



---

# **BACHELORARBEIT**

---

Herr  
**Florian Hein**

**Analyse der Rolle und Funkti-  
on von E-Sport im Vereins-  
und Unternehmenskontext**

**2019**

# **BACHELORARBEIT**

---

## **Analyse der Rolle und Funktion von E-Sport im Vereins- und Unternehmenskontext**

Autor/in:  
**Herr Florian Hein**

Studiengang:  
**Angewandte Medien**

Seminargruppe:  
**AM15wS2-B**

Erstprüfer:  
**Herr Prof. Dipl.-Kaufm. Günther Graßau**

Zweitprüfer:  
**Herr Dr. phil. Alexander Sieg**

Einreichung:  
Teltow, 21. Juni 2019

# **BACHELOR THESIS**

---

## **Analysis of the role and function of E-Sports in the context of economic and society**

author:

**Mr. Florian Hein**

course of studies:

**Applied Media**

seminar group:

**AM15wS2-B**

first examiner:

**Mr. Prof. Dipl.-Kaufm. Günther Graßau**

second examiner:

**Mr. Dr. phil. Alexander Sieg**

submission:

Teltow, 21<sup>th</sup> July 2019

---

## **Bibliografische Angaben**

Hein, Florian:

Analyse der Rolle und Funktion von Esport im Unternehmens- und Vereinskontext

Analysis of the role and function of esports in the context of economic and society

48 Seiten, Hochschule Mittweida, University of Applied Sciences,  
Fakultät Medien, Bachelorarbeit, 2019

## **Abstract**

Der E-Sport hat in den letzten Jahren einen massiven Zulauf bekommen. Immer mehr Menschen können sich für die digitalen Wettkämpfe begeistern und die Wirtschaft hinter dem E-Sport wächst rasant. Auch im Amateurbereich des E-Sports schlägt sich diese Entwicklung nieder, immer mehr Teams bilden sich und Vereine werden gegründet. Um einen Überblick über diese Entwicklung zu geben und einen Stellenwert des E-Sport in der Wirtschaft und Vereinslandschaft zu bemessen soll in dieser Arbeit der Frage nachgegangen werden welche Rolle und Funktion der E-Sport im Vereins- und Unternehmenskontext einnimmt.

# Inhaltsverzeichnis

|                                                                           |                                    |
|---------------------------------------------------------------------------|------------------------------------|
| <b>Inhaltsverzeichnis</b> .....                                           | <b>II</b>                          |
| <b>Abkürzungsverzeichnis</b> .....                                        | <b>IV</b>                          |
| <b>Abbildungsverzeichnis</b> .....                                        | <b>V</b>                           |
| <b>Tabellenverzeichnis</b> .....                                          | <b>VI</b>                          |
| <b>Vorwort</b> .....                                                      | Fehler! Textmarke nicht definiert. |
| <b>1 Einleitung</b> .....                                                 | <b>1</b>                           |
| 1.1 Einführung in die Thematik / Fragestellung .....                      | 1                                  |
| 1.2 Aufbau der Arbeit .....                                               | 1                                  |
| <b>2 Der E-Sport</b> .....                                                | <b>3</b>                           |
| 2.1 Computerspiele .....                                                  | 3                                  |
| 2.2 Schreibweise, Definition und Abgrenzung des E-Sports .....            | 4                                  |
| 2.3 Disziplinen und Genreeinteilungen.....                                | 6                                  |
| 2.4 Veranstaltungsformen .....                                            | 8                                  |
| 2.5 Akteure im E-Sport .....                                              | 9                                  |
| 2.5.1 Esportler.....                                                      | 9                                  |
| 2.5.2 Publisher .....                                                     | 10                                 |
| 2.5.3 Veranstalter.....                                                   | 12                                 |
| 2.5.4 Teams/Clans/Vereine .....                                           | 13                                 |
| 2.5.5 Verbände .....                                                      | 14                                 |
| 2.6 Struktur des E-Sports in Deutschland .....                            | 16                                 |
| <b>3 Bedeutung wirtschaftlicher Interessen für den E-Sport</b> .....      | <b>18</b>                          |
| 3.1 Publisher als Eigentümer von Sportarten.....                          | 18                                 |
| 3.2 Veranstalter: Unternehmen nicht Verbände .....                        | 21                                 |
| 3.3 Sponsorings im E-Sport .....                                          | 22                                 |
| 3.3.1 Formen des Sponsorings.....                                         | 22                                 |
| 3.3.2 E-Sport-Sponsoring: Eine besondere Zielgruppe .....                 | 23                                 |
| 3.3.3 Bedeutung des Sponsorings.....                                      | 26                                 |
| 3.4 Zwischenfazit.....                                                    | 28                                 |
| <b>4 E-Sport – Chance oder Gefahr für den traditionellen Sport?</b> ..... | <b>29</b>                          |
| 4.1 Der Mitgliederaspekt .....                                            | 29                                 |
| 4.2 Werte des E-Sports .....                                              | 32                                 |

---

|          |                                                  |             |
|----------|--------------------------------------------------|-------------|
| 4.3      | Integration des Esports in den Sportverein ..... | 37          |
| 4.3.1    | E-Sport im deutschen Profifußball .....          | 37          |
| 4.3.2    | Das Problem der Gemeinnützigkeit .....           | 39          |
| 4.3.3    | E-Sport als Chance für den Amateurverein .....   | 42          |
| 4.4      | Zwischenfazit.....                               | 43          |
| <b>5</b> | <b>Schlussbetrachtung .....</b>                  | <b>45</b>   |
| 5.1      | Zusammenfassung.....                             | 45          |
| 5.2      | Fazit.....                                       | 46          |
| 5.3      | Ausblick .....                                   | 47          |
|          | <b>Literaturverzeichnis.....</b>                 | <b>VII</b>  |
|          | <b>Anlagen.....</b>                              | <b>XIII</b> |
|          | <b>Eigenständigkeitserklärung.....</b>           | <b>XV</b>   |

## Abkürzungsverzeichnis

|         |                                                                                    |
|---------|------------------------------------------------------------------------------------|
| AEAO    | Anwendungserlass der Abgabenordnung                                                |
| AMD     | Advanced Micro Devices (amerik. Computerchip-Entwickler)                           |
| AO      | Abgabenordnung                                                                     |
| AR      | Augmented Reality                                                                  |
| BIU     | Bundesverband interaktive Unterhaltungssoftware                                    |
| CS:GO   | Counter Strike: Global Offensive                                                   |
| DeSpV   | Deutscher eSport Verband                                                           |
| DeSV    | Deutscher eSport Verband e.V.                                                      |
| DFB     | Deutscher Fußball Bund                                                             |
| DFL     | Deutsche Fußball Liga                                                              |
| DGS     | Deutsche Games Schulmeisterschaft                                                  |
| DOSB    | Deutscher Olympischer Sportbund                                                    |
| E-Sport | elektronischer Sport                                                               |
| EA      | Electronic Arts                                                                    |
| ESB     | Deutscher eSport-Bund                                                              |
| ESBD    | eSport-Bund Deutschland e.V.                                                       |
| ESEA    | E-Sports Entertainment Association League                                          |
| ESL     | Electronic Sports League                                                           |
| EuGH    | Europäischer Gerichtshof                                                           |
| FIFA    | Fédération Internationale de Football Association (Verband)                        |
| FUT     | FIFA Ultimate Team                                                                 |
| GEMA    | Gesellschaft für musikalische Aufführungs- und mechanische Vervielfältigungsrechte |
| IeSF    | International eSport Federation                                                    |
| IOC     | International Olympic Committee                                                    |
| JuSchG  | Jugendschutzgesetz                                                                 |
| LAN     | Local Area Network                                                                 |
| LoL     | League of Legends                                                                  |
| MOBA    | Multiplayer Online Battle Arena                                                    |
| PES     | Pro Evolution Soccer                                                               |
| PWC     | PricewaterhouseCoopers International                                               |
| RStV    | Rundfunkstaatsvertrag                                                              |
| RTS     | Real Time Strategy                                                                 |
| UEFA    | Union of European Football Associations                                            |
| UrhG    | Urheberrechtsgesetz                                                                |
| USK     | Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH                             |
| VR      | Virtual Reality                                                                    |

## Abbildungsverzeichnis

|                                                                                                                  |    |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Abbildung 1: Disziplinen und Genre im E-Sport.....                                                               | 6  |
| Abbildung 2: Die größten Computer- und Videospiel-Publisher .....                                                | 11 |
| Abbildung 3: Spielerverbreitung im E-Sport.....                                                                  | 16 |
| Abbildung 4: Wachstum der E-Sport Zuschauerzahlen .....                                                          | 24 |
| Abbildung 5: Bekanntheit des Begriffes "eSports" (innen 2017, außen 2018).....                                   | 25 |
| Abbildung 6: Weltweite E-Sport Umsätze 2018 .....                                                                | 26 |
| Abbildung 7: Voraussichtliche weltweite E-Sport Umsätze 2019.....                                                | 27 |
| Abbildung 8: Umsatzsplit der Fußball-Bundesliga in der Saison 2016/17 vs. SK Gaming für das Jahr 2017 .....      | 27 |
| Abbildung 9: DOSB Mitglieder anteilig an der Bevölkerung der jeweiligen Altersgruppe in Prozent (männlich) ..... | 30 |
| Abbildung 10: DOSB Mitglieder anteilig an der Bevölkerung der jeweiligen Altersgruppe in Prozent (weiblich)..... | 31 |

---

## Tabellenverzeichnis

|                                                                                    |      |
|------------------------------------------------------------------------------------|------|
| Tabelle 1: beliebteste Spiele auf Twitch oder YouTube Gaming im E-Sport-Kontext... | 36   |
| Tabelle 2: E-Sports Engagement von Vereinen der 1. Fußball-Bundesliga .....        | XIII |
| Tabelle 3: E-Sports Engagement von Vereinen der 2. Fußball-Bundesliga .....        | XIV  |

# 1 Einleitung

*„Der Mensch [...] ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.“<sup>1</sup>*

Schon Friedrich Schiller war sich um die Bedeutung des Spielens für den Menschen bewusst. Verbindet man mit dem Kindesalter doch vor Allem die Freiheit Zeit zu haben um zu spielen. Ob zu Hause mit Geschwistern oder im Kindergarten oder der Schule, das Spielen gehört zum Kind sein dazu. Auch im Erwachsenen Alter nimmt das Spielen eine wichtige Rolle ein. Ob als Flucht aus dem Alltag, zur Entspannung, zur sozialen Interaktion, etc., das Spielen gehört für den Menschen zum Leben dazu. Aus Spielen kann aber auch schnell Wettkampf werden, getreu dem olympischen Motto: „citius, altius, fortius“ (zu deutsch „schneller, höher, stärker“), ist der Schritt vom Spiel zum Sport schnell gemacht. Einen ähnlichen Schritt macht gerade das Computerspielen hin zum E-Sport.

## 1.1 Einführung in die Thematik / Fragestellung

Der E-Sport hat in den letzten Jahren einen massiven Zulauf bekommen. Immer mehr Menschen können sich für die digitalen Wettkämpfe begeistern und die Wirtschaft hinter dem E-Sport wächst rasant. Zwar gibt es das Phänomen E-Sport eigentlich schon seit dem es Computerspiele gibt, doch eine breite Begeisterung in Teilen der Bevölkerung und eine damit einhergehende Professionalisierung hat der E-Sport erst in den letzten Jahren erfahren. Auch im Amateurbereich des E-Sports schlägt sich diese Entwicklung nieder, immer mehr Teams bilden sich und Vereine werden gegründet. Um einen Überblick über diese Entwicklung zu geben und einen Stellenwert des E-Sport in der Wirtschaft und Vereinslandschaft zu bemessen soll in dieser Arbeit der Frage nachgegangen werden welche Rolle und Funktion der E-Sport im Vereins- und Unternehmenskontext einnimmt.

## 1.2 Aufbau der Arbeit

Dazu wird zunächst der E-Sport definiert und einzelne Komponenten des E-Sport näher beleuchtet. Im Anschluss wird 2 Fragen nachgegangen:

1. Welche Bedeutung haben wirtschaftliche Interessen für den E-Sport?
2. Welche Chancen oder Gefahren stellt der E-Sport für den traditionellen Sport dar?

---

<sup>1</sup> Friedrich Schiller, *Briefe über die ästhetische Erziehung des Menschen* (1795), 15. Brief

---

Mit der Beantwortung beider Fragen wird am Ende auf die Rolle und Funktion des E-Sport im Vereins- und Unternehmens Kontext geschlossen.

## 2 Der E-Sport

Zu Beginn soll geklärt werden was den Computerspiele überhaupt sind, ehe der Begriff E-Sport definiert und abgegrenzt wird. Danach wird die Unterteilung des E-Sports in Genre und Disziplinen erörtert und dargelegt in welchem Rahmen Wettkämpfe im E-Sport stattfinden. Zuletzt werden Akteure im E-Sport vorgestellt und die Struktur des E-Sports in Deutschland analysiert

### 2.1 Computerspiele

Eine Abgrenzung des Begriffs des Computerspiels fällt schwer, wird er heutzutage doch oft synonym zu Begriffen wie Video- oder Konsolenspiel verwendet. Dabei werden unter dem Begriff des Computerspiels doch vor allem Spiele gemeint, die für den heimischen Desktop-Computer entwickelt wurden. Während der Begriff Konsolenspiele vor Allem Spiele umfasst, die für Konsolen, also technischen Geräten, die nur für das Abspielen von Spielen gebaut wurden, entwickelt wurden. Als Videospiele können hingegen wiederum beide Formen von Spielen beschrieben. Nachfolgend sollen, aufgrund des synonymen umgangssprachlichen Gebrauchs und einer in diesem Kontext nicht notwendigen Unterscheidung, die Begriffe Computer- und Videospiel sämtliche Formen des digitalen Spiels beschreiben, die unter folgende Definition von Frasco fallen.

