleo.de/sport-burnout-bei-athleten-und-die-praevention-mit-paleo/> (Zugriff am 06.11.2020)
 - Krug, R. (2018): eSports – Der Zukunftsmarkt des Sportsponsorings? Hochschule Mittweida. Fakultät Medien, Bachelorarbeit 2018.
 - Kuckartz, U. (2018): Qualitative Inhaltsanalyse. Methoden, Praxis, Computerunterstützung. 4. Auflage. Beltz Juventa. Verlagsgruppe Beltz. Weinheim, Basel.
 - Lorber, M. (2015): EA Blog für Digitale Spielkultur. Was ist eSports? Eine Einleitung.

Verfügbar unter: <https://spielkultur.ea.de/themen/esport/was-ist-esport-eine-einleitung/> (Zugriff am 13.09.2020)

- Lütgerodt, N. & Sinning, S. (2020): Zwischen Konkurrenz und Symbiose: Breiten-eSport in der organisierten (Sport-)Vereinslandschaft. In: Hofmann A.R. (2020): Das Phänomen E-Sport. Meyer & Meyer Verlag. Aachen. (S.275-319).
- Maties, M. (2019): Forschungsstelle für eSport-Recht. Universität Augsburg - Juristische Fakultät Augsburg. Verfügbar unter: <https://www.esport-recht.de/> (Zugriff am 25.10.2020)
- Mayring, P. (2015): Qualitative Inhaltsanalyse. Grundlagen und Techniken. 12., überarbeitete Auflage. Beltz Verlag. Weinheim und Basel.
- Nagel, S. (2006): Sportvereine im Wandel: Akteurtheoretische Analysen zur Entwicklung von Sportvereinen. Schorndorf: Hofmann.
- Norddeutscher Rundfunk (17.08.2020): Was ist wo erlaubt- und mit wie vielen? Verfügbar unter: <https://www.tagesschau.de/inland/hintergrund-veranstaltungen-corona-101.html> (Zugriff am 01.09.2020)
- Prensky, M. (2001): Digital natives, digital immigrants. In: On the Horizon Vol.9, No. 5 Verfügbar als PDF unter: <https://marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf> (Zugriff am 16.09.2020)
- ProSiebenSat.1 Digital GmbH: Logitech G ran eSports - Professional. Gaming. Magazine. Verfügbar unter: <https://www.prosiebenmaxx.de/tv/logitech-g-ran-esports-professional-gaming-magazine> (Zugriff am 11.10.2020)
- Rathgeb, T. & Schmid, T. (2019): JIM Studie 2019. Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zur Medienumgang von 12- 19-Jährigen. Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest. Verfügbar als PDF unter: https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2019/JIM_2019.pdf (Zugriff am 10.10.2020)
- Rauschenbach, T. (2009): Zukunftschance Bildung. Familie, Jugendhilfe und Schule in neuer Allianz, Juventa Verlag. Weinheim und München.
- Robertz, F., J. & Wickenhäuser, R. (2010): Orte der Wirklichkeit. Über gefahren in medialen Lebenswelten Jugendlicher. Springer Medizin Verlag. Heidelberg 2010. (S.63-147).

- Roß, D. (1997): Traditionen und Tendenzen der Medienkritik. In Weßler, H. et al. (Hrsg.): Perspektiven der Medienkritik. Die gesellschaftliche Auseinandersetzung mit öffentlicher Kommunikation in der Mediengesellschaft. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Rösch, E. (2019): Jugendarbeit in einem mediatisierten Umfeld, Impulse für ein theoretisches Konzept. 1. Auflage 2019, Beltz Juventa Verlag. Weinheim Basel.
- Rossander, L. (19. Mai 2020): Toughest decision of my life. Twitlonger. Verfügbar unter: https://www.twitlonger.com/show/n_1sr8br7 (Zugriff am 06.11.2020)
- Schmidt, A. & Weigelt, S. (2019): Neuronale Prozesse in der Adoleszenz. In Gniewosz & Titzmann (Hrsg.) (2018): Handbuch Jugend. Psychologische Sichtweisen auf Veränderung in der Adoleszenz. W. Kohlhammer GmbH. Stuttgart. (S.35-51).
- Schulke, H.-J. (2020): E-Sport in Deutschland-eine neue soziale Bewegung? In: Hofmann, A. (2020): Das Phänomen E-Sport. Meyer & Meyer. Aachen. (S.107-137).
- Schultejan, B. (2020): KRIMINOLOGE CHRISTIAN PFEIFFER WARNT VOR „EINSTIEGSDROGE“ E-Sport – eine Gefahr für Jungen und Mädchen? Verfügbar unter: https://www.morgenweb.de/mannheimer-morgen_artikel,-vermishtes-e-sport-eine-gefahr-fuer-jungen-und-maedchen- arid,1703479.html (Zugriff am 01.11.2020)
- Schilling, F. (2016): Warum Schalke ein eSport-Team für „League of Legends“ kauft. Verfügbar unter: <https://www.manager-magazin.de/unternehmen/artikel/esport-fc-schalke-04-kauft-profis-fuer-league-of-legends-in-der-lcs-a-1112424.html> (Zugriff am 01.10.2020)
- Schöber, T. (2018): Bildschirm-Athleten, Das Phänomen e-Sports. BoD- Books on Demand, Norderstedt.
- Schöber, T. (2020): eSports Leitfaden 2020 Grundlagenwissen für jedermann. eSports Nord e.V. Stormedia, Husum.
- Schröter, J. (2014): Handbuch Medienwissenschaften. J.B. Metzler. Stuttgart.
- Sieroka, F. (03.06.2020): CS:GO: Astralis bezieht Stellung. 2020 Sport1 GmbH. Verfügbar unter: <https://www.sport1.de/esports/counter-strike-go/2020/05/astralis-veroeffentlicht-statement-nach-spieler-burnouts> (Zugriff am 06.11.2020)
- Sport 1 GmbH (2019): Es geht los: Sendestart für eSPORTS1. Verfügbar unter: <https://www.sport1.de/esports/2019/01/deutschlands-erster-24-7-esports-sender-das-ist-esports1> (Zugriff am 10.10.2020)

- Stangl, W. (2020). Die Struktur von Entwicklungsaufgaben. [werner stangl]s arbeitsblätter. Verfügbar unter: <https://arbeitsblaetter.stangl-taller.at/PSYCHOLOGIEENTWICKLUNG/Entwicklungsaufgaben.shtml> (Zugriff am 06.11.2020)
- Stangl, W. (2020). Entwicklungsaufgaben im Jugendalter. [werner stangl]s arbeitsblätter. Verfügbar unter: <https://arbeitsblaetter.stangl-taller.at/PSYCHOLOGIEENTWICKLUNG/EntwicklungsaufgabeJugend.shtml> (Zugriff am 06.11.2020)
- Steinhoff, A. & Titzmann, P.F. & Buchmann, M. (2018): positive Jugendentwicklung: Perspektiven und Herausforderungen. In Gniewosz & Titzmann (Hrsg.) (2018): Handbuch Jugend. Psychologische Sichtweisen auf Veränderung in der Adoleszenz. W. Kohlhammer GmbH. Stuttgart. (S.274-287).
- Tenzer, F. (2019): Preisgelder der höchstdotierten eSports-Turniere weltweit bis 2019. In Statista. e-Sports Earnings. (26. August, 2019). Gesamtpreisgelder der höchstdotierten eSports-Turniere weltweit bis August 2019 (in Millionen US-Dollar) [Graph]. Verfügbar unter: <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/261931/umfrage/preisgelder-der-hoehstdotierten-esports-turniere/> (Zugriff am 12.10.10)
- Thiersch, H. (2014): Lebensweltorientierte Soziale Arbeit: Aufgaben der Praxis im sozialen Wandel. 9.Auflage. Beltz Juventa Verlag, Weinheim.
- Thomsson, K.M. & Haninger, K. (2001): Violence in E-rated video games. JAMA: Journal of the American Medical Association, 286(5).
- Twitch (2020)
Verfügbar unter: <https://www.twitch.tv/> (Zugriff am 10.10.2020)
- VAUNET. (30. Januar, 2020). Reichweite ausgewählter TV- und Videoportale in Deutschland im Dezember 2019 (in Millionen Unique Users) [Graph]. In Statista. Verfügbar unter: <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/318379/umfrage/reichweite-ausgewaehlter-videoportale-in-deutschland/> (Zugriff am 13.10.2020)
- VFL Wolfsburg: VFL Wolfsburg organisiert sich im E-Sport.
Verfügbar unter: <https://www.vfl-wolfsburg.de/mixed-zone/e-sport/ueber-uns/> (Zugriff am 20.09.2020)