*„[A]ny forms of computer-based entertainment software, either textual or image-based, using any electronic platform such as personal computers or consoles and involving one or multiple players in a physical or networked environment.“<sup>2</sup>*

Computer- und Videospiele sind demnach als ein transmediales Phänomen zu verstehen, die nicht von einer konkreten Darstellungsform, einem Medium oder ein konkreten Spielerkonstellation abhängig sind.<sup>3</sup>

Dabei ist zu beachten, dass verschiedene Medien (Desktop-Computer, Spielekonsole, Smartphone, etc.) verschiedene Ein- und Ausgabegeräte mit sich bringen. Während am Desktop-Computer mit Maus und Tastatur eingegeben wird, sind es je nach Spielekonsole verschiedene Controller. Während beim Desktop-Computer das Bild über einen Bildschirm ausgegeben wird kann es bei der Spielekonsole ein Fernseher

---

<sup>2</sup> Frasca, Gonzalo (2001): Videogames of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate, Georgia Institute of Technology, S. 4

<sup>3</sup> Vgl. Wimmer, Jeffrey (2013): Massenphänomen Computerspiele, Konstanz und München, S. 13 f.

sein oder in beiden Fällen auch eine Brille für Virtual Reality (VR). Am Smartphone oder Tablet hingegen geschieht die Ein- und Ausgabe hingegen per Touchscreen. Mittlerweile ist es aber auch durchaus technisch möglich Ein- und Ausgabegeräte von einem Medium bei einem anderen zu benutzen. Die Entwickler der Spiele sind darauf eingestellt und geben den Spielern oftmals ausdrücklich die Möglichkeit dazu.

## 2.2 Schreibweise, Definition und Abgrenzung des E-Sports

Der Begriff E-Sport setzt sich aus dem Einzelbuchstaben „E“ und dem Substantiv „Sport“ zusammen. Der Präfix „E“ ist dabei eine Abkürzung des Begriffes „elektronisch“ und steht für einen entscheidenden Teil des E-Sports, mit dem sich dieser vom vermeintlich klassischen oder traditionellen Sport unterscheidet, hingegen das Wort „Sport“ den kompetitiven Charakter des Wettkampfes im E-Sport verdeutlicht.

Für die Schreibweise des Begriffes gibt es zahlreiche Ansätze. Neben „eSport“, „Esport“, „esport“, „e-Sport“ oder aber auch „e-sport“, wird nachfolgend die Schreibweise „E-Sport“ verwendet. So wird der nachfolgenden Ausführung des Dudenverlages gefolgt: „[...] E-Sport wird wie E-Mail oder E-Card mit einem großen E und Bindestrich geschrieben, auch wenn viele Sportvereine eSport schreiben. [...]“.<sup>4</sup> So verweist der Dudenverlag auf die bereits geführte Debatte um die Schreibweise von „E-Mail“. Da „E-Sport“ ein Substantiv sei, müsse es, genauso wie das Substantiv „Sport“, mit einem großen Buchstaben beginnen. Zudem werden in der deutschen Sprache Einzelbuchstaben mit einem Bindestrich angebunden werden, dies lässt nur eine mögliche Rechtschreibung zu.

2006 definierte Müller-Lietzkow als einer der ersten den E-Sport. Noch heute wird seine Definition in zahlreicher Literatur übernommen. Nachfolgend möchte ich anhand von zwei Aspekten darlegen warum diese nicht mehr aktuell ist und es einer klareren Abgrenzung des Begriffes bedarf.

---

<sup>4</sup> Dudenverlag (@Dudenverlag). "Unsere Redaktion sagt: „E-Sport wird wie E-Mail oder E-Card mit einem großen E und Bindestrich geschrieben, auch wenn viele Sportvereine eSport schreiben.“ Ob E-Sport einen Platz bei <http://duden.de> oder in einer gedruckten #Duden-Neuaufgabe erhält, steht noch nicht fest." [Tweet vom 30. Oktober 2018]. <https://twitter.com/Dudenverlag/status/1057247939154849794>

So bezeichnet er den E-Sport als „das wettbewerbsmäßige Spielen von Computer- oder Videospielen im Einzel oder Mehrspielermodus.“<sup>5</sup> Eine Definition, die alle Computer- und Videospiele miteinbezieht und dafür lediglich einen Wettbewerb voraussetzt. Spiele, in denen die Spieler kaum einen Einfluss auf den Ausgang des Wettbewerbs haben, weil der Zufall eine zu große Rolle spielt, wären laut dieser Definition E-Sport. Auch unterscheidet er nicht darin, wer spielt. Eine nicht unerhebliche Unterscheidung, wenn man betrachtet, dass Computer- und Videospiele in ihrer Beschaffenheit, alle Informationen sind bereits digital, prädestiniert sind, um von künstlicher Intelligenz gespielt zu werden. So gab es bereits mehrere Weltmeisterschaften im Counter-Strike, in denen Bots (Computerprogramme) gegeneinander angetreten sind. Zwar waren dies eher ein Fun-Events für die Zuschauer und nicht mit dem ernsthaften Anspruch versehen zum E-Sport zu gehören, aber in Zeiten in denen Programme immer schneller immer intelligenter werden, ist hier eine Abgrenzung nötig.

Der eSport-Bund Deutschland (ESBD) nimmt diese Unterscheidungen vor. Abgeleitet von Müller-Lietzkow definiert er E-Sport als den „[...] unmittelbare[n] Wettkampf zwischen menschlichen Spieler/innen unter Nutzung von geeigneten Video- und Computerspielen an verschiedenen Geräten und auf digitalen Plattformen unter festgelegten Regeln.“ Der ESBD präzisiert weiter, dass nur Computer- oder Videospiele den Anforderungen des E-Sports entsprechen, „[...] 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.“<sup>6</sup> Diese Definition beschreibt den E-Sport in dem Sinne, als dass sie abgrenzt von Zufalls- und Glücksspielen und eine klare Grenze zieht zu Spielen in denen der Spieler nichts oder kaum etwas für seinen Erfolg oder Misserfolg beisteuern kann. Zudem grenzt die Definition sich ab von jeglicher nicht menschlicher Interaktion am Computer oder der Konsole, die das Spielen von E-Sport-Titeln zum Ziel hat. Das Messen von Künstlicher Intelligenz ist demnach keine Form des E-Sports und würde dessen weitläufigen Verständnis auch nicht gerecht werden.

Abschließend muss eine letzte Abgrenzung des E-Sports noch herausgestellt werden. Der E-Sport ist nicht mit gelegentlichem und unreflektierten spielen von Computer- und Videospielen gleichzusetzen, auch Casual Gaming genannt. Während beim E-Sport, wie oben angegeben, der Wettkampfcharakter im Vordergrund steht. Wird Casual

---

<sup>5</sup> Müller-Lietzkow, Jörg (2006): Sport im Jahr 2050: E-Sport! Oder: Ist E-Sport Sport?. In: Medien + Erziehung : Merz : Zeitschrift für Medienpädagogik, Jg. 50, Nr. 06 (2006), S. 108

<sup>6</sup> ESBD - eSport-Bund Deutschland e.V. (Hrsg.) (2018a): Was ist eSport?.  
<https://esportbund.de/esport/was-ist-esport/> (Einsicht: 15.12.2018)

Gaming um eine Geschichte zu erfahren oder aus ähnlichen Gründen, die darauf beruhen, dass das Spielen nicht den Sinn hat sich mit anderen zu messen, betrieben. Sobald aber es um das Messen mit anderen Spielern geht, der Wettkampfcharakter im Vordergrund steht und die oben genannten Definitionen erfüllt werden, muss von E-Sport gesprochen werden.

## 2.3 Disziplinen und Genreinteilungen

Der Markt an E-Sport-Titeln ist ebenso vielfältig wie groß. Deshalb wird in diesem Kapitel nun eine Unterteilung des E-Sports vorgenommen. Dabei wird die Unterteilung von Nico Besombes übernommen. Er unterteilt, wie in Abbildung 1 zu sehen, den E-Sport in 11 Kategorien, die wiederum weiter untergliedert sind und sich zum Teil überschneiden.

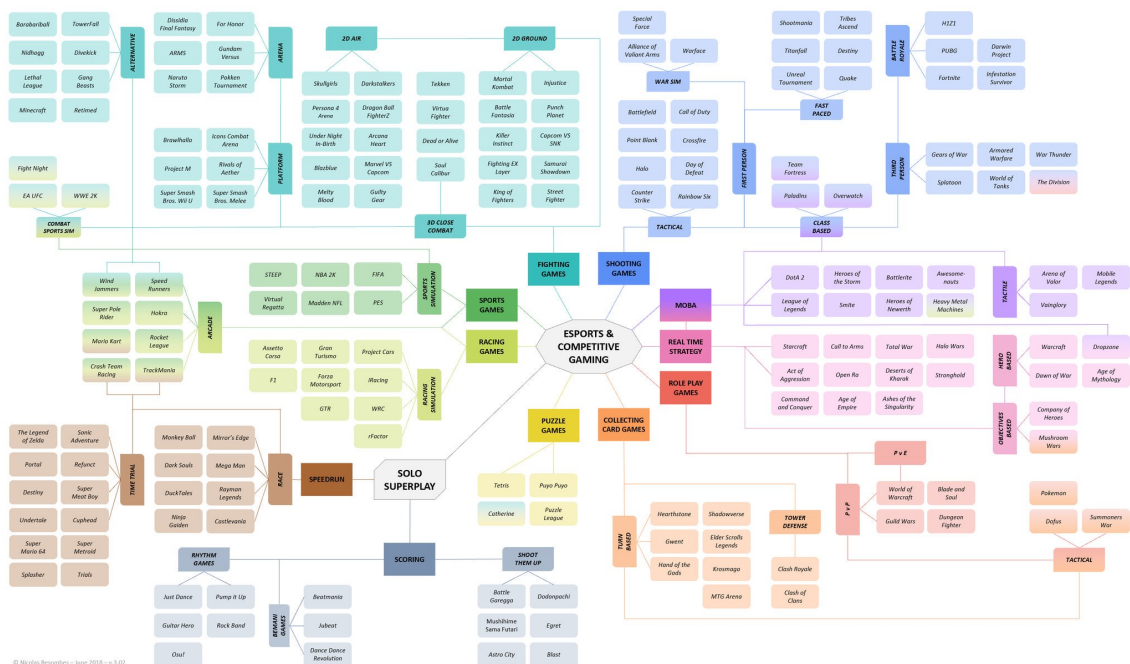


Abbildung 1: Disziplinen und Genre im E-Sport<sup>7</sup>

<sup>7</sup> Besombes, Nico (2018): Esport & Competitive Gaming.

<https://twitter.com/NicoBesombes/status/1009123040955850752> (Einsicht: 06.05.2019)

Wobei die beliebtesten und meist geschauten E-Sport-Titel aus den Bereichen Shooting Games, MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), Real Time Strategy (RTS) und Collecting Card Games kommen.<sup>8</sup>

Shooting Games zeichnen sich dadurch aus, dass das Spielziel nur durch die Nutzung virtueller Waffen erreicht werden. Alleine oder im Team wird meist darum gekämpft den Gegner im virtuellen Raum zu töten. Wobei das eliminieren der Gegner meist nicht das Spielziel darstellt, sondern eher ein Mittel zum Zweck ist. Das Spielziel kann ganz unterschiedlich sein. Im Battle Royal-Modus wird auf einem virtuellen Schlachtfeld, oft auch als Karte oder Map bezeichnet, gespielt, mit dem Ziel als Letzter oder als letztes Team zu überleben. Dabei drängt meist eine sogenannte „Zone“ die Spieler in einem kreisförmigen Bereich auf der Karte immer näher zusammen, bis nur noch ein Team übrig ist. In der Regel spielen ca. 20-50 Personen, gegeneinander, je nach Titel und Größe der Karte. Entweder alleine oder im Team. Andere Spiele wie Overwatch, Rainbow Six oder Counters Strike: Global Offensive (CS:GO) sind hingegen stärker Rundenbasiert. Ziel ist es hier in einem deutlich kleineren Spielfeld, wobei meist 5 gegen 5 gespielt wird, Runden zu gewinnen. Wann eine Runde gewonnen wird, hängt vom Spiel oder Spielmodus ab. Wer am Ende die meisten Runden gewonnen hat, hat das Spiel gewonnen. Oft werden Shooting Games per se als Ego-Shooter betitelt. Eine Bezeichnung, die dahingehend inkorrekt ist, als dass es zwar Spiele und Spielmodi gibt, in denen die First-Person-Ansicht genutzt wird, aber es auch viele Spiele gibt in denen Third-Person-Perspektive genutzt wird.

MOBA- und RTS-Spiele hingegen nutzen eher eine Vogelperspektive. Der Spieler schaut von oben auf das Spielfeld, die Figuren und Strukturen auf der Karte. Ziel in den MOBA- und RTS-Spielen ist es meist die gegnerische Basis zu zerstören, wobei die Maps punkt- oder achsensymmetrisch aufgebaut sind. Während im RTS Genre vor allem Wert auf Ressourcenabbau und das weiterentwickeln der eigenen Einheiten gelegt wird. Geht es in MOBA viel mehr um die Fähigkeiten der eigenen Figur, die man sich am Anfang des Spiels ausgewählt hat, diese optimal zu nutzen und sich über die Dauer des Spieles im Team zu ergänzen. Auch hier das das Eliminieren der gegnerischen Spielfigur/der gegnerischen Spielfiguren einen entscheidenden Wert im Erreichen des Wettkampfzieles, sogleich es auch hier nicht das Wettkampfziel darstellt. Eines der bekanntesten MOBA Spiele ist League of Legends (LoL), das wol bekannteste RTS-Spiel ist Dota2.

---

<sup>8</sup> Vgl. Newzoo (Hrsg.) (2019): Free 2019 global esports market report, S. 28

Die E-Sport-Szene der Collecting Card Games hat ihren Ursprung in den Sammelkartenspielen in der realen Welt. Karten der Spiele Pokémon oder Yu-Gi-Oh! können im Handel erworben werden und besitzen unterschiedliche Seltenheitswerte. Spiele wie Hearthstone oder Gwent sind das digitale Pendant zu jenen offline Kartenspielen. Hier steht der kompetitive Charakter im Vordergrund, die Karten müssen nicht physisch in der realen Welt, sondern digital in der virtuellen Welt, erworben werden, sie stehen dem Spieler dann auch lediglich digital zur Verfügung. Dabei sind unterschiedliche Seltenheitswerte während einer Partie möglich, sodass einige stärkere Karten weniger häufig zur Verfügung stehen, als andere schwächere Karten.

Die Unterteilungen von Besombes kann als Genre bezeichnet werden. Besombes nimmt hier die grundlegende Spielmechaniken der Titel als Ausgangspunkt zur Unterscheidung. Als Disziplinen können die einzelnen E-Sport-Titel bezeichnet, eine Analogie zum traditionellen Sport. Doch während im traditionellen Sport eine Disziplin über viele Jahre nicht verändert wird, bzw. meist nur vergleichsweise kleine Änderungen am Regelwerk der Fall sind. Werden im E-Sport für Spiele sogenannte Patches, in Form eines Downloads, veröffentlicht. Dieser Patch ist eine Anpassung des Entwicklerstudios und kann große oder winzig kleine Änderungen des Spiels enthalten.

Neben diesen Patches kommen, meist in regelmäßigen Abständen, auch immer wieder gänzlich neue Versionen einzelner Titel auf den Markt. Bestes Beispiel sind hierfür die Sportsimulationsspiele von Electronic Arts (EA), zu den auch die sehr beliebte FIFA-Reihe gehört. EA bringt jedes Jahr eine neue Version seiner Sportsimulationsspiele, mit leicht veränderter Spielmechanik, auf den Markt. Das verändert die Disziplin jedes Jahr aufs Neue und die Spieler müssen sich an, mal kleinere und mal größere, Änderungen im Spiel anpassen. Die Begriffe Disziplin, Spiel, Computer- und Videospiel, werden nachfolgend, unter dem Aspekt des E-Sports, synonym verwendet.

## 2.4 Veranstaltungsformen

Im E-Sport muss zwischen zwei Formen von Veranstaltungen unterschieden werden: Online- und Offline-Wettkämpfe (oder auch Präsenzwettkämpfe). Turniere und Ligen die online ausgetragen werden, zeichnen sich dadurch aus, dass die Spieler meist von zu Hause spielen. Die Rechner oder Konsolen sind über das Internet mit einander verbunden. Hier handelt es sich, vor allem bei Gelegenheitsspieler, um die deutlich häufiger genutzte Variante, da sie, bei einmaliger Ausstattung, nur ein Mindestmaß an regelmäßigem Aufwand voraussetzt. Aus betriebswirtschaftlicher Sicht und von der technischen Ausstattung abgesehen, sind diese Form des Wettbewerbes zum einen zwar organisatorisch deutlich weniger aufwändig, auf der anderen Seite aber zugleich

auch schwerer zu vermarkten. Weshalb diese Form der Veranstaltung für Veranstalter weniger interessant ist.<sup>9</sup>

Bei Offline-Events hingegen befinden sich die Spieler in einem physisch abgegrenzten Raum, während die Rechnersysteme über ein lokales Netzwerk miteinander verbunden sind. Diese Veranstaltungsform hat ihren Ursprung in den LAN-Partys. Zu Beginn waren dies meist Freunde oder Menschen aus einem Bekanntenkreis, die sich in einem Privathaushalt getroffen haben, um dort gegeneinander anzutreten. Diese sogenannten „Privat-LANs“, bei denen der Spielspaß im Vordergrund stand, wurden Mitte der 1990er Jahre von kommerziellen LAN-Partys ergänzt. Diese zeichneten sich durch eine deutlich größere Teilnehmerzahl aus und wurden organisatorisch anspruchsvoller. Dies resultierte in immer größeren Veranstaltungen, sogenannte LAN-Events oder auch Super-LANs, mit Teilnehmer von bis zu über 3000 Personen. Diese LAN-Partys oder LAN-Events sind im klassischen Sport am ehesten mit Volksläufen oder Jedermann-Rennen zu vergleichen.<sup>10</sup> Heutzutage sind diese Formen der LAN-Party aber kaum noch relevant. Die Weiterentwicklung der Datennetze haben eine Zusammenkunft der Spieler an einen Ort aus organisatorischer Sicht oft überflüssig und unverhältnismäßig aufwendig gemacht. Offline-Veranstaltungen sind nun meist Zuschauerveranstaltungen. Professionelle Spieler und Teams treten auf einer Bühne gegeneinander an. Während bei LAN-Events der Großteil der Anwesenden aktiv am Geschehen beteiligt waren, sind die Zuschauer heutzutage bei professionellen Offline-Veranstaltungen weit in der Überzahl. Die Zahl der Online-Wettkämpfe übersteigt bei weitem die der Offline-Wettkämpfe, während professionelle Offline-Turniere und -Ligen aber stärker medial relevant sind.<sup>11</sup>

Beide Veranstaltungsformen können auch kombiniert werden. So finden zum Beispiel regelmäßig die Playoffs der ESL Meisterschaft, der höchsten deutschen Liga in Counter-Strike und League of Legends, Offline statt, während der davor einhergehende Ligabetrieb online stattfindet.<sup>12</sup>

## 2.5 Akteure im E-Sport

### 2.5.1 E-Sportler

---

<sup>9</sup> Vgl. Breuer, Markus (2011): E-Sport: eine Markt- und ordnungsökonomische Analyse, Boizenburg, S. 26

<sup>10</sup> Vgl. ebenda, S. 25

<sup>11</sup> Vgl. ebenda

<sup>12</sup> Vgl. Freaks 4U Gaming GmbH (Hrsg.) (2019): ESL Meisterschaft wieder in Düsseldorf.

<https://csgo.99damage.de/de/news/79486-esl-meisterschaft-wieder-in-duesseldorf> (Einsicht: 08.05.2019)

Als E-Sportler werden die aktiven Spieler im E-Sport bezeichnet, wobei die Frage nach der Professionalität, sowohl Amateure als auch Profis werden als E-Sportler bezeichnet, keine Rolle spielt. Die Meisten E-Sportler sind Teil eines Teams, einer Organisation oder eines Vereins, um den E-Sport ausüben zu können. Die Bezeichnung E-Sportler gilt dabei nur wenn diese die einzelnen E-Sport-Titel auch kompetitiv und mit einem Wettkampfcharakter gespielt werden. Sonst handelt es sich nicht mehr um E-Sport und folglich ist nicht mehr von E-Sportler zu sprechen.

In den letzten Jahren hat sich der E-Sports soweit professionalisiert, dass einige Spieler im Laufe ihrer Karriere bis zu mehreren Millionen Euro verdienen können.<sup>13</sup> Diese Geld setzt sich meist aus Sponsoringverträgen, Preisgeldern und auch festen Gehälter durch die Organisation, für die Sie spielen, zusammen.

Nicht zu verwechseln darf der Begriff E-Sportler mit dem Begriff Pro-Gamer, kurz für Professional Gamer. Während als Pro-Gamer, meist aktive Profis, die Besten Spieler eines Spiels bezeichnet werden, versteht man unter E-Sportler auch Spieler im Amateurbereich.

## 2.5.2 Publisher

Als Publisher werden die Unternehmen bezeichnet, die Computerspiele veröffentlichen und in der Regel die Verwertungsrechte besitzen. Dabei entwickeln diese die Spiele entweder selber oder lassen sie von einem externen Entwicklerstudio produzieren. Der E-Sport ist für Publisher langfristig interessant, weil dort die eigenen Spiele, wie sonst kaum, im Mittelpunkt stehen. Die Bildung von starken Communitys binden Fans und Spieler und stärkt das Interesse für die Spiele langfristig. Im Sinne des Vertriebsansatzes „Games as a service“ ist dies auch durchaus nötig. Publisher monetarisieren nach dieser Strategie nicht mehr den einzelnen Kauf, sondern zunehmend die Nutzung von Spielen, deshalb ist es in ihrem eigenen Interesse eine möglichst lange Bindung der Spieler an ihre Spiele zu unterstützen. So tragen In-Game-Käufe massiv zum Erfolg von Spielen bei.<sup>14</sup> Spieler können durch den Verkauf von Ingame-Währung oder direkt durch reales Geld u.a. Skins (eine andere Farbgebung für Spielfiguren, Fahrzeugen und Waffen), Lootboxen (hier werden auch Ingame-Inhalte vergeben, aber mit einem

---

<sup>13</sup> Vgl. Esports Earning (Hrsg.) (2019): Highest Overall Earnings.

<https://www.esportsearnings.com/players/highest-overall> (Einsicht: 08.05.2019)

<sup>14</sup> Vgl. Hentsch, Christian-Henner (2018): Die Urheberrechte der Publisher bei Esport. In: Multimedia und Recht. Zeitschrift für Informations-, Telekommunikations und Medienrecht, Jg. 21., Nr.8 (2018), S. 3 ff.

gewissen Zufallsfaktor)<sup>15</sup> und auch einen direkten Ingame-Vorteil gegenüber anderen Spielern erwerben (zum Beispiel durch veränderte Waffen- oder Rüstungswerte). Mit letzterem wird aber das Feld des E-Sport verlassen und es handelt sich um Pay-2-Win, einem extremen System der Monetarisierung in dem ein Spieler einen Vorteil gegenüber anderen Spielern erhält, die kein oder nur wenig Geld investiert haben.

Anders als bei traditionellen Sportarten sind bei Computer- und Videospielen die gefilmten und anschließend gesendeten Wettkämpfen urheberrechtlich und leistungsschutzrechtlich geschützte Inhalte.<sup>16</sup> Publisher vertreiben Lizenzen an Veranstalter, mit denen diese Turniere und Ligen auszurichten dürfen, und verkaufen Übertragungs- und Verwertungsrechte. Sie steuern Preisgelder bei und stellen Regeln für das Spiel, für Turniere und Ligen und für Spieler auf. Genauso reglementieren sie Verstöße und sprechen Strafen aus. Darüber hinaus stehen sie in engem Kontakt mit der Community, versorgen diese mit Informationen und lassen sie an der Weiterentwicklung des Spiels Teil haben.<sup>17</sup> Abbildung 2 zeigt die größten Spiele-Publisher.

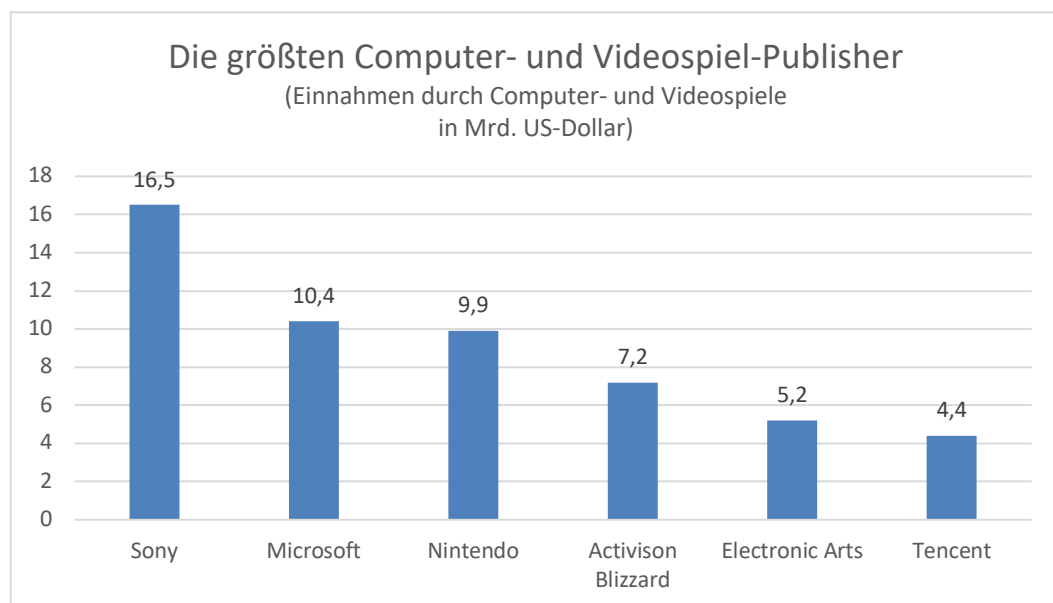


Abbildung 2: Die größten Computer- und Videospiel-Publisher<sup>18</sup>

<sup>15</sup> Vgl. Althaus, Erich (2018): E-Sport Publisher Geschäftsmodell erklärt. <https://www.marketing-esports.com/e-sport-publisher-geschaeftsmodell-businessmodell-erklart/> (Einsicht: 08.05.2019)

<sup>16</sup> Vgl. Hentsch, Christian-Henner (2018), S. 3 ff.

<sup>17</sup> Vgl. Althaus, Erich (2018)

<sup>18</sup> Vgl. Gibson, Alex (2018): The 10 Highest Earning Video Game Publishers in Fiscal 2018.

<https://twinfinite.net/2018/08/10-highest-earning-video-game-publishers-2018/> (Einsicht: 08.05.2019)

### 2.5.3 Veranstalter

Wie bereits angeschnitten hat der Veranstalter die Pflicht sich Lizenzen zur Durchführung und Vermarktung von Wettkämpfen zu beschaffen, zudem ist er dafür zuständig allgemeine Wettkampffregeln festzulegen und durchzusetzen, für gleichwertige Startbedingungen zu sorgen und auf die Einhaltung des Fair Plays zu achten. Auch muss der Veranstalter dafür Sorge tragen, dass Cheating, also das benutzen von illegaler Software, um sich einen Vorteil zu schaffen, unterbunden wird. Tritt der Veranstalter auch als Verwertungsrechteinhaber auf, obliegt es ihm zudem mögliche Sublizenzen an Medienunternehmen zur Übertragung und Kommentierung der Veranstaltung zu verkaufen. Darüber hinaus sind beim Einblenden von Werbung während der Übertragung Werberichtlinien (Trennungs- und Erkennbarkeitsgebot) zu beachten. Findet eine Übertragung von E-Sport-Veranstaltung gemäß dem Rundfunkstaatsvertrag regelmäßig statt, muss gegebenenfalls eine Rundfunklizenz eingeholt werden (§§ 20 f. RStV).<sup>19</sup>

Nach M. Breuer lassen sich Veranstalter anhand 4 Faktoren kategorisieren:

1. regionaler Fokus
2. Fokus auf bestimmte Genres oder einzelne Spiele (Disziplinen)
3. Fokus auf einzelne Systeme
4. Abhängigkeit des Veranstalters von einem einzelnen Hersteller<sup>20</sup>

Die Teilnahme von Teams an Online- als auch Offline-Ligen und -Turniere können seitens des Veranstalters auf gewisse Regionen beschränkt sein. Dies kann verschiedene Gründe haben. So qualifizieren sich regelmäßig im Counter-Strike aus verschiedenen Kontinenten die besten Teams für ein Turnier und treffen dann in einem Offline-Finale aufeinandertreffen. Aber auch organisatorische Gründe können vorliegen, wie zum Beispiel bei der Ausrichtung einer Online-Liga mit festen Spielzeiten. Mannschaften aus dem Ausland wären klar benachteiligt, wenn diese Zeiten für Sie in der Nacht lägen.

Beim zweiten Faktor kann klar zwischen Unternehmen unterschieden werden, die den Fokus auf gewisse Genre legen oder Veranstaltungen nur zu einem einzigen Spiel

---

<sup>19</sup> Vgl. Frey, Dieter; Pommer, Jan (2018): Herausforderungen für die weitere Entwicklung des eSports. Überlegungen aus der Perspektive des Veranstalters. In: Multimedia und Recht. Zeitschrift für Informations-, Telekommunikations- und Medienrecht, Jg. 21., Nr. 8 (2018), S. 9 ff.