- Wartberg, L. & Kriston, L. & Thomasius, R. (2017): Internet Gaming Disorder. In Deutsches Ärzteblatt (26.09. 2017): Medizin studieren. Deutscher Ärzteverlag GmbH. Verfügbar unter: <https://www.aerzteblatt.de/archiv/193541/Internet-Gaming-Disorder> (Zugriff am 06.11.2020)
- Westdeutscher Rundfunk Köln (2020): eSportler Niklas Luginsland: An der Konsole auf Augenhöhe mit den Besten der Welt. Verfügbar unter: <https://www.sportschau.de/regional/swr/swr-esportler-niklas-luginsland-an-der-konsole-auf-augenhoehe-mit-den-besten-der-welt-story100.html> (Zugriff am 25.10.2020)
- Wegener, C. (2008): Medien, Aneignung, und Identität „Stars“ im Alltag jugendlicher Fans. Wiesbaden.
- Wutz, M. (29.10.2020): FIFA 21 und die Packs: Niederlande verbieten Lootboxen. eSport Studio GmbH & Co. KG. Verfügbar unter: [FIFA 21 und die Packs: Niederlande verbieten Lootboxen | NGL](#) (Zugriff am 01.12.2020)
- Ziegler, E. & Deiglmayr, A. & Schalk, L. & Stern, E. (2018): Kognitive Entwicklung im Jugendalter. In Gniewosz & Titzmann (Hrsg.) (2018): Handbuch Jugend. Psychologische Sichtweisen auf Veränderung in der Adoleszenz. W. Kohlhammer GmbH. Stuttgart. (S.165-181).
- Züchner, I. & Grgic, M. (2013): Theoretisch-Konzeptioneller Rahmen der Studie. In Grgic, I. & Züchner, I. (Hrsg) (2013): Medien Kultur und Sport. Was Kinder und Jugendliche machen und ihnen wichtig ist. Die Medikus-Studie. 2.Auflage 2016. Beltz Juventa. Weinheim und Basel. (S.7-26).

11. Grafik Verzeichnis

- Abb.1: DOSB. Differenzierung. Verfügbar unter:
https://cdn.dosb.de/UEber_uns/eSport/4_4_Position_DOSB_Differenzierung.JPG
(Zugriff am 24.08.2020)
- Abb.2: ESBD-Präsidium (Hrsg.) (2018): „eSport in Deutschland 2018“.
Verfügbar unter: https://esportbund.de/wp-content/uploads/2019/11/ESBD_eSport_im_Blickpunkt_1-2018-eSport_in_Deutschland_2018.pdf (Zugriff am: 22.09.2020)
- Abb.3: Newzoo. (25. Februar, 2020). Anzahl der eSports-Zuschauer weltweit in den Jahren 2016 bis 2019 und Prognose bis 2023 (in Millionen) [Graph]. In Statista.
Verfügbar unter:
<https://de.statista.com/statistik/daten/studie/586871/umfrage/prognose-zur-anzahl-der-esports-zuschauer-weltweit/> (Zugriff am 13.10.2020)
- Abb.4: Eigene Darstellung aus Esports Earnings (2012-2020)
Verfügbar unter: <https://www.esportsearnings.com/history/2019/games> (Zugriff am 29.09.2020)
- Abb.5: Eigene Darstellung aus Esports Earnings (2012-2020)
Verfügbar unter: <https://www.esportsearnings.com/history/2019/games> (Zugriff am 29.09.2020)

I. Anhang

Im Anhang finden sich die Materialien, die für diese Arbeit genutzt wurden. Das Instrument der Befragung (Interviewleitfaden) und die transkribierten Interviews der sechs befragten Jugendlichen. Zusätzlich wurden bei den sechs Interviews die Seitenzahlen (beginnend bei 1) und die Zeilennummern hinzugefügt, um eine bessere Übersicht und einfachere Bearbeitung und Nachverfolgung zu gewährleisten.

Die bearbeiteten Interviews sind auf dem USB-Stick als separate Datei angehängt.

THESIS AM
FACHBEREICH SOZIAL- UND
KULTURWISSENSCHAFTEN
DER HOCHSCHULE DÜSSELDORF

Interviewleitfaden

Jugendliche über E-Sports

Im Rahmen meiner Bachelor Thesis zum Thema eSport ist es das Ziel, herauszufinden, wie Jugendliche den eSport sehen. Dieses Interview soll dir die Chance geben, deine Meinung zum Thema eSport offen auszusprechen. Du kannst in diesem Interview offen und ehrlich reden, denn dein Name wird in meiner Arbeit nicht genannt. Bitte beantworte die Fragen so ausführlich wie du kannst.

Erhebungsdaten

Datum des Interviews:

Ort des Interviews:

Dauer des Interviews:

Methode des Interviews: Einzelinterview

Ablauf des Interviews

Vorstellung + Rahmenbedingungen

Interviewleitfaden

Verabschiedung und Danke sagen

Interviewleitfaden

Personenbezogene Fragen

Wie alt bist du?

In welcher Stadt wohnst du?

Auf welche Schule gehst du?

Themenspezifische Fragen (Leitfragen + Ergänzungsfragen)

Kennst du eSport? (Welche Spiele/Disziplinen) **Moralische Entwicklung, Wertevermittlung der Spiele**

Kannst du mir beschreiben, was eSport für dich ist?

Was ist ein eSportler für dich?

Wie viel Zeit verbringst du in der Woche mit eSport? **Körperliche Entwicklung**

Kannst du mir von deinen Erfahrungen mit eSport berichten? (erster Kontaktpunkt? etwas gelernt? Spaß? Schonmal irgendwo beworben? Turnier mitgemacht?)

Was bedeutet dir der eSport? (Unterhaltung? Vorbild? Alltag? Entspannung? / Abschalten?)

Wie findet dein Umfeld dein eSport Interesse? (begegnet dir Abneigung? /Zuspruch? /Interesse?) Wie verhältst du dich, wenn sowas passiert?

Wie siehst du die Community vom eSport? Zusammenhalt? neue Freunde gefunden? **Moralische Entwicklung**

Welche Reize bietet dir der eSport? Was reizt dich am eSport? (Interessen? Berufliche Reize? Neugier? Gruppenzwang?)

Wunderfrage (Abschluss)

Wenn du ein bezahlter Profi eSportler wärst, wie würdest du dir dein Leben vorstellen?
Beruflich und privat.

Transkription der Einzelinterviews nach Kuckartz (2018)

P1-P6 = Antwortende Personen

S= Fragstellende Person

[*kursiv*] = nachträgliche grammatikalische und sinngemäße Ergänzung/Korrektur/Kürzung

... = ausgelassene, bezüglich der Forschungsfrage nicht relevante Sprachpassagen

(...) = Pausen, jeder Punkt steht für ca. eine Sekunde Pause zwischen den Sprachpassagen.

Transkription des Einzelinterviews 1

Geführt am 20.09. 2020 von Sven Witte

Ort des Interviews: Vorgarten des Interviewpartners

Gesprächsdauer: 9 Minuten

1 **S: So ich würde einfach mal anfangen mit *so einigen* personenbezogene Fragen. Und zwar:**

2 **Wie alt bist du?**

3

4 P1: 18 Jahre alt bin ich.

5

6 **S: In welcher Stadt wohnst du?**

7

8 P1: Ich wohne in Gevelsberg

9

10 **S: Auf welche Schule gehst du denn?**

11

12 P1: Ich gehe auf das Berufskolleg ...

13

14 **S: So jetzt kommen wir auch schon zu den themenspezifischen Fragen. Sag einfach ehrlich**
15 **deine Meinung dazu. (...)**

16 **Kennst du eSport?**

17

18 P1: Ja eSport kenne ich. (..) Zwar nicht allzu gut aber einige Spiele, wie zum Beispiel Rainbow
19 Six Siege oder Counter Strike oder Fifa (..) öhm sagt mir was, wenn man über eSport spricht.

20

21 **S: Okay super, du hast ja schon einige Disziplinen genannt. (..) Kannst du mir beschreiben,**
22 **was eSport für dich ist?**

23

24 P1: Schwierig zu sagen. Ich finde eSport ist nicht wirklich ein Sport öhm, *eine* Sportart aber
25 *eine gute* Möglichkeit (.) öh richtige und große Wettkämpfe auf globaler Ebene auszutragen.