<sup>20</sup> Vgl. Breuer, Markus (2011), S. 37 f.

anbieten. Und jenen die Genre-, Titel- und/oder Publisher übergreifend Wettkämpfe anbieten.

Der dritte Faktor bezieht sich auf unterschiedliche Verarbeitungssysteme. So können sich Veranstalter auf PC-basierte Spiele, auf gewisse Spielekonsolen, auf Systeme zur Erzeugung virtueller Realitäten oder von Augmented Reality (AR) oder aber auf Mobilgeräte beschränken.<sup>21</sup> Denkbar ist zum Beispiel, wenn ein Veranstalter längerfristige Sponsoringverträge mit verschiedenen Hard- oder Softwareherstellern für Computersysteme hat und sich somit auf PC-Spiele fokussiert.

Der letzte Faktor bezieht sich konkret auf die Abhängigkeit des Veranstalters von einem einzelnen Hard- oder Softwarehersteller, wie Intel oder AMD.

Dabei können sich der dritte und vierte Faktor zum Teil gegenseitig bedingen. So kann zum Beispiel eine Abhängigkeit von einem System aus der Abhängigkeit von einem Hersteller resultieren und anders herum.

Zusätzlich zu den 4 Faktoren der Veranstalterkategorisierung nach M. Breuer ist ein fünfter Faktor durchaus denkbar. Die Fokussierung des Veranstalters auf eine gewisse Zielgruppe an Spielern. Beispielhaft ist hier die Deutsche Games Schulmeisterschaft (DGS) zu nennen. Die DGS organisiert seit 2006 verschiedene E-Sport - Meisterschaften in Disziplinen wie FIFA und League of Legends speziell für Schüler zwischen 12 und 25 Jahren. Auch ein Fokus auf Amateur- oder Frauenteams wäre hier beispielhaft zu nennen.

## 2.5.4 Teams/Clans/Vereine

Während im klassischen Sport viele Teams in Vereinen organisiert sind, finden sich im E-Sport nur wenige Vereine wieder. Nach ESBD-Angaben gibt es 58 reine E-Sport-Vereine und 25 Mehrspartenvereine mit E-Sport Bezug in ganz Deutschland, die meisten an einen regionalen Standort gebunden. Vergleichsweise geringe Zahlen, wenn man die 40.000-150.000 losen Organisationen betrachtet.<sup>22</sup> Das hat vor allem den Grund, dass E-Sport -Vereine nicht pauschal nach § 52 Abs. 2 AO als Gemeinnützig anerkannt sind, wie es unter anderem bei Sportvereinen der Fall ist.

---

<sup>21</sup> Vgl. ebenda, S. 39 f.

<sup>22</sup> Vgl. ESBD - eSport-Bund Deutschland e.V. (Hrsg.) (2018b): eSport in Deutschland 2018. Strukturen, Herausforderungen und Positionen aus verbandlicher Sicht, S. 7 ff.

Viele Teams, die nicht in einem Verein organisiert sind, fassen sich in sogenannten Clans zusammen. Ein Clan kann dabei mehrere Teams umfassen. Eine synonyme Verwendung der Begriffe Clan und Team ist somit nicht korrekt. Die Benutzung des Begriffes Mannschaft findet im E-Sport kaum oder nur untergeordnete Verwendung.

Professionelle Teams sind meist in Unternehmen, auch Organisationen genannt. Diese handeln nach betriebswirtschaftlichen Gesichtspunkten. So ist es nicht unüblich, dass Spieler, wenn sie nicht die erwünschte Leistung bringen, also auf die Bank gesetzt, ausgetauscht bzw. verkauft oder verliehen werden. Die weltweit größten Organisationen haben dabei mehrere Teams in verschiedenen Disziplinen. Zu den erfolgreichsten Teams der Welt gehören Cloud9 (92 Spieler / 11 Teams / 6 Spiele), TeamSoloMid (39 Spieler / 7 Teams / 6 Spiele), Team Liquid (65 Spieler / 14 Teams / 9 Spiele).<sup>23</sup>

### 2.5.5 Verbände

In 2017 wurde in Frankfurt (Main) der eSport-Bund-Deutschland e.V. (ESBD) gegründet. Er sieht sich selbst als Fachverband, Vertretung des in Deutschland organisierten E-Sports und als Ansprechpartner für Politik, Sport- und Dachverbände und ist der einzige in Deutschland ansässige Verband der gesamtheitlich den deutschen E-Sport als Schwerpunkt hat.<sup>24</sup> Der ESBD genießt breite Unterstützung und kann als Dachverband des deutschen E-Sport verstanden werden. Zu ihm gehören über 30 Vereine, Veranstalter, Unternehmen und Einzelpersonen. Bereits zur Gründung gehörten dem Verband 20 Teams aus dem Leistungs- und Hochschulsport, der BIU – Bundesverband interaktive Unterhaltungssoftware, der heute im Game – Verband der deutschen Games-Branche aufgeht, und die Electronic Sports League, der größte europäische E-Sport-Veranstalter, an.<sup>25</sup>

Bereits 2003 wurde der erste deutsche Verband für E-Sport gegründet: der Deutsche eSport Verband (DeSpV). Kurz darauf der nächste Verband: der Deutschen eSport Verband e.V. (DeSV). Zwei Verbände, die für den deutschen Raum den Anspruch hatten der einzige E-Sport-Verband zu sein. Nach einigen Konflikten schlossen sich beide

---

<sup>23</sup> Vgl. Ozanian, Mike; Settimi, Christina; Perez, Matt (2018): The worlds most valuable e-sport companies. <https://www.forbes.com/sites/mikeozanian/2018/10/23/the-worlds-most-valuable-esports-companies-1/#37aba9b66a6e> (Einsicht: 16.12.2018)

<sup>24</sup> Vgl. ESBD - eSport-Bund Deutschland e.V. (Hrsg.) (2019a): Über den ESBD. <https://esportbund.de/verband/ueber-den-esbd/> (Einsicht: 24.04.2019)

<sup>25</sup> Vgl. ESBD - eSport-Bund Deutschland e.V. (Hrsg.) (2019): Gründung des eSport-Bundes Deutschland (ESBD) als Bundesverband der deutschen eSport-Szene Vereine, Spitzen-Teams, Veranstalter und der BIU als Gründungsmitglieder. <https://esportbund.de/blog/2018/02/01/gruendung-des-esport-bundes-deutschland/> (Einsicht: 13.05.2019)

2004 zum Deutschen eSport-Bund (ESB) zusammen.<sup>26</sup> Der ESB hatte nach eigenen Angaben über 40.000 Mitglieder und verstand sich als eine Kommunikationsplattform. In dieser Rolle hatte er aber kaum Einfluss auf die E-Sport-Szene und ging 2011 inaktiv. Diese Lücke schloss der ESD 2017.

Ziel des ESD ist unter anderem die Anerkennung des E-Sports als Sportart und die Anerkennung der Gemeinnützigkeit für E-Sport-Vereine nach § 52 AO Nr. 21, also der Gleichstellung mit dem klassischen Sport.<sup>27</sup> Trotz seiner sehr jungen Geschichte kann der ESD auch schon einige Erfolge vorweisen. So wurde im März 2018 der E-Sport in den Koalitionsvertrag zwischen CDU/CSU und SPD aufgenommen. Laut diesem möchte die große Koalition: „[...] E-Sport künftig vollständig als eigene Sportart mit Vereins- und Verbandsrecht anerkennen und bei der Schaffung einer olympischen Perspektive unterstützen.“<sup>28</sup> Aus diesem Grund befasste sich der Sportausschuss des Bundestages am 20.02.2019 ergebnisoffen mit dem Thema E-Sport und der Parlamentskreis „E-sport und Games“ wurde gegründet. Der ESD hat mit der ESD Akademie eine erste standardisierte E-Sport-Trainerausbildung geschaffen und Ende 2018 wurde zum ersten Mal einem reinen E-Sport-Verein die Gemeinnützigkeit zugesprochen.

Der internationale Dachverband des E-Sports ist die International eSport Federation (IeSF). In ihr sind 54 nationale E-Sport-Verbände aus der ganzen Welt vertreten, so auch der ESD.<sup>29</sup> Das Ziel des, 2008 gegründeten und in Südkorea sitzenden, Verbandes ist die globale Akzeptanz des E-Sports und den Nachwuchs zu fördern und internationale Standards im E-Sport einzuführen. So vertrat unter anderem der IeSF die Interessen des E-Sports auf dem E-Sports Forum am 21. Juni 2018 in Lusanne bei einem Dialog mit dem IOC zur Zukunft des E-Sports und einer möglichen olympischen Perspektive.<sup>30</sup>

---

<sup>26</sup> Vgl. Hübner, Marcus (2005): Deutscher eSport-Bund (ESB) gegründet.

<https://www.computerbase.de/2005-01/deutscher-esport-bund-esb-gegruendet/> (Einsicht: 14.05.2019)

<sup>27</sup> Vgl. Jagnow, Hans (2018): Essay: Die Gemeinnützigkeit des eSports ist überfällig.

<https://esportbund.de/blog/2018/05/11/essay-die-gemeinnuetzigkeit-des-esports-ist-ueberfaellig/> (Einsicht: 13.05.2019)

<sup>28</sup> Christlich Demokratische Union Deutschlands, Christlich-Soziale Union in Bayern e.V., Sozialdemokratische Partei Deutschlands (Hrsg.) (2017): Koalitionsvertrag zwischen CDU, CSU und SPD – 19. Legislaturperiode, Rn. 2167

<sup>29</sup> Vgl. International eSport Federation (Hrsg.) (2019): Member Nations. <https://www.iesf.org/about/#member-nations> (Einsicht: 10.02.2019)

<sup>30</sup> Vgl. ESD - eSport-Bund Deutschland e.V. (Hrsg.) (2018): ESD stärkt internationale Integration: Aufnahme in die IeSF und Teilnahme am IOC/GAISF Esports Forum.

<https://esportbund.de/blog/2018/06/29/esbd-staerkt-internationale-integration-aufnahme-in-die-iesf-und-teilnahme-am-ioc-gaisf-esports-forum/> (Einsicht: 10.05.2019)

## 2.6 Struktur des E-Sports in Deutschland

Wie bereits erwähnt gibt es in Deutschland ca. 40.000 – 150.000 lose Organisationen die, zumindest teilweise, im E-Sport verankert sind. Insgesamt sind es um die 3 Millionen E-Sport-Enthusiasten, die sich schematisch pyramidenhaft verteilen.

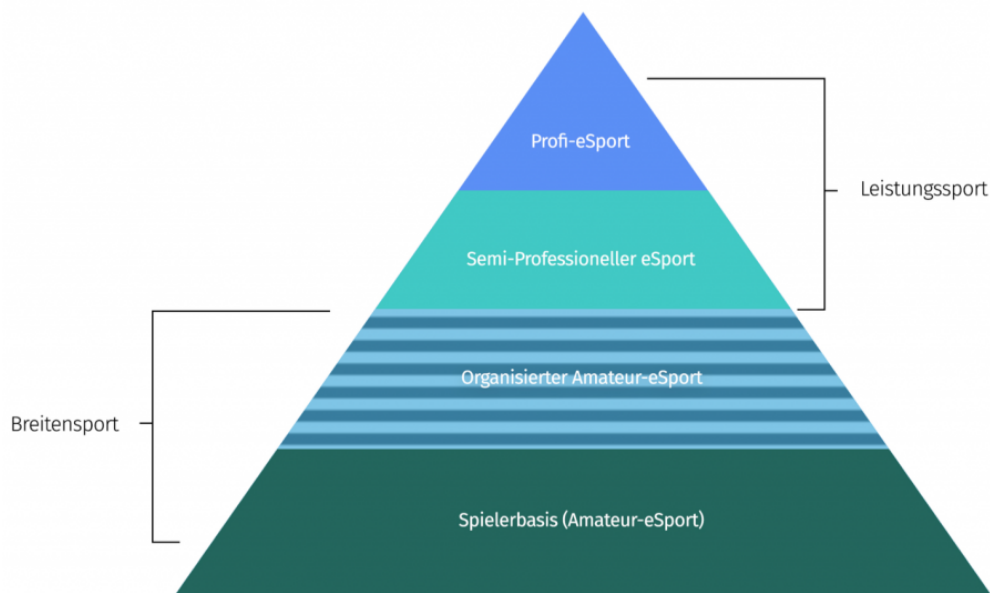


Abbildung 3: Spielerverbreitung im E-Sport<sup>31</sup>

Die breite Basis bildet alle Spieler und Spielerinnen, die über verschiedene Plattformen und Netzwerke im Internet E-Sport-Titel spielen und E-Sport betreiben. Hier organisieren vor Allem Publisher, Spieleentwickler und digitale E-Sport-Plattformen Wettkämpfe. Dabei sind die Spieler und Spielerinnen in keinem Team organisiert.

Im organisierten Amateursport sind die ersten geschaffenen Strukturen zu finden. Hier finden sich Spielerinnen und Spieler, die einem Team, einem Verein, einer Organisation oder ähnliches angehören, wieder. Dabei treten sie regelmäßig oder unregelmäßig an organisierten Turnieren oder Ligen an.

Die Spitze des E-Sports bildet der professionelle und semiprofessionelle Bereich. Die Spieler hier können von ihren Verdiensten als E-Sportler ganz oder zum Teil leben. Insgesamt gibt es in Deutschland ca. 30 professionelle Organisationen und noch mehr

---

<sup>31</sup> Vgl. ESBD - eSport-Bund Deutschland e.V. (Hrsg.) (2018b), S. 7 f.

semi-professionelle Teams, die in diesen Bereich zu verorten sind.<sup>32</sup> Eine genaue zahlenmäßige Erfassung fällt schwer, da viele Clans und Organisationen nicht Teil eines Verbandes sind.

---

<sup>32</sup> Vgl. ebenda

### 3 Bedeutung wirtschaftlicher Interessen für den E-Sport

Um der Frage nachzugehen welche Bedeutung wirtschaftliche Interessen im E-Sport spielen, werden zunächst die Rechte der Publisher an ihren eigenen Spielen dargelegt. Danach wird sich der Frage gewidmet, wer im E-Sport Wettkämpfe organisiert und warum das so ist, ehe das Sponsoring im E-Sport beleuchtet wird. Hier wird der Frage nachgegangen, zwischen welchen Formen des Sponsorings im E-Sport unterscheiden wird, welchen Nutzen das Sponsoring im E-Sport für die Sponsoren hat und welche Rolle das Sponsoring für den E-Sport spielt.