26

27 **S: Dann kommen wir zur nächsten Frage. Wie viel Zeit verbringst du in der Woche mit**
28 **eSport?**

29

30 P1: Uff! Ich beschäftige mich eigentlich nicht mit eSport, da ich die Spiele, die ich zocke,
31 einfach spiele, um Spaß zu haben mit meinen Freunden. (.) Öhm Bei einigen Spielen *geht es*
32 mir auch mal darum, einfach auf Trophäen zu spielen, weil hundert Prozent ist immer geil
33 (lacht). Aber für eSport reicht das nicht.

34

35 **S: Kannst du mir von deinen Erfahrungen mit eSport berichten? Vielleicht deine ersten**
36 **Kontaktpunkte *als Beispiel zu nennen.***

37

38 P1: Also meine Erfahrungen mit eSport halten sich sehr in Grenzen. Ich bin mal auf Youtube
39 auf die eSport Szene aufmerksam geworden, das hat mich auch gut unterhalten (..) Öhm, ich
40 selbst *habe mich mal mit einem* Rainbow Six Siege clan für ein ESL Turnier angemeldet. Da ist
41 aber nie *etwas* draus geworden, weil sich der Clan dann aufgelöst hat. Aber ansonsten (..)
42 habe ich jetzt nicht die größten Erfahrungen damit, also ich *habe* noch nie irgendwo
43 mitgemacht oder so. Wie gesagt nur mal angemeldet.

44 **S: Wie war das denn für dich, dass du dich angemeldet hast?**

45 P1: Also es war schon ein ganz cooles Gefühl, dass man halt mit seiner Mannschaft mal
46 versuchen kann, beziehungsweise sehen kann, wie gut man denn eigentlich ist.
47 Beziehungsweise, ob man halt auch mal andere, ich *sage* mal andere Profi Teams schlagen
48 kann.

49

50 **S: Was bedeutet dir der eSport also was ist der eSport für dich?**

51

52 P1: Mittlerweile bekomme ich eigentlich nichts mehr davon mit, weil *mich* die *eSport-Szene*
53 *nicht mehr wirklich interessiert*. Öhm. Ich finde die Idee dahinter eigentlich immer noch ganz
54 nett, aber wie gesagt für mich besteht da eigentlich kein Interesse mehr mitzufiebern. (...) Öh
55 ich entspanne mich mit lässigem Gaming und Unterhaltungsvideos *von anderen* Youtubern,
56 bei denen es nicht darum geht etwas zu gewinnen, sondern unterhalten zu werden.

57

58 **S: Wie findet dein Umfeld dein eSport Interesse?**

59

60 P1: Also wenn ich meine Eltern fragen würde, würden sie wahrscheinlich sagen, dass vor
61 *einem* Computer oder vor der Konsole hocken und zocken, kein Sport sein kann. Eh und sie
62 eher unverständlich darauf reagieren würden. Aus meinem Freundeskreis kenne ich keinen,
63 der in der eSport Szene aktiv ist oder damit mal Erfahrung gemacht hat, deswegen kann ich
64 *das* ganz schlecht sagen.

65

66 **S: Wie siehst du denn die Community vom eSport?**

67

68 P1: (...) hmm. Ich glaube das die Community vom eSport eine sehr aktive und harmonische
69 Community ist. Einfach weil sich so viele Menschen mit demselben Interesse zusammenfinden
70 und ihre Idole und Stars feiern können (..). Klar gibt es auch hier und da mal „beef“ zwischen
71 den einzelnen Fans, aber das gehört bei *einem* Wettkampf dazu, oder?

72

73 **S: Hast du denn schonmal neue Freunde durch den eSport gefunden oder Bekanntschaften**
74 **gemacht?**

75

76 P1: Also, da ich ja wirklich nie aktiv am eSport mitgewirkt *habe*, nicht unbedingt, allerdings
77 durch den Clan hat man natürlich Freunde gefunden. (.) Nur beziehungsweise hat man immer
78 noch Kontakt dazu, nur als der Clan sich dann aufgelöst hat, hat sich das natürlich alles *so ein*
79 bisschen zerlaufen. (...) Aber man hat diesen Clan gegründet, mit dem Ziel, dass man an ESL
80 Turnieren teilnimmt und von daher würde ich schon sagen, *dass man* über eSport neue
81 Freunde *gefunden hat*.

82

83 **S: Welche Reize bietet dir der eSport?**

84

85 P1: Öhm (...) Also (.....)

86

87 **S: Zum Beispiel aus Interesse oder war das vielleicht eine Idee beruflich da etwas weiter zu**
88 **machen?**

89

90 P1: Ach das was ich daran gut finde, oder was? (..) Also am eSport finde ich eigentlich gut, dass
91 man Gamern *eine* Chance gibt, mit ihrem Element, beziehungsweise mit ihrem Können, Profi

92 zu werden und damit auch was gewinnen zu können. Für mich selber sehe ich da jetzt keine
93 Chancen, weil so gut bin ich in den meisten Spielen nicht. (...) Joa so würde ich das sagen.

94

95 **S: Was ist ein eSportler für dich?**

96

97 P1: Boah. (...) eSportler sind einfach... die Teilnehmer bei diesen Wettkämpfen,
98 beziehungsweise bei diesen Turnieren. (...) eSportler, das sind einfach die Leute, die die
99 Games zocken, die gegeneinander antreten.

100

101 **S: Dann kommen wir schon zur Abschlussfrage. Wenn du ein bezahlter Profi eSportler wärst,**
102 **wie würdest du dir dein Leben vorstellen?**

103

104 P1: Ohh. Also als bezahlter Profi eSportler müsste ich mir glaube ich keine Gedanken über
105 meine finanzielle Zukunft machen. Privat würde ich wahrscheinlich sehr zurückgezogen Leben,
106 da ich keine Lust *darauf* hätte, auf offener Straße jederzeit erkannt zu werden und sowas.

107

108 **S: ... Vielen Dank, dass du mitgemacht hast.**

1

Transkription des Einzelinterviews 2

Geführt am 30.09 2020 Von Sven Witte

Ort des Interviews: Draußen in der Innenstadt von Ennepetal (abgelegene Bank)

Gesprächsdauer: 8 Minuten

1 **S: Ich würde dieses Interview gerne mit ein paar personenbezogenen Fragen anfangen. Wie**
2 **alt bist du?**

3

4 P2: Ich bin *17 Jahre alt*.

5

6 **S: In welcher Stadt wohnst du?**

7

8 P2: Ich wohne in Ennepetal.

9

10 **S: Auf welche Schule gehst du denn?**

11

12 P2: Ich gehe *auf das* Gymnasium ...

13

14 **S: Gut. Dann würde ich jetzt zu den themenspezifischen Fragen kommen. Und die erste**
15 **Frage ist: Kennst du eSport?**

16

17 P2: Ja klar, wer kennt eSport nicht?!

18

19 **S: Kennst du spezielle Disziplinen/Spiele im eSport?**

20

21 P2: (..) Ja logo, ich kenne League of Legends, Overwatch, Call of Duty, Fifa, Fortnite und *seit*
22 *neuem* auch Rocket League.

23

24 **S: Kannst du mir beschreiben was eSport für dich ist?**

25

26 P2: Joa (..) eSport ist für mich Unterhaltung. Es macht mega Spaß zuzugucken, wie die Profis
27 das Spiel, *welches* ich so feier, spielen. Mega spannend immer.

28

29 **S: Okay danke, kannst du versuchen eSport einmal zu definieren für dich?**

30

31 P2: Klar ich *versuch es*. (...) Also eSport ist das Gegeneinanderspielen von Computerspielen
32 auf sehr hohem Niveau.

33

34 **S: Was ist ein eSportler für dich?**

35

36 P2: Ein eSportler (..) hmm. Schwierig. (..) Aber ich würde sagen ein eSportler, ist ein Spieler
37 eines Teams, der mit Computerspielen sein Geld verdient. Er arbeitet *dann*, indem er zocken
38 darf, richtig geil.

39

40 **S: Was würdest du sagen, wie viel Zeit du in der Woche mit eSport verbringst?**

41

42 P2: Puhh. (..) Ganz schwer zu sagen. Also ich gucke *viel auf* Youtube aber auch *auf* Twitch.
43 Meistens schaue ich mir was an und zocke nebenbei selber irgendwas. Deshalb kann ich das
44 gar nicht sagen.