#### 3.1 Publisher als Eigentümer von Sportarten

Wie bereits in 4.5.2 *Publisher* erwähnt sind Computerspiele, und damit auch E-Sport-Titel, urheber- und lizenzrechtlich geschützte Inhalte. Im folgenden Kapitel wird dies näher beleuchtet und folgender Fragestellung nachgegangen: Welche Rechte haben Unternehmen an ihren eigenen Spielen und welche Probleme ergeben sich aus der Durchsetzung wirtschaftlicher Interessen der Publisher dabei für den E-Sport? Nachfolgend wird der Einfachheit wegen davon ausgegangen, dass der Publisher der Inhaber aller Rechte an einem Spiel ist und diese nicht weitergegeben hat.

Urheberrechtlich gelten Computer- und Videospiele als sogenannten komplexe Werke. Die verschiedenen Teilelemente eines Computer- und Videospieles, Story, Design, Sound und Code, unterliegen jeweils verschiedenen Schutzrechten. Neben diesem voneinander unabhängigen Urheberrechtsschutz ist auch das Gesamtwerk als solches geschützt.<sup>33</sup> So urteilte der Europäische Gerichtshof 2014, dass Computer- und Videospiele als „hybride Werke“ zu betrachten sind, da das Wirken der einzelnen Teile (im vorliegenden Fall waren es die grafischen und klanglichen Bestandteile), eines Computer- und Videospieles, an der Originalität des Gesamtwerkes teilhaben und somit das Gesamtwerk, sowie die Einzelteile, dem Urheberrechtsschutz unterliegen.<sup>34</sup> Der Bundesgerichtshof urteilte hierzu 2017, dass die Software für das Spiel, neben dem Computerprogramm, das das Spiel steuert, „[...] audiovisuelle Spieldaten, also Grafiken, Musik, Filmsequenzen, Texte und Modelle“ umfasst. Diese unterliegen, sofern sie einen eigenen schöpferischen Wert haben, der sich nicht auf das kodieren in einer Computersprache beschränkt, in ihren Einzelteilen, als auch in ihrer Gesamtheit, einem

---

<sup>33</sup> Vgl. Hentsch, Christian-Henner (2018), S. 3

<sup>34</sup> Vgl. EuGH, Urteil Nintendo, C-355/12, ECLI:EU:C:2014:25, Rn. 23

urheberrechtlichen Schutz.<sup>35</sup> Der Gesetzgeber unterscheidet also zwischen audiovisuellen Spieldaten und dem Computerprogramm. Das Computerprogramm wird als „eine ablauffähige Folge von Einzelanweisungen [verstanden], die dazu dient, den Computer zur Ausführung einer bestimmten Funktion zu veranlassen“.<sup>36</sup> Alle diese Rechte können vom Rechteinhaber, den Publishern, an Dritte weitergegeben werden, entweder einzeln oder als Gesamtwerk.

Darüber hinaus kann der Publisher auch sämtliche Verwertungs- und Übertragungsrechte an seinen Spielen veräußern, ein Unterschied zum traditionellen Sport. Hier hat der Veranstalter die Herrschaft über das Sendesignal. Er kann die Übertragung selbst gestalten oder das Recht dazu in Form einer Lizenz an einen oder mehrere Andere veräußern. Grundlage dafür ist das Hausrecht. Bei E-Sport-Veranstaltungen werden, im Gegensatz zum traditionellen Sport, aber urheberrechtlich geschützte Inhalte gesendet, der Publisher, als Rechteinhaber, hat hier eine stärkere rechtliche Position als der Veranstalter und kann eine Vergütung fordern. Dies geschieht im E-Sport meist in Form von Lizenzverträgen und bei E-Sport-Veranstaltungen in der Regel für jedes Event einzeln. Dabei geht es um das Recht zur Vorführung des Spiels (§19 Abs. 4 UrhG), dem Recht das Spiel öffentlich zugänglich zu machen, z.B. bei Übertragungen im Internet, (§19a UrhG), dem Recht das Spiel im Fernsehen zu übertragen (§20 UrhG) und, z.B. im Laufe einer Übertragung, zu vervielfältigen (Screenshots, Wiederholungen etc.) (§16 UrhG). Zudem, da Computer- und Videospiele urheberrechtlich geschützt sind, ist eine jede Änderung am Regelwerk, durch Änderungen am Code, vom Publisher zu genehmigen (§23 Satz 1 UrhG) und eine Werbeunterbrechung nicht per se zulässig, da sie ebenfalls der Erlaubnis des Publishers bedarf. Auch haben Publisher das Recht auf eine Vergütung von Kabelnetzbetreiber, sollte diese das Sendesignal weitersenden (§87 Abs. 1 Nr. 1 Abs. 5 UrhG), und von Kneipenbesitzern, für die Veröffentlichung gemäß §22 UrhG. Dafür müssen diese für die Übertragung von E-Sport keine GEMA-Gebühren bezahlen, da die GEMA nicht die Rechte der Gamesbranche vertritt.<sup>37</sup>

Wenn man all diese Urheberrechte betrachtet, haben Publisher im E-Sport eine sehr starke rechtliche Position, wenn es um die Austragung, Übertragung und Veröffentlichung von Wettkämpfen geht. Sie allein können entscheiden, wann wie und wo ein Wettkampf stattfinden darf. Sie allein können entscheiden wie und wo ein Wettkampf übertragen werden darf. Und sie legen allein die Regeln für ihr Spiel fest. Publisher haben eine breite rechtliche Grundlage, um auf den E-Sport Einfluss nehmen zu kön-

---

<sup>35</sup> Vgl. BuGH, Urteil World of Warcraft I, ECLI:DE:BGH:2016:061016UIZR25.15.0, Rn. 34

<sup>36</sup> Lesshaft/Ulmer CR 1993, 608

<sup>37</sup> Vgl. Hentsch, Christian-Henner (2018), S. 5 f.

nen. Dies wird besonders problematisch, wenn man betrachtet, dass der E-Sport für sich selbst reklamiert eine Sportart zu sein und olympische Ambitionen pflegt. Die ist ein Novum im Sport. Zwar haben im traditionellen Sport die Dachverbände zum Teil ähnliche Rechte, doch sind bei Weitem nicht so allumfassend und zudem werden die Entscheider, also die Vorstände, von ihren Mitgliedern gewählt, sind also demokratisch legitimiert. Darüber hinaus sind Verbände sind keine gewinnorientierten Unternehmen, sondern in der Regel gemeinnützig.

Dieses Problem wird dann besonders deutlich, wenn Chancengleichheit zum Zwecke der Monetarisierung eingeschränkt wird und Publisher die Spieler und Spielerinnen zu Kasse bitten. Um auf dem aktuellen Stand zu bleiben und immer die neueste Version des Spiels, mit den neusten Spielmechaniken und Inhalten, spielen zu können, müssen Spieler der Sportsimulationsreihen von EA (FIFA, NFL, NHL, etc.) jedes Jahr ein neues Spiel kaufen, dass zu Beginn meist rund 70€ kostet. Denn nur die neuste Version des Spiels wird im E-Sport gespielt, ein Kauf für E-Sportler zwingend notwendig. Außerdem erfordert der sogenannte FUT-Modus (FIFA-Ultimate-Team), welcher für den E-Sport genutzt wird, jedes Jahr ein Investment seitens der Spieler, um direkt in der Weltklasse mitspielen zu können. So muss entweder mit einem schwächeren Team gestartet werden und man arbeitet sich nach oben oder man kauft sich stärkere Spieler für das eigene Team und hat dann bessere Chancen. Diese Monetarisierungsstrategie seitens des Publishers Electronic Arts (EA) grenzt bereits an Pay-2-Win. Profispieler müssen jedes Jahr einen vierstelligen Betrag investieren, um direkt nach Release mit einem guten Kader dazustehen.<sup>38</sup> So ist es in der Vergangenheit auch vorgekommen, dass Spieler nicht mehr weiter machen konnten, weil ihnen die finanziellen Mittel gefehlt haben.<sup>39</sup> Profispieler müssen also faktisch Geld an den Publisher zahlen, um national und international schlagfähig zu sein, wenn sie das nicht tun, haben sie einen klaren Nachteil. EA monetarisiert hier sowohl die Nutzung als auch den Kauf des Spiels, wobei die Chancengleichheit vernachlässigt wird.

Dies können sie unter anderem auch tun, weil es keine Kontrollinstanz für Publisher im E-Sport gibt. Es sind gewinnorientierte Unternehmen, die zwar ein generelles Interesse dahin haben, dass ihre E-Sport-Titel erfolgreich werden, doch fehlt eine übergeordnete

---

<sup>38</sup> Vgl. Luther, Daniel (2019): German Esport Summit – Podium: eSport-Einstieg FIFA – Ergriffene Chance oder blinder Aktionismus?, (Minute: 20:30).

<https://www.youtube.com/watch?v=4nx0z1OlcYg&list=PLWaAx-Q1YPMHJc4Phllv4uW2OleBKhtO&index=6> (Einsicht: 03.05.2019)

<sup>39</sup> Vgl. Knabe, Maximilian (2019): German Esport Summit – Podium: eSport-Einstieg FIFA – Ergriffene Chance oder blinder Aktionismus?, (Minute: 19:12).

<https://www.youtube.com/watch?v=4nx0z1OlcYg&list=PLWaAx-Q1YPMHJc4Phllv4uW2OleBKhtO&index=6> (Einsicht: 03.05.2019)

Instanz, die für E-Sport-Titel Standards festlegt, reglementiert und kontrolliert. Während im traditionellen Sport die Verbände und deren Mitglieder die Entscheidungshoheit über den Sport und deren Rahmenbedingungen haben, sind es im E-Sport die Publisher, die eine starke urheberrechtliche Position haben und ihre Entscheidungen in erster Linie an wirtschaftlichen Gesichtspunkten messen müssen und dementsprechend den E-Sport zu ihren Gunsten formen und gestalten und dabei keiner Kontrolle unterliegen.

## 3.2 Veranstalter: Unternehmen nicht Verbände

Im Gegensatz zu traditionellen Sportarten wird im E-Sport die Rolle des Veranstalters nicht von einem Verband übernommen, sondern in der Regel von einem gewinnorientierten Unternehmen. Im traditionellen Sport sind Verbände in einem gestaffelten Verbandssystem für die Organisation von Turnieren und Ligen zuständig. Beim Fußball zum Beispiel sind auf Kreis- und Landesebenen die Landesverbände für Liga-, Pokal- und/oder Turnierbetrieb zuständig, landesübergreifend sind es die Regionalverbände, auf nationaler Ebene der DFB<sup>40</sup>, auf kontinentaler Ebene die UEFA und auf globaler Ebene die FIFA.<sup>41</sup> Zwar gibt es im traditionellen Sport auch Unternehmen, die die Austragung von Sportveranstaltungen übernehmen, doch ist hier in der Regel eine Verankerung zu einem sportgleichen Verband gegeben.<sup>42</sup> Beispielhaft ist hier die DFL GmbH mit ihrer Nähe zum DFB zu nennen. Sie übernimmt, als Tochter der DFL Deutsche Fußball Liga e.V., die Organisation der 1. und 2. Bundesliga und ist dabei an verschiedenen Punkten so eng an den DFB gebunden, dass eine Trennung problematisch und unwahrscheinlich ist.<sup>43</sup>

Der Unterschied bei der Veranstalterrolle zwischen E-Sport und traditionellem Sport, lässt sich in der Geschichte des E-Sports erklären. Aufgrund der treibenden Kraft von Unternehmen in der Organisation und Durchführung von LAN-Partys in den 90er Jahren, ist die Organisation durch einen Verband seit jeher nicht fordernd gewesen. Folgerichtig legitimieren sich Verbände im E-Sport (ESB, ESBD, IeSF) nicht als Ausrichter von Turnieren oder Ligen. Sie setzten an einen Punkt an, der den E-Sport von vielen

---

<sup>40</sup> Vgl. Deutscher Fußball Bund e.V. (Hrsg.) (2019): Regional- und Landesverbände. <https://www.dfb.de/verbandsstruktur/landes-regionalverbaende/> (Einsicht: 23.05.2019)

<sup>41</sup> Vgl. Fédération Internationale de Football Association (FIFA) (Hrsg.) (2019): Nationalverbände und Konföderationen. <https://de.fifa.com/associations/> (Einsicht: 23.05.2019)

<sup>42</sup> Vgl. Breuer, Markus (2011), S. 37

<sup>43</sup> Vgl. DFL Deutsche Fußball Liga e.V. (Hrsg.) (2019a): Die Struktur des DFL Deutsche Fußball Liga e.V.: <https://www.dfl.de/de/ueber-uns/dfl-deutsche-fussball-liga-ev/struktur-des-dfl-deutsche-fussball-liga-ev/> (Einsicht: 23.05.2019); Deutsche Fußball Liga GmbH (Hrsg.) (2019b): Struktur. <https://www.dfl.de/de/ueber-uns/deutsche-fussball-liga-gmbh/struktur-der-dfl-deutsche-fussball-liga-gmbh/> (Einsicht: 23.05.2019)

Sportarten unterscheidet: der öffentlichen Akzeptanz. Seit jeher hat der E-Sport sich zu rechtfertigen über die Beweggründe seiner Spieler und Zuschauer und die Wirkung der Spiele auf diese. Mit Verweis auf die Killerspiel-Debatte, die in Deutschland lange geführt wurde, musste der E-Sport immer wieder Einschnitte hinnehmen. Ganze Turniere wurden im Rahmen der Killerspiel-Debatte seitens der Politik untersagt.<sup>44</sup> Zudem führte diese gesellschaftliche Randstellung, die der E-Sport innehatte, dazu, dass es kaum Vereinsstrukturen oder ehrenamtliche Hilfe gab, die den E-Sport unterstützen konnten. Auch hier übernahmen wieder wirtschaftliche Träger.<sup>45</sup> So widmen sich heute Verbände im E-Sport vor Allem kommunikativen Aufgaben gegenüber der Politik und Öffentlichkeit.

### 3.3 Sponsorings im E-Sport

#### 3.3.1 Formen des Sponsorings

Grundsätzlich lassen sich zwei Formen von Sponsoren für den E-Sport unterscheiden: Zum sind das endemische Sponsoren, Sponsoren die Produkte oder Dienstleistungen herstellen, die für den E-Sport maßgeblich sind, also zum Beispiel Prozessorhersteller (Intel, AMD), E-Sport-Online-Plattformen (FaceIT, ESEA) oder auch Onlineshops für E-Sport (Skinbaron, CaseKing). Zum anderen sind das nicht endemische Sponsoren, also Sponsoren, deren Produkte nicht direkt im oder im Umfeld von E-Sport zu verorten sind, zum Beispiel Automarken, Versicherungen, Softdrinkshersteller, etc. . Waren zu Beginn des E-Sports vor Allem endemische Sponsoren Sponsoring-Partner von Turnieren oder Ligen, so sind es heutzutage immer mehr nicht endemische. Während Intel, ein Chip-Hersteller, bereits seit Jahren als Sponsor von internationalen Top-Turnieren auftritt, stieg 2016 zum Beispiel, damals noch überraschend, Wüstenrot bei des ESL-Frühlingsmeisterschaft ein.<sup>46</sup> Mittlerweile sind auch Mercedes-Benz und McDonalds im E-Sport aktiv, beide haben ihre Partnerschaft Ende 2018 mit dem DFB rund um die deutsche Nationalmannschaft beendet und möchten näher an die jungen Zielgruppe heran treten. Während Mercedes-Benz als Teilhaber der E-Sport-

---

<sup>44</sup> Vgl. Briegleb, Volker (2009): LAN-Party wegen "Killerspielen" abgesagt.

<https://www.heise.de/newsticker/meldung/LAN-Party-wegen-Killerspielen-abgesagt-189278.html> (Einsicht: 25.05.2019)

<sup>45</sup> Vgl. ESBD - eSport-Bund Deutschland e.V. (Hrsg.) (2018b), S. 10

<sup>46</sup> Vgl. PricewaterhouseCoppers GmbH (Hrsg.) (2018): Digital Trend Outlook 2018: eSport. Warten auf die Revolution?, S. 7 f.

Organisation SK Gaming eingestiegen ist, setzt McDonald's seine Partnerschaft mit der ESL aus dem Jahr 2018 fort.<sup>4748</sup>

Beide Sponsoringpartnerschaften lassen sich in das Modell der 2018 erschienenen PWC-Studie<sup>49</sup> einordnen. Die Studie stellt 3 Modelle zum Sponsoringengagement für Unternehmen heraus. In Modell 1 wird ein alleiniger Fokus auf Werbung gelegt. Hier werden Übertragungen von E-Sport-Veranstaltungen genommen, um die Marke oder das Produkt in der Nähe des E-Sport zu setzen präsentieren. Das kann in Form von im Internet typischer Bannerwerbung oder Bewegtbild sein. Denkbar ist hier zum einen eine Kooperation mit dem Veranstalter, um direkt in das Sendesignal eingebunden zu werden, das würde bei einer global relevanten Veranstaltung auch eine globale Reichweite bedeuten. Bei einer Kooperation mit einem Übertragungspartner, einem Unternehmen, das beispielsweise für den deutschen Markt Spiele in deutsch kommentiert und eigene Werbung schaltet, würde das eine nationale Reichweite bedeuten. Modell 2 beschreibt eine Kooperation mit einem etablierten endemischen Unternehmen. Dabei kann dieses Unternehmen an jeglicher Stelle im E-Sport agieren, entweder als Veranstalter, Team, Publisher, etc.. Der Grad der Kooperation ist dabei nicht ausschlaggebend, das schließt, neben Trikot- oder Namens-Sponsoring, auch die Übernahme von Anteilen ein. So können die beiden oben genannten Beispiele von McDonald's und Mercedes Benz ganz klar hier verortet werden. Modell 3 beschreibt ein langfristiges Engagement. Hier wird als Möglichkeit zur Präsentation im E-Sport die Gründung eines eigenen Teams genannt. So gründete 2003 das Computer-Versandhandels Unternehmen Alternate GmbH ihr *Team ALTERNATE*, heute *ALTERNATE aTTaX*. Heute hat die Organisation eines der besten deutschen Teams in Counter Strike: Global Offensive und weitere Spieler in FIFA, Players Unknown Battleground und Apex Legends<sup>50</sup>.

### 3.3.2 E-Sport-Sponsoring: Eine besondere Zielgruppe

Der Zuschauerzuspruch im E-Sports ist in den letzten Jahren unaufhaltsam gewachsen. So haben 2018 weltweit 173 Millionen Menschen angegeben E-Sport-Enthusiasten zu sein, während 222 Millionen Menschen meinten nur gelegentlich E-

---

<sup>47</sup> Vgl. Werben und Verkaufen (Hrsg.) (2019): Mercedes-Benz steigt bei SK Gaming ein.

[https://www.wuv.de/marketing/mercedes\\_benz\\_steigt\\_bei\\_sk\\_gaming\\_ein](https://www.wuv.de/marketing/mercedes_benz_steigt_bei_sk_gaming_ein) (Einsicht: 27.05.2019)

<sup>48</sup> Vgl. Handelsblatt (Hrsg.) (2018): McDonald's beendet Partnerschaft mit DFB und sponsert E-Sports.

<https://www.handelsblatt.com/unternehmen/handel-konsumgueter/markenstrategie-mcdonalds-beendet-partnerschaft-mit-dfb-und-sponsert-e-sports/23288228.html?ticket=ST-4092218-5WxTkG62O6gsXRYWYnp4-ap4> (Einsicht: 27.05.2019)

<sup>49</sup> Vgl. PricewaterhouseCoppers GmbH (Hrsg.) (2018), S. 10 f.

<sup>50</sup> Vgl. Alternate Attax (Hrsg.) (2019): About us. <https://alternate-attax.de/about-us/> (Einsicht: 27.05.2019)

Sport zu schauen (siehe Abbildung 4). Für 2022 werden 645 Millionen Menschen erwartet, die sich für E-Sport begeistern können.

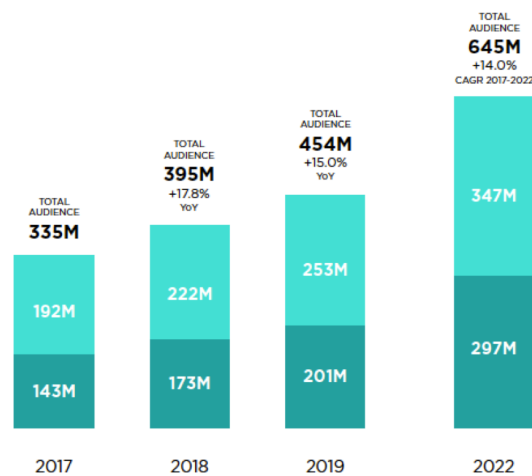


Abbildung 4: Wachstum der E-Sport Zuschauerzahlen<sup>51</sup>

Laut einer Umfrage des Institutes Deloitte wuchs auch in Deutschland die Bekanntheit des E-Sports. War 2018 48% der Befragten E-Sport bekannt, konnten ein Jahr zuvor genauso viele Menschen mit dem Begriff nichts anfangen. So ist in Deutschland in einem Jahr ist die Anzahl an Menschen, denen der Begriff bekannt ist, um 19% gestiegen, während die Anzahl derer, die ihn nicht kennen, um 22% sank. Ein deutliches Zeichen dafür, dass der E-Sport in der Gesellschaft immer präsenter wird. Dennoch ist E-Sport zunächst vor Allem noch ein männliches Phänomen, wenn auch die Zahl an weiblichen Fans steigt. So war unter den männlichen Befragten bereits 60% der E-Sport ein Begriff war, während es bei den weiblichen Teilnehmern nur 35% waren.<sup>52</sup>

<sup>51</sup> Newzoo (Hrsg.) (2019), S. 23

<sup>52</sup> Vgl. Deloitte Deutschland GmbH (Hrsg.) (2018): Continue to Play. Der deutsche eSports-Markt in der Analyse, S. 6

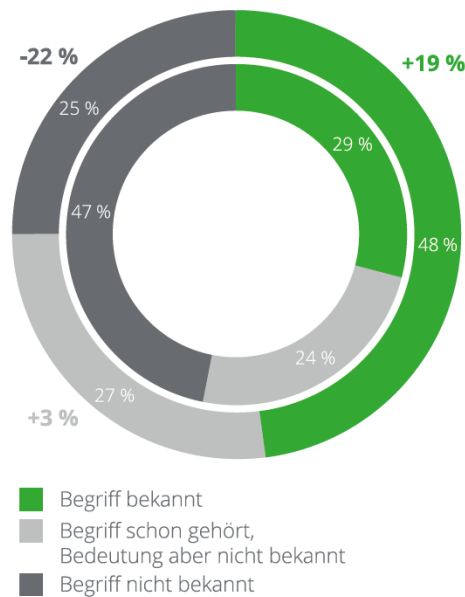


Abbildung 5: Bekanntheit des Begriffes "eSports" (innen 2017, außen 2018)<sup>53</sup>

Da der E-Sport noch ein junges Phänomen ist, ist auch dessen Zielgruppe vergleichsweise jung. Der durchschnittliche E-Sport-Fan ist 28 Jahre alt und ethnisch heterogen, technisch versiert und offen für neue Plattformen und Technologien. So ist eine Verklärung des E-Sports als einen Trend unter Jugendlichen nicht korrekt. Viel mehr sind es junge Erwachsene, die gut ausgebildet sind und eine starke Kaufkraft besitzen. Dabei bestimmen die Fans maßgeblich mit, welches Spiel den Schritt in den E-Sport schafft, durch Nachfrage auf Online-Videostreaming-Plattformen und eigene Nutzung der Spiele.<sup>54</sup> Sie zeigen ein hohes Maß an Offenheit gegenüber Sponsoren, weil sie gerne auf Events neue und relevante Sponsoren mit ihren Produkten und Dienstleistungen kennenlernen, insbesondere in Verbindung mit Werbegeschenken. Gerade jüngere Fans (14-19) lassen sich in Verbindung mit deren Idolen besonders gut ansprechen. Wohin gegen 71% aller Fans sich auf E-Sport-Veranstaltungen zum Kauf von E-Sport-Fanartikeln inspirieren lassen. Zudem zeigen die 14-19 Jährigen, dass sie besonders an E-Sport-Veranstaltungen interessiert sind. Durch eine starke Verbundenheit zum E-Sport sind sie bereit überdurchschnittlich viel für Tickets auszugeben. Dabei sind E-Sport-Fans generell sehr an E-Sport-Veranstaltungen interessiert. 93% aller Befragten, die bereits eine E-Sports-Veranstaltung besucht haben, haben vor eine weitere Veranstaltung zu besuchen. Dabei sind aber keines Wegs alle Zuschauer auch gleichzeitig selber aktiv. Gerade einmal 35% aller Zuschauer spielen selbst.<sup>55</sup>

<sup>53</sup> Deloitte Deutschland GmbH (Hrsg.) (2018), S. 6

<sup>54</sup> Vgl. PricewaterhouseCoppers GmbH (Hrsg.) (2018), S. 7 f.

<sup>55</sup> Vgl. ebenda, S. 24 f.

Hinzu komm, dass in Zeiten der Digitalisierung eine zielgenaue Ansprache an den Kunden, trotz neuer technischer Möglichkeit, immer schwieriger wird. Gerade die Millennials, also die 16-36 Jährigen, sind kaum noch über klassische Werbekanäle zu erreichen. Hier ist personalisierte Kommunikation über sozialen Medien und Online-Plattformen gefragt. Hier stellt das E-Sport-Sponsoring ein Mittel dar.<sup>56</sup>

### 3.3.3 Bedeutung des Sponsorings

Das Sponsoring nimmt im E-Sport, ähnlich wie in traditionellen Sportarten, eine wichtige Rolle ein. 2018 war es für den E-Sport, siehe Abbildung 6, die größte Einnahmequelle.

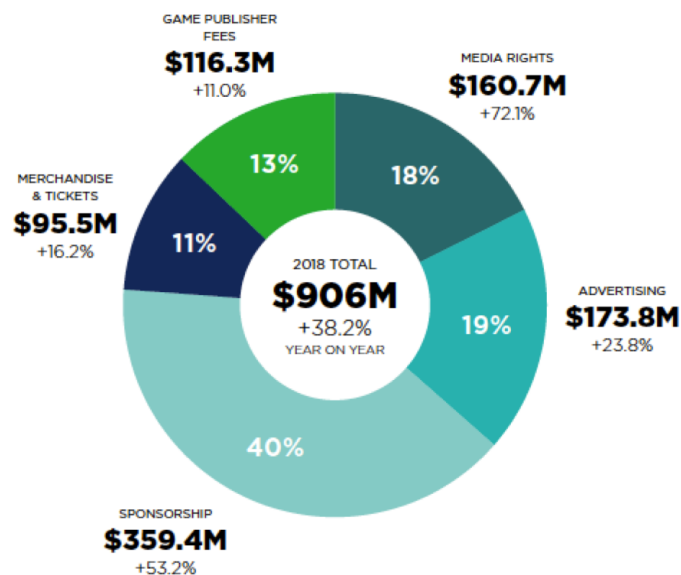


Abbildung 6: Weltweite E-Sport Umsätze 2018<sup>57</sup>

Dabei liegt das Wachstum der Sponsoringsparte (im Vergleich zum Vorjahr) weit über dem anderer Erlösquellen, wobei das größte Wachstum bei den Erlösen aus den Medienrechten liegt. Zwar wird sich das Wachstum von 53,2% 2019 wohl abschwächen, aber trotzdem voraussichtlich bei 34,3% liegen wird. Dies legt die herausragende Bedeutung des Sponsorings im E-Sport dar.

<sup>56</sup> Ebenda, S. 6

<sup>57</sup> Newzoo (Hrsg.) (2018): Free 2018 global esports market report, S. 22

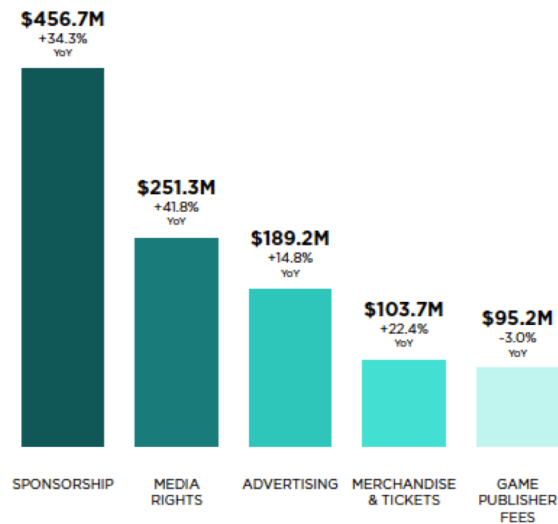


Abbildung 7: Voraussichtliche weltweite E-Sport Umsätze 2019<sup>58</sup>

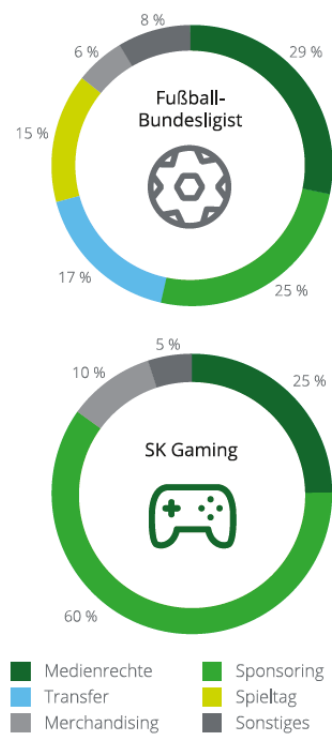


Abbildung 8: Umsatzsplit der Fußball-Bundesliga in der Saison 2016/17 vs. SK Gaming für das Jahr 2017<sup>59</sup>

Folgerichtig sind E-Sport-Organisationen stark vom Sponsoring abhängig, stärker als beispielsweise ein Fußball-Bundesliga-Team. Während bei einem Verein in der Bun-

<sup>58</sup> Newzoo (Hrsg.) (2019), S. 25

<sup>59</sup> Deloitte Deutschland GmbH (Hrsg.) (2018), S. 8

desliga in der Saison 16/17 durchschnittlich 25% des Umsatzes vom Sponsoring kam, war es, siehe Abbildung 8, beispielhaft bei SK Gaming im Jahr 2017 60% des Gesamtumsatzes. Sponsoren haben im professionellen E-Sport eine deutlich größere Bedeutung, als in anderen professionellen Sportarten, wie hier dem Fußball.