45

46 **S: Dann schätz einfach mal wie viel Zeit das an einem Tag ist.**

47

48 P2: öhmm. (..) Meistens abends dann. (..) Ich würde mal sagen, *ca.* 2 Stunden.

49

50 **S: Kannst du mir von deinen Erfahrungen mit eSport berichten?**

51

52 P2: Ich spiele selber League of Legends und meine Jungs sprechen immer von einem Turnier,
53 aber wir haben uns noch nie angemeldet. Öhm (..) Es ist eher eine coole Vorstellung, aber ich
54 würde es echt gerne *einmal* testen. Bei uns *im Freundeskreis* ist das so, dass wir uns auch oft
55 treffen, um die Spiele von League of Legends zuzucken. Wir sind alle Fans vom Team „Fnatic“
56 und hängen dann zusammen ab und schauen uns die Spiele auf Twitch an.

57

58 **S: Weißt du noch, wann du das erste Mal mit eSport in Kontakt gekommen bist?**

59

60 P2: Nein. Kein Plan, aber mit 14 *Jahren* habe ich angefangen mit LOL, also wird das da
61 *irgendwann* gewesen sein.

62

63 **S: Was bedeutet dir der eSport?**

64

65 P2: Hmm. (...) Also ich würde sagen, dass der eSport mich enger mit meinen Freunden
66 verbindet und das *finde* ich natürlich mega. (..) Ich muss aber auch sagen, *dass* eSport zu
67 meinem Alltag gehört. Ich liebe es zu zocken und nebenbei irgendeinen Stream oder Match
68 laufen zu lassen. Das macht einfach Spaß. Ich würde am liebsten auch *für das* Zocken bezahlt
69 werden wollen.

70

71 **S: Wie findet dein Umfeld dein eSport Interesse?**

72

73 P2: Jagut (..) die meisten wissen ja gar nichts von eSport. Die nennen es immer Zocken oder
74 Daddeln am Computer.

75

76 **S: Wen genau meinst du damit?**

77

78 P2: Meine Eltern und meine Schwester. Die finden das nicht gut, dass ich oft am PC bin, aber
79 solange die Noten stimmen, verbieten *sie es* mir nicht und das finde ich korrekt. (...) Meine
80 Freunde finden das Zocken und auch eSport mega. Öhm (.) Wir haben immer was zu bereden
81 und sind echt Dicke durch das Zocken geworden. Richtig geil. Meine Jungs sind die Besten.

82

83 **S: Wie siehst du die Community vom eSport?**

84

85 P2: Die Menschen sind mega. Ich war mal bei den Finals in League of Legends und habe richtig
86 viele Leute kennengelernt. Alle waren super nett und ich *habe* mich total wohlfühlt unter
87 den Fans. Das war aber auch nur einmal das ich Leute getroffen habe, sonst sieht man immer
88 nur den Chat. Da wird auch mal beleidigt, aber eigentlich selten.

89

90 **S: Welche Reize bietet der eSport? Oder anders gesagt was reizt dich am eSport?**

91

92 P2: hm. Okay (...) Reizt mich? (..)

93

94 **S: Was findest du gut am eSport?**

95

96 P2: Ah okay. Ich finde es gut, dass Computerspiele gezeigt werden, weil ich einfach gerne dabei
97 zusehe. Es ist wie bei meinem Vater mit dem Fußball. Er schaut es gerne, weil er sehr
98 fußballbegeistert ist und ich bin LOL begeistert. (.) Genau wie meine Freunde und deshalb ist
99 Zocken geil. Es hat mich mit meinen Freunden noch *enger* zusammengebracht, (..) Ich glaube
100 nicht das Fußball sowas kann.

101

102 **S: Damit kommen wir auch schon zur letzten Frage dieses Gesprächs. Wenn du ein bezahlter**
103 **Profi eSportler wärst, wie würdest du dir dein Leben vorstellen? Beruflich und privat.**

104

105 P2: Okay Wow. (...) Ich *habe* ja gerade *schon einmal* gesagt, dass ich dafür bezahlt werden will
106 zu zocken. Haha wie gut ist das denn. Öhm (.) aber wie mein Leben aussieht (...) Ich denke ich
107 würde den ganzen Tag zocken und immer besser werden und an großen Turnieren
108 *teilnehmen*. Meine Freunde könnten jeden Tag zu Besuch kommen oder wir würden
109 zusammen einfach zocken. Ich glaube man kann entspannt ausschlafen und dann gut in den
110 Tag starten, mit einer runde LOL. Mit dem Geld würde ich aber auch oft essen bestellen, weil
111 ich nicht gut kochen kann. Das macht Mama immer für mich. Dennoch wäre es echt ein mega
112 Traum, wenn das mal wahr werden würde.

113

114 **S: Super, vielen Dank das war es schon. Wir sind am Ende des Interviews. Möchtest du noch**
115 **etwas sagen?**

116

117 P2: Nein.

118

119 **S: In Ordnung. Vielen Dank, dass du mitgemacht hast.**

120

Transkription des Einzelinterviews 3

Geführt am 06.10.2020 von Sven Witte

Ort des Interviews: Turnhalle (Umkleidekabine)

Gesprächsdauer: 10 Minuten

1 **S: So dann fangen wir jetzt an und zwar möchte ich dir ein paar personenbezogene Fragen**
2 **stellen. Wie alt bist du?**

3

4 P3: Ich bin 14 Jahre alt.

5

6 **S: In welcher Stadt wohnst du?**

7

8 P3: Ich *wohne in* Gevelsberg.

9

10 **S: Auf welche Schule gehst du?**

11

12 P3: Auf das Gymnasium, beziehungsweise das Städtische Gymnasium...

13

14 **S: Okay, das war es schon zu den personenbezogenen Fragen. Jetzt fangen wir an mit den**
15 **themenspezifischen Fragen. Da kannst du ruhig länger erzählen, wenn du etwas darüber**
16 **weißt oder sagen kannst. (.) Kennst du den eSport?**

17

18 P3: Joa *kenne* ich, weil ich das auch ab und zu mal selber mache.

19

20 **S: Welche Spiele/Disziplinen kennst du denn?**

21

22 P3: Also ich kenn einmal das *wirkliche* eSport. Beispielsweise auf der PS4, dann hat man so
23 Stäbe, die man in die Hände nimmt. Öhm. Und ein mehr oder weniger Laufrand (.) Und dann
24 sind auf dem Fernseher, praktisch die Route eingeblendet die du läufst

25

26 **S: Kannst du mir beschreiben, was eSport für dich ist?**

27

28 P3: (.) eSports ist für mich Freizeitbeschäftigung. Zwar nur ein etwas kleinerer Teil, aber es ist
29 *für mich* Freizeitbeschäftigung.

30

31 **S: Okay, was ist denn für dich ein eSportler?**

32

33 P3: (..) jemand der sehr viel mit dem (..) öh. Sehr viel mediale Bespaßung benutzt. Also an sich
34 sehr technikaffin ist. Und auch was das Spielen an sich angeht, sich gut auskennt.

35

36 **S: Und was macht ein eSportler den ganzen Tag?**

37

38 P3: Abgesehen von Schule? (lacht). Ja also ich *denke* mal er wird dann entweder vor seinem
39 Computer sitzen oder vor seiner Playstation. Ich geh jetzt mal vom Computer aus, weil das so
40 das bessere Werkzeug praktisch dafür ist. (.) Und der ist im Zweifelsfall auch selber
41 zusammengebastelt. Also ich *kenne* ein paar Leute, die haben das und die haben sich halt
42 selber einen zusammengebastelt. (.) Und die spielen über die Woche gar nicht so viel und ab
43 und zu legen sie dann ein „Zockerwochenende“ ein. Wo sie dann auch mal 5 Stunden am Stück
44 spielen. Dann eben auf ein Spiel bezogen, aber die sind jetzt nicht süchtig danach.

45

46 **S: Wie viel Zeit verbringst du in der Woche mit eSport so ca.?**

47

48 P3: Insgesamt?

49

50 **S: Du kannst auch für einen Tag sagen und dann kann man das hochrechnen.**

51

52 P3: öhm (.) 7 Stunden also ca.

53

54 **S: 7 Stunden in der Woche?**

55

56 P3: Ja, also öhm, da kommt auch eigentlich immer noch eine halbe Stunde öh einfach nur um
57 Spotify zu hören ... Ich weiß jetzt nicht, ob das dazu zählt aber (...).

58

59 **S: Kannst du mir von deinen Erfahrungen mit eSport berichten?**

60

61 P3: (.....) Ich bin kein so, also ich spiele nicht so viele Spiele momentan, weil ich, *wie ich schon*
62 *sagte*, auf dem Gymnasium bin und dementsprechend viel für die Schule mache. Und es ist
63 mir meistens eher wichtiger mit meinen Freunden oder an sich mit meinen Klassenkameraden
64 oder meinem kleinen Bruder was zu machen. Also ich *sitze* auch viel länger nur in meinem
65 Zimmer und spiele mit meinem Bruder irgendwelche Spiele, also Brettspiele und sowas.

66

67 **S: (...) Was bedeutet dir der eSport?**

68

69 P3: Unterhaltung. Es ist mal was anderes, *so kann man es glaube ich* formulieren. Wie schon
70 gesagt, das ist jetzt für mich nicht so wichtig.

71

72 **S: Wie findet denn dein Umfeld dein eSport Interesse?**

73

74 P3: Meine Eltern und ich haben da eine Verabredung im Prinzip. Die sagen, du darfst am Tag
75 ca. 45 Minuten spielen. Natürlich gibt es dann mal Tage an denen ich gar nicht Spiele und dafür
76 mal eine halbe Stunde mehr. ... Aber eigentlich haben wir da ein recht geregeltes Maß.
77 Hausaufgaben gehen vor oder *sich mit* Freunden verabreden geht auch immer vor. Sowas halt.
78 Zum Beispiel auch Tischtennis.

79

80 **S: Okay, wie siehst du denn die Community/Leute vom eSport?**

81

82 P3: Meinst du jetzt innerhalb von Spielen? Also wenn die praktisch über Teamspeak
83 miteinander sprechen.

84

85 **S: Zum Beispiel genau.**

86

87 P3: (..) Ich würde mich wahrscheinlich *nicht so* unterhalten, aber das kann man unter (.) Ich
88 weiß jetzt nicht, wie ich es nennen soll, aber halt einfach (..) Wenn die Leute damit klar
89 kommen ist das ihre Sache. Ich würde mich dabei nicht so unterhalten fühlen aber (..)

90

91 **S: Hast du denn schonmal irgendwelche Beleidigungen oder Zusprüche von den Leuten
92 gehört oder hast du da noch gar keine Erfahrungen gemacht?**

93

94 P3: Ich habe eigentlich noch nie was Online gespielt, bis *auf meinem Handy*, und da *gibt es*
95 sowas wie Teamspeak eigentlich nicht. Da *gibt es* höchstens einen Chat oder im Zweifelsfall
96 *nicht einmal* das. Außer in einem Clan oder wo auch immer du drin bist. Sonst gibt es halt so

97 Smilys die du so schickst. Ach Mist ich habe verloren, *so einen* ärger-Smily oder Daumen hoch
98 für gut gespielt, sowas.

99

100 **S: (.) Dann kommen wir schon zur vorletzten Frage und zwar was reizt dich denn am eSport?**

101

102 P3: (...) Also ich lese sehr viel und finde auch Phantasie sehr interessant. Und mit der heutigen
103 Grafik an sich lassen sich praktisch fantastische Welten erstellen. Also fantastisch im Sinne von
104 „Art“. Also ... Man erlebt praktisch eine andere Welt und so ... Das macht so für mich den Reiz
105 aus, also *sich in* eine andere Welt versetzen praktisch.

106

107 **S: So dann kommen wir auch schon zur letzten Frage. Wenn du ein bezahlter Profi eSportler**
108 **wärst, wie würdest du dir dein Leben vorstellen? Beruflich und privat.**

109

110 P3: Du wirst lachen, das habe ich tatsächlich vor. (..) Also nicht eSportler, sondern
111 Spieleentwickler so. Also ein bisschen was programmieren, ein bisschen was zeichnen. Also so
112 auf der Schnittstelle praktisch.

113

114 **S: und wie stellst du dir das vor?**

115

116 P3: ... Also ich werde relativ viel am Computer sitzen denke ich. Aber ich *werde* mir *glaube* ich
117 vornehmen, dass ich regelmäßige Pausen mache, das ich nicht was weiß. Also länger Pausen.
118 Ich habe mich da auch schon einmal informiert. Wir haben grade auch in der Schule dazu ein
119 Projekt bekommen. Ich könnte mir das so vorstellen, dass dann *gesagt* wird am Tag hast du,
120 was weiß ich, eine halbe Stunde Pause. Das teile ich mir dann ein, dass ich mal 10 Minuten
121 Joggen gehe oder sowas, dass ich auch mal rauskomme und nicht nur im Gebäude vor dem
122 Bildschirm sitze.

123

124 **S: Und wie würdest du es privat machen? Würde es dich irgendwie stören, wenn du in der**
125 **Öffentlichkeit wärst?**

126

127 P3: Öffentlichkeit stört mich nicht. Ich bin zwar jetzt nicht der Mensch der Reden hält aber joa
128 (...)

129

130 **S: Ja dann sage ich Dankeschön, dass du mitgemacht hast.**

THESIS AM
FACHBEREICH SOZIAL- UND
KULTURWISSENSCHAFTEN
DER HOCHSCHULE DÜSSELDORF

Transkription des Einzelinterviews 4

Durchgeführt am 06.10.2020 von Sven Witte

Ort des Interviews: Turnhalle (Umkleidekabine)

Gesprächsdauer: 8 Minuten

1 **S: So dann fange ich erst einmal mit ein paar personenbezogenen Fragen an. Und zwar: Wie**
2 **alt bist du?**

3

4 P4: Ich bin 14 Jahre alt.

5

6 **S: In welcher Stadt wohnst du?**

7

8 P4: Ich wohne in Sprockhövel

9

10 **S: Auf welche Schule gehst du denn?**

11

12 P4: Ich gehe auf die Realschule ...

13

14 **S: Das war es schon mit den personenbezogenen Fragen. Jetzt kommen wir schon zu den**
15 **themenspezifischen Fragen. Und da fangen wir an mit: Kennst du eSport?**

16

17 P4: Ja kenne ich.

18

19 **S: Welche Spiele/Disziplinen kennst du denn?**

20

21 P4: Ich kenn zum Beispiel Brawl Stars, Clash Royal, Stickman und solche Spiele.

22

23 **S: Kannst du denn beschreiben was eSport für dich ist?**

24

25 P4: (.....) eSport ist für mich *elektronischer Sport*, wie so zum *Beispiel*: Handyspiele, Switch
26 oder Playstation. So elektrische Spiele halt.

27

28 **S: Okay was ist denn ein eSportler für dich?**

29

30 P4: eSportler, sind so Gamer oder die, die bestimmte Spiele lieben und die ganze Zeit spielen
31 und so.

32

33 **S: Wie viel Zeit verbringst du in der Woche mit eSport?**

34

35 P4: Am Wochenende 4 Stunden und in der Woche 2 Stunden.

36

37 **S: Kannst du mir von deinen Erfahrungen mit eSport berichten?**

38

39 P4: Ja also in Brawl Stars *habe* ich mich für einen Skin mal angemeldet und sogar gewonnen.

40

41 **S: Und wie hast du das gemacht mit der Anmeldung?**

42

43 P4: Also ich habe zuerst meine Mutter gefragt natürlich. Dann habe ich meine E-Mail-Adresse
44 eingegeben, mein Passwort von meinem Brawl Stars Account und dann habe ich bei einem
45 Turnier mitgemacht, wo es halt mit anderen Leuten um diesen Skin ging. Und wer dann halt
46 gewonnen hat oder alle getötet hat oder halt campt, was weiß ich, der hat dann halt den Skin
47 bekommen.

48

49 **S: Okay (..) Was bedeutet dir der eSport?**

50

51 P4: eSport ist für mich öh (..) Wie *so eine* kleine Auszeit vom Außenleben oder keine Ahnung
52 *abseits der* Schule, dass man mal was anderes im Kopf hat außer die ganze Zeit nur lernen,
53 lernen, lernen und sowas.