### **3.4 Zwischenfazit**

Bei der Frage nach der Bedeutung wirtschaftlicher Interessen für den E-Sport lässt sich zusammenfassend sagen, dass diese im E-Sport allgegenwärtig sind. Neben Publi-  
hern die die Austragung von Wettkämpfen nach Belieben erlauben oder untersagen  
können sind auch die Veranstalter von Wettkämpfen, ob online oder offline, getrieben  
durch wirtschaftliche Interessen. Eine Verbandssystem das Ligen und Turniere im gro-  
ßen Stil selbstlos und des Sportes wegen ausrichtet, wie im traditionellen Sport, gibt es  
nicht. Das Sponsoring im E-Sport ist für den E-Sport essenziell und für die Sponsoren  
sehr attraktiv, da die Zielgruppe im E-Sport sehr attraktiv ist. Der E-Sport ist eng ver-  
zahnt mit gewerblichen Anbietern von Dienstleistungen und Produkten. Eine Trennung  
von Sport und Gewerbe scheint unrealistisch, ist wirtschaftliches Interesse doch essen-  
tiell für den E-Sport.

## 4 E-Sport – Chance oder Gefahr für den traditionellen Sport?

Bei der Frage welche Rolle der E-Sport für den traditionellen Sport spielt, ob er eine Chance oder Gefahr darstellt, wird zunächst auf den Mitgliederaspekt eingegangen. So wird anhand einer Stellungnahme des DOSB dessen Haltung zum E-Sport, im Zusammenhang mit den Mitgliederzahlen des organisierten Sports in den letzten Jahren, erörtert und ein alternativer Handlungsweg aufgezeigt. Danach wird die Frage diskutiert, ob die Werte des E-Sport, die so oft in der Kritik stehen, vereinbar sind mit denen des Sports und zuletzt wird der E-Sport als Teil des Sportvereines untersucht. Dabei wird zunächst die Rolle des E-Sports im Profifußball erörtert, dann untersucht, ob die Gemeinnützigkeit des E-Sports eine Gefahr für den Begriff des Sports wäre und zuletzt möglich Chancen für den Amateursport durch den E-Sport erörtert.

### 4.1 Der Mitgliederaspekt

Am 04. Dezember 2018 veröffentlichte der Deutsche Olympische Sportbund (DOSB), als oberster deutscher Verband des organisierten Sports, eine Stellungnahme zum Thema E-Sport. In dieser erörterte der DOSB Fragen zur Zukunft des E-Sports und prüfte eine Eingliederung in die Strukturen des DOSB. Der DOSB nimmt hier eine ablehnende Haltung gegenüber verschiedenen Punkten im E-Sport ein und stimmt einer generellen Eingliederung nicht zu. Auch benutzt der DOSB den Begriff E-Sport nicht, sondern unterscheidet in virtuelle Sportartensimulationen, Disziplinen mit einem Sportartenbezug, und eGaming, alle anderen virtuellen Spiel- und Wettkampfformen. So führt der DOSB an, dass virtuelle Sportartensimulationen ein Entwicklungs- und Wachstumspotenzial für die jeweiligen Verbände innehätten und durchaus positiv zu bewerten seien, während alle anderen Formen von Spiel- und Wettkampfformen in der virtuellen Welt unter folgendem Aspekt zu betrachten sind:

*„Bei einem wachsenden eGaming-Markt steigt der Konkurrenzdruck um Ressourcen, die im Sport ohnehin knapp sind. So konkurriert z.B. die heutzutage bedenklich begrenzte Zeit für aktiven Sport und Bewegung mit den neuen Zeiterfordernissen in den virtuellen Welten.“<sup>60</sup>*

---

<sup>60</sup> Deutscher Olympischer Sportbund e.V. (Hrsg.) (2018a): DOSB und Esport. Umgang mit elektronischen Sportartensimulationen, eGaming und „eSport“. <https://www.dosb.de/ueber-uns/esport/> (Einsicht: 28.01.2019)

Der DOSB schreibt hier virtuellen Sportartensimulationen einen sportlichen Charakter zu, während andere, deutlich erfolgreichere, E-Sport-Titel ohne Sportbezug wie CS:GO, LoL oder Dota2, diese nicht inne haben sollen. Grund hierfür sei, dass etliche Spiele im klaren Gegensatz zu den ethischen Grundsätzen des DOSB stünden.

Mit Blick auf die aktuellen Mitgliederzahlen lässt sich sagen, dass der DOSB zuletzt vor Allem im Jugendbereich Mitglieder, Prozentual zur Bevölkerung der jeweiligen Altersgruppe, verloren hat (siehe Abbildung 9 und 10). Zudem wird deutlich, dass junge Erwachsene deutlich seltener in einem Sportverein aktiv sind als Jugendliche oder Kinder. Dies legt den Schluss nahe, dass viele Menschen mit dem erwachsen werden ihre Mitgliedschaft in einem Sportverein beenden.

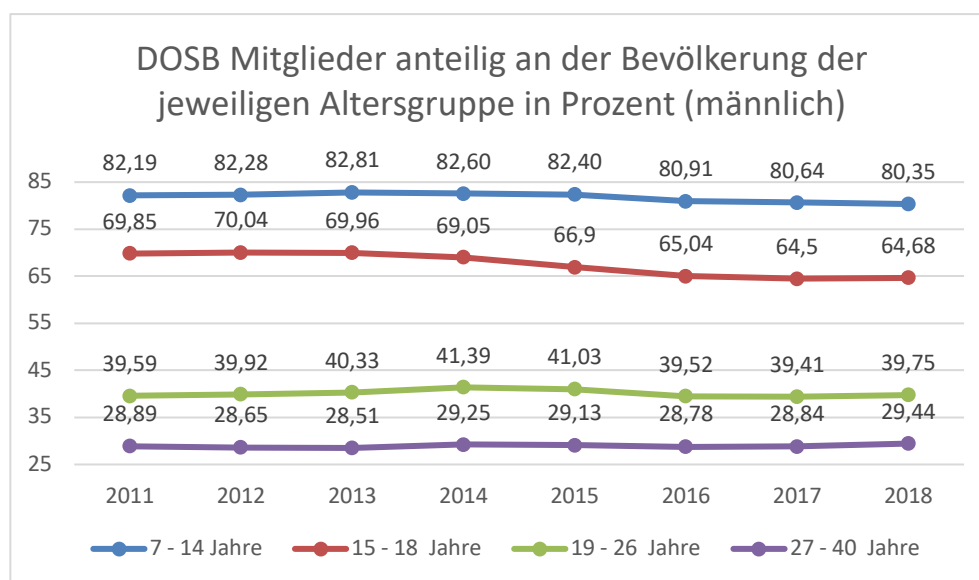


Abbildung 9: DOSB Mitglieder anteilig an der Bevölkerung der jeweiligen Altersgruppe in Prozent (männlich)<sup>61</sup>

<sup>61</sup> DOSB (2019), S. 12; DOSB (2018a), S. 12; DOSB (2016a), S. 12; DOSB (2016b), S. 12; DOSB (2014), S. 12; DOSB (2013), S. 12; DOSB (2012a), S. 12; DOSB (2012b), S. 12

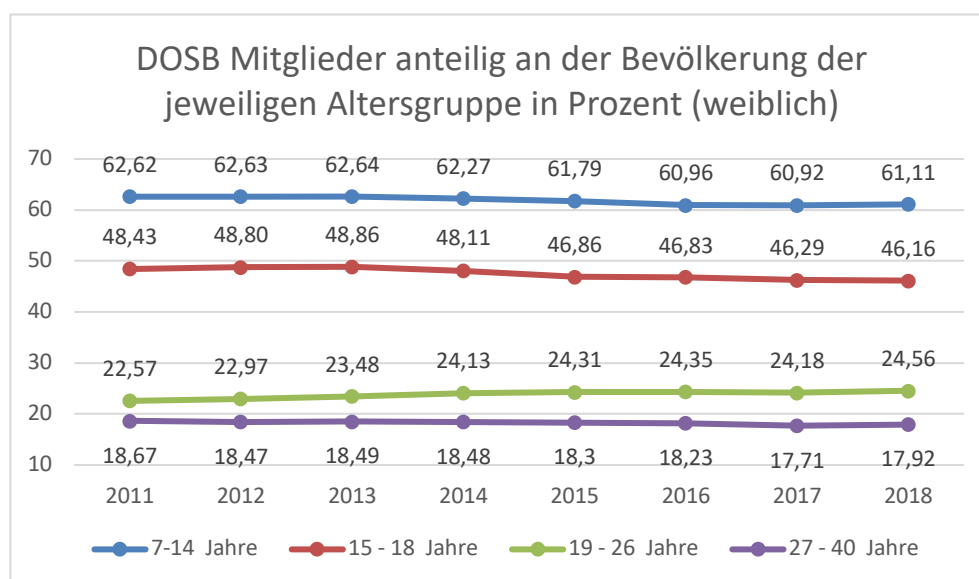


Abbildung 10: DOSB Mitglieder anteilig an der Bevölkerung der jeweiligen Altersgruppe in Prozent (weiblich)<sup>62</sup>

Zwar hat der Medienkonsum von Kinder und Jugendlichen in den letzten Jahren unter der Woche, also dort wo in der Regel Vereinssport betrieben wird, zugenommen<sup>63</sup>. Doch neuen Medien und neue Wettkampfformen in jenen Medien als Gefahr für den Vereinssport in Deutschland einzuschätzen, könnte, im Hinblick auf das Wachstumspotenzial von E-Sport, übereilt sein. Dieses Potenzial könnte auch genutzt werden, E-Sport, als Teil der neuen Medien, viel mehr als Chance verstanden werden Menschen (zurück) in die Vereine zu holen. Nun lässt sich aus der Statistik des DOSB nicht erschließen, ab welchem Alter genau mehr Menschen, anteilig an der Bevölkerung der jeweiligen Altersgruppe, weniger häufig im DOSB vertreten sind, doch lässt sich erkennen, dass mit zunehmendem Alter Menschen weniger häufig in Vereinen organisiert sind. Hier kann der E-Sport ansetzen. Immerhin ist der typische E-Sport-Fan zwischen 20-35 Jahren alt<sup>64</sup>. Das lässt zwar nur bedingt Rückschlüsse auf das durchschnittliche Alter von E-Sportlern zu, doch zeigt es, dass der E-Sport besonders bei jungen Erwachsenen beliebt ist. Also dort, wo besonders viele Menschen mit dem Sport aufhören. Wie bereits dargelegt gibt es laut ESBD in Deutschland circa 3 Millionen E-Sport Enthusiasten. Eine genaue Unterscheidung zwischen Spielern und Fans bleibt der ESBD schuldig, doch zeigt es welches Potenzial der E-Sport in Deutschland hat, auch für die Vereine und den DOSB. Mit einer generellen Aufnahme von E-Sport, bzw. der

<sup>62</sup> ebenda

<sup>63</sup> Vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs) (Hrsg.) (2018): Jim Studie 2018, Stuttgart, S. 31

<sup>64</sup> Vgl. SevenVerntures (Hrsg.) (2017): eSports: How a booming sport trend hit a new target group. <http://therestlesscmo.com/post/esports-how-a-booming-sport-trend-hit-a-new-target-group> (Einsicht: 31.05.2019)

Aufnahme des ESD als Spitzenverband, und nicht nur einzelnen Disziplinen, könnte der DOSB wieder vermehrt Jugendlichen in Vereine holen, das Potenzial an Menschen die sich für E-Sport begeistern wäre da.

## 4.2 Werte des E-Sports

Wie bereits erwähnt ist ein Kritikpunkt, den der DOSB in seiner Stellungnahme zum E-Sport genannt hat, dass große Teile des E-Sports, bzw. des eGamings, in einem Widerspruch mit dem Wertesystem des DOSB liegen. So stellte der DOSB fest:

*„Beim eGaming gibt es keine Differenzierung nach ethischen Grundsätzen; vielmehr steht eine Vielzahl der Spiele im klaren Widerspruch dazu sowie zu den ethischen Werten des Sports, die im DOSB-Leitbild formuliert sind [...]“<sup>65</sup>*

Gegen welche ethischen Grundsätze und Werte der E-Sport, bzw. das eGaming nach Ansicht des DOSB, genau verstößt, legt der DOSB nicht dar. Ein Kritikpunkt, der in der Killerspiele-Diskussion des Öfteren aufkam, war aber die Gewalt und Gewaltdarstellung in Computerspielen. Nachfolgend soll es deshalb um die Gewalt und Gewaltdarstellung im E-Sport und dem Vergleich zum Sport gehen. Es soll herausgestellt werden ob, und wenn ja, in wie fern, die Werte des E-Sports, mit denen des Sports, im Hinblick auf die Gewalt, vereinbar sind und welche Gefahr für die Werte des Sports vom E-Sport ausgehen.