54

55 **S: Also eine kleine Ablenkung zum Alltag?**

56

57 P4: Ja. Ja.

58

59 **S: Wie findet denn dein Umfeld dein eSport Interesse?**

60

61 P4: hä? Was ist das?

62

63 **S: Okay ich versuche es noch einmal anders zu formulieren. Was sagt dein Umfeld, wenn du
64 die Spiele gegen andere menschliche Spieler spielst?**

65

66 P4: Also bei mir ist das so, wenn ich spiele habe ich Spaß und keine schlechte Laune, wenn ich
67 verliere, sondern mache einfach weiter.

68

69 **S: Was sagt denn deine Mama oder Papa dazu, wenn du spielst?**

70

71 P4: ehh, die sagen immer man, soll das nicht machen, *sondern* raus gehen. Und dann macht
72 man das eben *abwechselnd*. Ein bisschen eSport, dann wieder raus und danach wieder rein.
73 (..)

74

75 **S: Und deine Freunde, was sagen die dazu?**

76

77 P4: Meine Freunde. Also einer von meinen Freunden der spielt oft, öfter als ich und seine
78 Eltern ist das gefühlt egal. Aber wenn man ihn mal besucht, *dann geht man doch auch raus in*
79 *den Wald* und so. (..) Die halten davon, dass (.....)

80

81 **S: Es geht auch nicht darum, was die Eltern von deinem Freund halten, sondern was dein**
82 **Freund davon hält, dass du eSport spiele spielst.**

83

84 P4: *Achso*. Der findet das gut, weil dann hat er jemanden zum spielen.

85

86 **S: Wie siehst du denn die Community, also die Menschen vom eSport?**

87

88 P4: Die sind alle nett

89

90 **S: Sind die eher nett oder gibt es da viele Beleidigungen? Hast du da schonmal Erfahrungen**
91 **mit gemacht?**

92

93 P4: Öhm ja *einmal* wurde jemandem einfach der Skin weggenommen, obwohl er gewonnen
94 hat. Das finde ich halt blöd, aber ansonsten finde ich es relativ okay. (..)

95

96 **S: Okay, was reizt dich den daran die Spiele zu spielen, also die des eSport?**

97

98 P4: Ich finde es reizt einen, *dass wenn man einmal angefangen hat dann will man immer*
99 *wieder*. Das ist halt wie *so ein Magnet sage* ich mal. (...) Wie ein Magnet, das zieht einen an,
100 wie Süßigkeiten. Wenn man einmal probiert hat, dann will man immer wieder und ja.

101

102 **S: Okay, dann kommen wir schon zur letzten Frage. Und zwar, wenn du ein bezahlter Profi**
103 **eSportler wärst, wie würdest du dir dein Leben vorstellen? Also im Job und auch privat.**

104

105 P4: Also mein Job, wenn ich jetzt eSport genommen hätte, wäre ich glaube ich YouTuber. *Weil*
106 *du mit Youtube ja viel Geld verdienen kannst*. Das wäre dann halt so eine Auszeit und *du*
107 *bekommst Geld dafür*. (.....) Du kriegst Geld dafür, hast aber auch die Community und hast
108 mit denen Spaß. Die schreiben halt *Sachen in den* Chat, vielleicht ein Witz oder so. Schreibe
109 ich zum Beispiel auch manchmal bei manchen Leuten einen kleinen Witz oder so.

110

111 **S: Okay und wie stellst du dir das dann mit deiner Familie vor?**

112

113 P4: Ich glaube ich würde meiner Familie etwas von dem Geld abgeben, weil es kommt drauf
114 an was die für einen Beruf haben. Wenn die jetzt irgendwie Pilot wären, wie ein Pilot bekommt
115 ja auch viel Geld und ja, dann würde ich *mein Geld für andere Dinge ausgeben wie zum*
116 *Beispiel* eine Heizung oder Bodenheizung, damit es halt gemütlich Zuhause ist.

117

118 **S: Okay, also glaubst du, dass eSportler/YouTuber immer viel Geld bekommen?**

119

120 P4: Ja!

121

122 **S: Dann sage ich danke schön, dass du mitgemacht hast.**

123

124 P4: Bitteschön.

THESIS AM
FACHBEREICH SOZIAL- UND
KULTURWISSENSCHAFTEN
DER HOCHSCHULE DÜSSELDORF

Transkription des Einzelinterviews 5

Durchgeführt am 14.10.2020 von Sven Witte

Ort des Interviews: Wohnung des Interviewpartners

Gesprächsdauer: 8 Minuten

1 **S: Erstmal Danke, dass du mitmachst. Ich würde erstmal mit ein paar personenbezogenen**

2 **Fragen starten und zwar: Wie alt bist du?**

3

4 P5: Ich bin jetzt *24 Jahre alt*.

5

6 **S: In welcher Stadt wohnst du denn?**

7

8 P5: Ich wohne in Gevelsberg.

9

10 **S: Auf welche Schule gehst du?**

11

12 P5: Gar keine mehr. Ich studiere (...)

13

14 **S: Dann kommen wir jetzt schon zu den themenspezifischen Fragen, die kannst du ruhig so**
15 **ausführlich beantworten, wie du magst. Erste Frage: Kennst du eSport?**

16

17 P5: Ja, *kenne* ich

18

19 **S: Welche Disziplinen oder Spiele kennst du denn? Kannst du das ein bisschen genauer**
20 **beschreiben?**

21

22 P5: (...) Fifa, LOL, CS GO (...), Star Craft all sowas. Im Prinzip die Bekanntesten.

23

24 **S: Kannst du mir beschreiben, was eSport für dich ist?**

25

26 P5: Ja eSport ist eine professionelle Art und Weise Games zu zocken und joa (...) Im Prinzip
27 einfach eine professionelle Art und Weise des Zockens, ähnlich wie Fußballspieler halt Fußball
28 spielen.

29

30 **S: Okay, was ist denn ein eSportler für dich?**

31

32 P5: (...) Ja, jemand der professionell zockt, also quasi *ein* Profi Sportler.

33

34 **S: Dann kommen wir zu Frage vier. Wie viel Zeit verbringst du in der Woche mit eSport?**

35

36 P5: Also auf dem Niveau zocke ich nicht. So gut bin ich nicht.

37

38 **S: Es geht ja nicht nur darum, dass du spielst, sondern auch um das Zuschauen oder sonstige**
39 **Interaktionen mit dem eSport.**

40

41 P5: Ach keine Ahnung.

42

43 **S: Einfach mal schätzen.**

44

45 P5: Pro Woche vielleicht eine Stunde. Mal irgendwelche Zusammenfassungen angucken oder
46 so. Also *das* unterscheidet sich ja auch, weil so große Turniere oder sowas finden ja auch nicht
47 jede Woche statt. In den Wochen wo die sind, wo man sich dann mal ein Spiel anguckt oder
48 so, wird es natürlich dann auch mehr.

49

50 **S: Okay, kannst du mir von deinen Erfahrungen mit eSport berichten?**

51

52 P5: (...) Öhm. Joa Erfahrungen. Also Live habe ich es leider noch nie gesehen, würde ich aber
53 tatsächlich mal ganz gerne mal. Aber ansonsten halt nur über Medien, Freunde, die halt auch
54 nicht gut genug dafür waren, aber schon ziemlich gut im Zocken waren und dann (...) auch
55 darüber ein bisschen erzählt haben und alles.

56

57 **S: Weißt du denn noch ungefähr, wann dein erster Kontaktpunkt mit eSport entstanden ist?**

58

59 P5: Boah (...) Keine Ahnung.

60

61 **S: Kein Problem, dann kommen wir zur nächsten Frage. Was bedeutet dir denn der eSport?**

62

63 P5: Nette Unterhaltung. Es ist (...) also genau wie, wenn ich mir ein Fußballspiel angucke. Ist
64 halt nett das alles mal zu sehen, aber (..) hat jetzt für mich *keine tiefe, lebensverändernde*
65 *Bedeutung.*

66

67 **S: Wie findet dein Umfeld dein eSport Interesse?**

68

69 P5: Die meisten wissen davon eh nichts. Meine Eltern interessieren sich überhaupt nicht dafür.
70 Wenn dann mal mit Freunden *ein* bisschen darüber *gesprachen, aber (...) sind* jetzt auch keine
71 absoluten Diskussionen ob jetzt, weiß nicht, Fnatic das beste Team ist oder doch G2 oder was
72 weiß ich.

73

74 **S: Okay, wie siehst du die Community vom eSport? Also den Zusammenhalt oder das**
75 **generelle Verhalten.**

76

77 P5: In den meisten Fällen eigentlich ziemlich. Also in vielen Sachen ziemlich positiv, weil es
78 sind alle irgendwie, wollen ja nur ihr *eigenes* Hobby feiern und von daher (...) eigentlich
79 ziemlich gut. Ziemlich friedlich.

80

81 **S: Sind dir denn vielleicht auch mal negative Verhaltensweisen aufgefallen?**

82

83 P: (.....)

84

85 **S: Vielleicht Beleidigungen oder Fehlverhalten oder irgendwie so etwas.**

86

87 P5: Direkt aufgefallen nicht. Ich weiß, dass es sowas gibt, aber das *gibt es auch* überall, also ist
88 jetzt nicht *in besonderem* Maße, dass man sagen müsste, CS GO Fans sind viel viel schlimmer
89 als Basketballfans oder Fußballfans oder so.

90

91 **S: So, dann kommen wir schon zur vorletzten Frage und zwar: Welche Reize bietet dir der**
92 **eSport?**

93

94 P5: (...) Naja man sieht halt, wie gut andere Leute doch auch sein können, in einigen Spielen.
95 Wo man halt so denkt, ja so viel Skill ist da gar nicht erforderlich und dann sieht man halt, wie
96 die *Profi eSportler* das auf professioneller Ebene zocken und das ist schon (...) was ganz
97 anderes.

98

99 **S: Also ist das so interessenmäßig oder motivationsmäßig?**

100

101 P5: Joa ne, es ist einfach mehr interessenmäßig, also steckt jetzt keine tiefere Motivation
102 dahinter.

103

104 **S: Okay, dann kommen wir auch schon zur letzten Frage und zwar: Wenn du ein bezahlter**
105 **Profi eSportler wärst, wie würdest du dir dein Leben vorstellen? Beruflich und privat.**

106

107 P5: Naja beruflich, viel zocken logischerweise in dem Spiel. Viel Training, *denn* ohne Training
108 wird auch nichts. Viel *um die Welt reisen*, da viele Offline-Turniere ja auch in Amerika oder so
109 stattfinden, *deshalb* muss man dann auch viel unterwegs sein. Joa privat (...) stell ich mir es
110 nicht anders vor, wie bei anderen Berufen. Man kommt nach Hause, wenn alles gut geht, hat
111 man eine Familie, um die man sich kümmern kann.

112

113 **S: Okay, privat vielleicht die Öffentlichkeit ein Thema, das auftreten könnte?**

114

115 P5: Ja was auftreten könnte, aber, also so krass stehen eSportler zu mindestens momentan ja
116 noch nicht im Mittelpunkt der Öffentlichkeit. Sondern nur in einigen Kreisen, sag ich mal. Ist
117 ja jetzt nicht so wie bei, weiß ich jetzt nicht, Cristiano Ronaldo, der sein Haus nicht verlassen
118 kann, ohne dass 30000 *Paparazzi* ihm am Arsch kleben. Das passiert einem eSportler nicht,
119 von daher lässt sich das glaube ich *beruflich und privat* noch ganz gut trennen.

120

121 **S: Okay. Dann sage ich noch vielen dank, dass du mitgemacht hast.**

122

123 P5: Bitte

THESIS AM
FACHBEREICH SOZIAL- UND
KULTURWISSENSCHAFTEN
DER HOCHSCHULE DÜSSELDORF

Transkription des Einzelinterviews 6

Durchgeführt am 14.10.2020 von Sven Witte

Ort des Interviews: Wohnung des Interviewpartners

Gesprächsdauer: 11 Minuten

1 **S: Ich würde erstmal mit ein paar personenbezogenen Fragen anfangen, damit wir locker**
2 **reinkommen.**

3

4 P6: Okay.

5

6 **S: Und zwar: Die erste Frage ist: Wie alt bist du?**

7

8 P6: Ich bin 21 *Jahre alt.*

9

10 **S: In welcher Stadt wohnst du?**

11

12 P6: *Ich wohne in Gevelsberg.*

13

14 **S: Auf welche Schule, bzw. was arbeitest du?**

15

16 P6: (.) Ich arbeite als Zerspannungsmechaniker ...

17

18

19 **S: Alles klar, das war es schon. Jetzt würden wir zu den themenspezifischen Fragen kommen.**
20 **Also da kannst du ruhig ein bisschen ausführlicher antworten, so viel wie du weißt, aber**
21 **nichts ausdenken bitte. Die erste Frage ist: Kennst du eSport?**

22

23 P6: Ja, eSport kenne ich. Also meistens spiele ich das Spiel League of Legends, *das habe ich*
24 *mal eine Zeit lang gespielt. Momentan ein bisschen weniger.*

25

26 **S: Kennst du denn noch andere Spiele/Disziplinen vom eSport oder nur League of Legends?**

27

28 P6: Ich kenne tatsächlich noch andere, aber auf die bin ich jetzt eher weniger fokussiert.
29 Deswegen geht es für mich hauptsächlich um League of Legends.

30

31 **S: Die zweite Frage ist: Kannst du mir beschreiben, was eSport für dich ist.**

32

33 P6: eSport für mich, das ist eigentlich für mich nur Spaß, einfach nur ein Hobby. (.) Ich habe
34 da jetzt kein besonderes Ziel damit. Einfach mal ein bisschen mit Freunden Spaß haben und
35 abschalten.

36

37 **S: Okay, was ist denn für dich ein eSportler?**

38

39 P6: ein eSportler?

40

41 **S: Genau.**

42

43 P6: Öhm (..) Für mich tatsächlich eher weniger anerkannt in der Gesellschaft. Man denkt halt
44 so eSportler, der sitzt vorm PC und verdient damit Geld, das ist ja kompletter Schwachsinn.

45 Das finde ich jetzt aber nicht unbedingt so, *weil als eSportler nicht jeder Trottel antreten kann.*
46 Man muss da halt schon einiges für können. Man muss an Kommunikation arbeiten und das
47 kann man eben nicht von jetzt auf gleich. Da braucht man schon ein paar Jahre Übung, bis
48 man dann dementsprechend Geld verdienen kann damit. Deswegen ist das für *mich mehr*
49 *Anerkennung finden in der Gesellschaft.*

50

51 **S: Okay, also ein eSportler ist immer jemand, der Geld damit verdient für dich?**

52

53 P6: Für mich persönlich schon. Ja.

54

55 **S: Okay. Wie viel Zeit verbringst du in der Woche ca. mit eSport?**

56

57 P6: Ja momentan eigentlich gar nicht mehr. *Also als ich 15-16 war, war es viel.* Da habe ich
58 schon häufiger viel gespielt. Da *habe* ich bestimmt jeden Tag teilweise gespielt. Momentan
59 *habe* ich jetzt schon seit 4-5 Monaten eigentlich gar nichts mehr gemacht. (..)

60

61 **S: Kannst du mir von deinen Erfahrungen mit eSport berichten?**

62

63 P6: Meine Erfahrungen mit eSport? Inwiefern?

64

65 **S: Zum Beispiel dein erster Kontaktpunkt oder hast du mal bei einem Turnier mitgemacht?**

66

67 P6: *Nein* überhaupt nicht. Das ging eher bei Freunden los, beziehungsweise am Anfang mit
68 League of Legends, hat mir mein Cousin einiges darüber erzählt und dann habe ich damit
69 langsam angefangen. Dann kamen irgendwann meine Freunde dazu und so hat sich das halt
70 alles aufgebaut.

71

72 **S: Okay, also über Freunde hast du den eSport kennen gelernt?**

73

74 P6: Ja ganz genau.

75

76 **S: Gut. Was bedeutet dir denn der eSport?**

77

78 P6: (...) Für mich bedeutet der eSport eigentlich nur Unterhaltung. (..) Ich habe da jetzt keine
79 besondere Vorstellung damit. Ich kann mir jetzt auch nicht vorstellen, dass ich da jetzt
80 irgendwann ein Profi eSportler werde und damit irgendwie Geld verdiene. Für mich ist das
81 einfach *so ein bisschen* um abzuschalten, vielleicht nach einem stressigen Tag oder was, mal
82 2-3 Stunden ein bisschen abschalten mit Freunden. Ein bisschen Spaß haben. (..)

83

84 **S: (..) Kommen wir zu Frage sieben. Wie findet dein Umfeld dein eSport Interesse?**

85

86 P6: Mein Umfeld?

87

88 **S: Ja. Eltern, Familie, Freunde.**

89

90 P6: Äh. Ja jetzt kommt tatsächlich auf die Zeit an, die ich damit verbringe. Also damals war es
91 halt wirklich so als 16, 17, 18 war, habe ich tatsächlich (..) teilweise bis zu 6-7 Stunden *am Tag*
92 *gespielt*. Ja das war halt damals so. Das fanden die in dem Moment natürlich nicht so geil, aber
93 ich hatte halt viele Freunde, die halt mit mir zusammen gezockt haben. Die waren halt genauso
94 wie ich und dann hat man sich dem natürlich angepasst und joa (...).

95

96 **S: Okay, also Eltern fanden es nicht cool? Freunde fanden es cool?**

97

98 P6: Ja.

99

100 **S: Okay. Wie siehst du denn die Community vom eSport? Also Menschen, die man innerhalb**
101 **einer Community sieht und trifft, wie bei dir die League of Legends Community.**

102

103 P6: Ja, also es kommt da natürlich auch dementsprechend *auf das* eSport Spiel an. Es gibt halt
104 (..) hin und wieder habe ich mal andere eSport Spiele gespielt. Man merkt das halt schon von
105 den Communitys. Die Community von League of Legends ist schon ziemlich (....) Also die rasten
106 schonmal öfters aus. Die sind im Kopf manchmal ganz anders und wenn du dann mal einen
107 Fehler machst, dann wird direkt irgendwas in den Chat geschrieben oder sonst irgendwas.

108

109 **S: Okay, sind das Beleidigungen? Oder was schreiben die in den Chat?**

110

111 P6: Ja teilweise auch Beleidigungen. Aber da wurde auch schon bei den meisten eSport
112 Spielen, wie League of Legends ein Bann-System mit eingebaut. Solche Leute kann man dann
113 auch melden, dann werden die auch irgendwann aus dem Spiel geworfen. Deshalb die
114 Community ist immer so eine Sache. Es gibt Leute, mit denen kommst du besser klar und mit
115 manchen eher weniger. Ja (...).

116

117 **S: Welche Reize bietet dir denn eSport?**

118

119 P6: (..) Welche Reize, also was ich erreichen möchte, oder wie?

120

121 **S: Zum Beispiel. Genau.**

122

123 P6: Ja wie ich gerade schon erwähnt habe, ich spiele das nur aus fun. Ich habe jetzt kein
124 besonderes Ziel damit. Natürlich *hatte man mal irgendwann gedacht, als man noch keinen*
125 *Beruf hatte*, boah geil so ein eSportler, die haben doch ein perfektes Leben. Du zockst und
126 dann verdienst du ordentlich Asche damit. Ja, aber da muss man halt irgendwann doch an die
127 Realität denken, dass es da ein bisschen anders ist. Denn man muss doch mehr Zeit
128 investieren, um hoch rauszukommen damit. Ja deswegen ist es für mich nur ein wenig Spaß
129 mit Freunden.

130

131 **S: Okay. Und zuschauermäßig, guckst du dir eSport viel an oder verfolgst du große Turniere?**

132

133 P6: Zuschauen tatsächlich, gerade League of Legends. Aktuell laufen auch wieder die
134 Weltmeisterschaften, da gucke ich dann schon ab und zu mal rein, wenn mein Lieblingsteam
135 spielt. Mache ich definitiv aber selber zocken, wie gesagt seit 4-5 Monaten *habe* ich den PC
136 nicht mehr angemacht und habe einfach diesen Reiz momentan etwas verloren. Aber wenn
137 die Profis spielen, dann gucke ich hin und wieder *mal rein und schaue mir ein Spiel an*. Das
138 mache ich dann auch gerne.

139

140 **S: Okay, dann kommen wir auch schon zur letzten frage. Wenn du ein bezahlter Profi**
141 **eSportler wärst, wie würdest du dir dein Leben vorstellen? Beruflich und privat.**

142

143 P6: Beruflich und privat? Puh. Das *ist eine* schwierige Frage. (.....) Ja gut, ich sag mal, wenn ich
144 jetzt in League of Legends Profi Spieler werde, dann weiß man ja, dass die ja schon wenig
145 Freizeit haben. Die spielen dann ja auch 9-10 Stunden am Tag. (..) Sind dann natürlich die
146 ganze Zeit mit ihren Teamkollegen in ihrer WG oder was auch immer und arbeiten daran, *für*
147 *das* nächste Turnier oder so zu trainieren. (..) *Deswegen*, wenn ich ein bezahlter Profi eSportler
148 wäre, dann würde das bei mir wahrscheinlich genauso sein. Ich würde in der WG sein, würde
149 mit den Freunden wahrscheinlich mal ein bisschen raus gehen. Also ich hätte wahrscheinlich
150 nur meine Teamkollegen mit denen ich dann hauptsächlich was mache und ja (.....)

151 Und beruflich ja. Klar, man darf das halt nicht unterschätzen. Man verdient schon sehr gut
152 Geld damit und man kann als eSportler schon gut Karriere machen. Definitiv (..) aber (..) um
153 dahin zu kommen, das schaffen halt auch nur wenige.

154

155 **S: Wie wäre das privat für dich, wenn die Öffentlichkeit Zugang zu deiner Person hätte oder**
156 **du eine Person des öffentlichen Lebens wärest als eSportler?**

157

158 P6: Ja, also mir würde *da auf jeden Fall dann egal sein, was andere Leute von mir denken*. Z.B.,
159 dass ich jetzt aussehe wie ein Nerd, oder was weiß ich. Ne, aber das ist ja auch nicht so. Die
160 ganzen eSportler sehen ja auch alle ganz normal aus. Man denkt wahrscheinlich, so eSportler
161 haben alle Pickel in der Fresse oder was auch immer aber (...) Was andere über mich denken,
162 ist mir relativ egal. (...)

163 Wäre natürlich schon ein Leben, aber ich weiß nicht, wenn man dann wirklich 9 bis 10 Stunden
164 am PC hockt ob (...) *Ja also man muss da eben der Typ für sein*.

165

166 **S: Glaubst du denn, dass dir das gefallen würde? Dieses Leben als Profi eSportler?**

167

168 P6: Hm (..) Weiß ich nicht. Es gibt da Vor- und Nachteile. Also natürlich, leichter kann man halt
169 kein Geld verdienen. Okay, jeder weiß, *dass mit Unterhaltungen am meisten Geld verdient*
170 *werden kann*, egal ob als Fußballer, Schauspieler oder was auch immer. (..) Ja so klar, kann
171 man sich das vorstellen, aber es ist natürlich auch *so, dass* die Freizeit extrem darunter leidet.
172 Weil man halt mit den normalen Freunden eher weniger was macht. Z.B. bei League of
173 Legends, der Stammsitz ist in Berlin und das ist halt sechs Stunden Autofahrt von mir entfernt.
174 Da muss *man halt vieles* aufgeben, was man hier hat. Also sonst kann man sich das vorstellen,
175 ich denke, wenn man diesen Freundeskreis hat, mit dem man das *zusammen durchziehen*
176 kann, kann man sich das am besten vorstellen, aber sonst bin ich eigentlich so zufrieden, wie
177 es momentan ist.

178

179 **S: Alles klar. Dann sage ich noch dankeschön, dass du mitgemacht hast.**

180

181 P6: Kein Thema

THESIS AM
FACHBEREICH SOZIAL- UND
KULTURWISSENSCHAFTEN
DER HOCHSCHULE DÜSSELDORF

Erklärung

Hiermit versichere ich, dass ich meine Bachelor-Thesis zum Thema: [eSport und die Entwicklung Jugendlicher] selbstständig verfasst und keine anderen Hilfsmittel, als die angegebenen benutzt habe. Alle Stellen, die von Autoren wörtlich oder sinngemäß übernommen sind, habe ich durch Angabe von Quellen als Zitat kenntlich gemacht. Die Arbeit wurde bisher weder in Teilen noch insgesamt einer anderen Prüfungsbehörde vorgelegt und auch noch nicht veröffentlicht. Ich bin damit einverstanden, dass ein Exemplar meiner Bachelor-Thesis zur Einsicht ausgelegt wird.

(Ort, Datum) (Unterschrift / Vor- und Zunamen)

THESIS AM
FACHBEREICH SOZIAL- UND
KULTURWISSENSCHAFTEN
DER HOCHSCHULE DÜSSELDORF