Dabei muss zu Beginn erstmal der Frage nachgegangen werden, wie überhaupt Gewalt definiert wird und zwischen welchen Formen von Gewalt zu unterscheiden ist. Bornschiefer versteht unter Gewalt:

*„Alle effektiven oder angedrohten Handlungen (Gewaltandrohung), die darauf abzielen, andere zu einem bestimmten Handeln oder seiner Unterlassung zu zwingen, und bei denen die Bedrohung der körperlichen Unversehrtheit, der Einschränkung der Bewegungsfreiheit, der Verfügungsfreiheit über Sachen und der Ausdrucksfreiheit die Zwangsmittel sind.“<sup>66</sup>*

Diese soll nachfolgend gelten und ebenso die Kategorisierung von Pilz, welcher verschiedene Formen von Gewalt danach unterscheidet, von wo Gewalt ausgeht. Hier

---

<sup>65</sup> Deutscher Olympischer Sportbund e.V. (Hrsg.) (2018b)

<sup>66</sup> Bornschiefer, Volker (2007): Konflikt, Gewalt, Kriminalität und abweichendes Verhalten. Ursachen, Zeit- und Gesellschaftsvergleiche, Zürich, S. 28 f.

kennt er 3 verschiedene Möglichkeiten. Die erste Möglichkeit nennt sich personale Gewalt. Dabei geht die Gewalt von Personen aus, im E-Sport, als auch traditionellen Sport, wären das zum Beispiel die Spieler, Trainer, Funktionäre, Zuschauer, etc.. Als zweite Möglichkeit nennt er institutionelle Gewalt. Hier üben Institutionen oder gesellschaftliche Strukturen Gewalt aus. Im E-Sport wären das zum Beispiel Publisher, Teams, Verbände, etc., im Sport können dies Vereine, Verbände, Mannschaften, etc. sein. Die dritte und letzte Möglichkeit bei der Unterscheidung von wo Gewalt ausgeht ist die kulturelle Gewalt. Hier sind Wertorientierungen oder Handlungsleitlinie in der Gesellschaft bzw. im Sport Grund für Gewalt. Gewalt als kulturell oder gesellschaftlich gerechtfertigtes Mittel, zum Beispiel bei Gewalt aus religiösen Gründen.<sup>67</sup>

Motive zur Gewalt können vielschichtig sein und sind gleichermaßen im Sport und im Alltag anzufinden. Rulofs unterscheidet hier zwischen Affekthandlungen, Expressiven Entscheidungen und zweck- und wertrationale Gewalteinsätzen. Als zweckrational stuft sie Gewalt ein, die dazu dient die eigene Interessen durchzusetzen oder die eigene Position zu schützen oder zu stärken. Im Sport kann dies in Form von institutioneller Gewalt auftreten, zum Beispiel wenn ein Spieler, einen Gegner foult, um ihm am Torabschluss zu hindern und durch die Härte des Fouls eine Verletzung des Gegners in Kauf nimmt. Wertrationale Gewalt liege dann vor, wenn durch Normen der Einsatz von Gewalt gebilligt oder gefordert wird. Das kann im Sport der Fall sein, wenn Spieler in kontaktintensiven Sportarten wie Football, Rugby oder Eishockey, im Namen der Männlichkeit sich herausgefordert fühlen, besonders brutal den Körper einzusetzen. Expressive Gewalttaten werden hingegen zum Zwecke des Rausches bzw. zur Erfüllung der Lust getätigt. Wenn sich Hooligans abseits des Spiels prügeln, dann kann das aus rein lustvollen Motiven sein, solange wie die Gewalt zum Selbstzweck ausgeübt wird. Affektive Gewalthandlungen sind das Ergebnis außergewöhnlicher Erregungszustände, hier agiert der Täter unkontrolliert und mit blinder, hemmungsloser Wut. Sie waren evolutionsbiologisch notwendig, um sich durchsetzen zu können, gelten in der heutigen Gesellschaft aber als unangemessen.<sup>68</sup>

Wenn man diese Formen und Motive von/für Gewalt unter Berücksichtigung der Beispiele reflektiert wird klar, dass Gewalt im Sport in gewissen Fällen ein akzeptiertes Mittel ist. So ist institutionelle und zweckrationale Gewalt wohl besonders häufig anzutreffen. Wann immer zwei Mannschaften in einem kontaktfreudigen oder kontaktinten-

---

<sup>67</sup> Vgl. Pilz, Gunter A.; Kuhlmann, Detlef (2013): Sport, Fairplay und Gewalt. Beiträge zu Jugendarbeit und Prävention im Sport, Hildesheim, S. 12 f.

<sup>68</sup> Vgl. Rulofs, Bettina (2009): Gewalt und Sport. Begriffsdifferenzierungen und Analyseansätze aus sozialwissenschaftlicher Perspektive. In: Marschik, Matthias; Müllner, Rudolf; Penz, Otto; Spitaler, Georg (Hrsg.) (2009): Sport Studies, Wien, S. 180 f.

siven Sport aufeinander treffen kann davon ausgegangen werden, dass es hier zu Gewalt kommt. Das gleich gilt für personale zweckrationale Gewalt zum Beispiel in Kampfsportarten. Hier ist die Gewalt sogar zwingend notwendig, um zu gewinnen. Auch wertrationale Gewalt scheint im Sport akzeptiert zu sein. Wenn sich zwei Spieler beim Eishockey prügeln, ist dies gesellschaftlich akzeptiert. Begleiteffekte des Sports sind die expressive, sowie affektive Gewalt. Beide Formen sind im Sport gesellschaftlich nicht akzeptiert, können aber als Begleiterscheinung auftreten. Kulturelle Gewalt hingegen ist im Sport kaum anzutreffen.

Zu beachten ist, dass Gewalt nicht in allen Sportarten gleichermaßen akzeptiert ist. Während im Eishockey ein Spieler für einen Faustkampf höchstens die restliche komplette Spieldauer aussetzen muss, im nächsten Spiel aber wieder starten darf<sup>69</sup>, wäre diese mild Strafe beispielsweise im Fußball oder beim Schwimmen undenkbar. So sind Sportarten, die ein hohes Maß an körperlicher Gewalt erlauben, vor Allem in sozialen und kulturellen Milieus populär, in denen körperliche Gewalt noch als ein legitimes Mittel zur Willensdurchsetzung angesehen wird.<sup>70</sup>

E-Sport ist hingegen ein kontaktloser Sport. Gewalt findet, wenn überhaupt, lediglich im virtuellen Raum statt. Spieler steuern Spielfiguren, oder befehligen diese, welche dann Gewalt gegen andere Spielfiguren ausüben. In diesem Kontext muss geprüft werden, in wie fern eine Definition von Gewalt auch für den virtuellen Raum gilt. Schließlich werden hier keine Personen verletzt, sondern lediglich virtuelle Figuren, welche nach Vorlage eines Menschen modelliert wurden. Nachfolgend soll aber die Annahme gelten, dass die Definition von Gewalt von Bornschieer gleichermaßen für die Handlungen zwischen virtuellen Figuren gilt. Im selben Kontext gilt es auch den Unterschied zwischen Gewalt und Gewaltdarstellung hervorzuheben. So ist Gewalt etwas was eine Person ausführt, entweder direkt oder durch das Steuern oder das Befehligen einer Spielfigur, wohingegen Gewaltdarstellungen lediglich Abbildungen solcher Gewalt sind, zum Beispiel in Computerspielen in Form von Videosequenzen, welche der Spieler vielleicht durch sein Handeln auslöst, aber keinen Einfluss auf das Geschehen währenddessen hat.

Um einen Überblick zu bekommen in wie fern Gewalt oder Gewaltdarstellungen in Videospielen vorhanden sind hilft ein Blick auf die Ratings durch die Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH (USK). Die USK ist eine von Verbänden der Computerspielwirtschaft gegründete Organisation, die, staatlich regulierte, für die

---

<sup>69</sup> Deutsche Eishockey Liga GmbH und Co. KG (Hrsg.) (2018): Offizielles Regelbuch, S. 129

<sup>70</sup> Vgl. Pilz, Gunter A.; Kuhlmann, Detlef (2013), S. 13

Selbstkontrolle von Computer- und Videospielen nach §14 Abs. 6 des Jugendschutzgesetzes (JuSchG) seitens der Computerspielindustrie zuständig ist. So sind (§12 JuSchG) Publisher verpflichtet ihre Spiele vor Veröffentlichung gegen Verstöße gegen das JuSchG prüfen zu lassen. Die Kriterien zur Einschätzung eines Spiels stützen sich dabei auf Kriterien zur Visuelle und akustische Umsetzung der Spielidee, zum Gameplay, zur Atmosphäre, zum Realismus, zur Glaubwürdigkeit, zur Jugendaffinität und zum Identifikationspotenzial, zum Handlungsdruck, zur Darstellung von Gewalt, Krieg, Angst und Bedrohung, zu Sexualität, zu Drogen, sowie zu Diskriminierung und zur verwendeten Sprache im Spiel.<sup>71</sup> Dabei kann nach §14 Abs. 2 JuSchG die USK ein Spiel für 5 verschiedene Abstufungen freigegeben werden. Ein Spiel kann ohne Altersbeschränkung (meist familienfreundliche Spiele wie Gesellschafts- oder Geschicklichkeitsspiele, Sportspiele, Simulationen, Managementspiele etc.), ab 6 Jahren (wettkampfbetonende oder spannende familienfreundliche Spiele), ab 12 Jahren (Spiele mit Distanzierungsmöglichkeiten für den Spieler aufgrund von zum Beispiel historischen, futuristischen oder märchenhaft-mystischen Darstellungen), ab 16 Jahren (häufig Spiele mit bewaffneten Kämpfen und eine Rahmenhandlung) oder ab 18 Jahren, also ohne Jugendfreigabe, (Spiele mit meist einer düsteren bedrohlichen Atmosphäre mit gewalthaltigen Spielkonzepten<sup>72</sup>) freigegeben werden. Vollständigkeitshalber muss erwähnt werden, dass ein Spiel auch komplett indiziert werden kann, wenn es gegen die Indizierungsgründe der Bundesprüfstelle für Jugendgefährdende Medien verstößt.

Mit Blick auf die 10 auf Twitch oder YouTube Gaming, beides Streamingplattformen, im E-Sport-Kontext meist gestreamten E-Sport-Titeln fällt auf, dass die meisten Spiele erst ab 12 oder 16 Jahren freigegeben sind. Lediglich Hearthstone (Collecting Card Game) und Rocket League (Autorennen/Sport) sind ab 0 bzw. 6 Jahren freigegeben. Bei allen anderen Titeln, außer StarCraft 2 (RTS), handelt es sich um entweder um Shooting Games oder um MOBA-Titel.

| <b>Spiel</b>                     | <b>USK-Rating</b> | <b>Genre</b>  |
|----------------------------------|-------------------|---------------|
| League of Legends                | ab 12 Jahren      | MOBA          |
| Counter-Strike: Global Offensive | ab 16 Jahren      | Shooting Game |
| Dota 2                           | ab 12 Jahren      | MOBA          |

<sup>71</sup> Vgl. Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH (Hrsg.) (2016): Leitkriterien der USK für die jugendschutzrechtliche Bewertung von Computer- und Videospielen, Berlin, S. 12 ff.

<sup>72</sup> Vgl. Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH (Hrsg.) (2019): Die fünf Kennzeichen und was sie bedeuten. <http://www.usk.de/pruefverfahren/alterskennzeichen/> (Einsicht: 02.06.2019)

|                                      |              |                      |
|--------------------------------------|--------------|----------------------|
| Overwatch                            | ab 16 Jahren | Shooting Game        |
| Hearthstone                          | ab 0 Jahren  | Collecting Card Game |
| Starcraft II                         | ab 12 Jahren | RTS                  |
| Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) | ab 16 Jahren | Shooting Game        |
| Fortnite                             | ab 12 Jahren | Shooting Game        |
| Rocket League                        | ab 6 Jahren  | Autorennen/Sport     |
| Heros of the Storm                   | ab 12 Jahren | MOBA                 |

*Tabelle 1: beliebteste Spiele auf Twitch oder YouTube Gaming im E-Sport-Kontext*

So lässt sich sagen, dass die meisten der populärsten E-Sport-Titel ab 12 oder 16 Jahren freigegeben sind, also mit Gewaltdarstellungen versehen sind, die aber weder düster noch bedrohlich noch realistisch genug sind, um nicht für Jugendliche freigegeben zu sein. Der Vollständigkeit halber ist aber zu erwähnen, dass es auch Titel im E-Sport gibt, die keine Jugendfreigabe erhalten haben.

Sowohl in Shooting Games als auch in MOBA- und RTS-Spiele ist das Ziel, bzw. ein Mittel, um zum Ziel zu gelangen, die Zerstörung bzw. das Eliminieren des Gegners. Dazu muss explizit institutionelle und zweckrationale Gewalt, oftmals mit Hilfe von Waffen, im virtuellen Raum angewandt werden. Zwar kann diese Gewalt abstrakt sein, weil Spielfiguren, Waffen und Maps fantastisch wie in League of Legends oder Overwatch, dargestellt sind, doch bleibt das Spielziel dasselbe. Expressive Gewalt ist im E-Sport hingegen kaum anzutreffen, zwar kann auch expressive Gewalt im virtuellen Raum Glücksgefühle auslösen, zum Beispiel wenn ein Spieler in Shooting Games einen Gegner eliminiert hat, doch muss meist zu überlegt und taktisch vorgegangen werden, um ein blindes, rauschgesteuertes Vorgehen praktikabel zu machen. Sowieso findet Gewalt im E-Sport nur im virtuellen Raum statt. Da die Meisten Wettkämpfe online ausgeführt werden und sich die Beteiligten dabei nicht einmal sehen, ist jegliche Form der direkten Physischen Gewalt zwischen Spielern sehr selten, lediglich auf Offline-Veranstaltungen wäre dies möglich. Möglich hingegen ist die psychische Gewalt gegen Gegner und Mitspieler auch bei Online-Spielen. Oftmals kann man, wenn nicht durch einen Sprachchat, mit einem Textchat mit dem Gegner oder den Teamkameraden kommunizieren. Gerade gegen Mitspieler in Online-Spielen ist das beleidigen oder herabwürdigen eines Spielers, häufig zu beobachten, besonders wenn sich Spieler nicht persönlich kennen und nur zufällig im selben Team landen. Auslöser hierfür ist meist ein augenscheinlich nicht genügendes Verhalten, das dem Team angeblich

schadet. Personale oder kulturelle Gewalt ist hingegen im E-Sport genauso selten anzutreffen, wie affektive Gewalt.

Die Vereinbarkeit der Werte des Sports und die Werte des E-Sports, im Hinblick auf Gewalt und Gewaltdarstellungen, sind auf den ersten Blick nicht weit auseinander. Während im Sport physische Gewalt akzeptiert und notwendig ist, findet sich physische Gewalt im E-Sport lediglich im virtuellen Raum, und auch hier ist sie akzeptiert und notwendig. Im Sport, wie im E-Sport, ist dies stets abhängig von der jeweiligen Disziplin. Der größte Unterschied ist aber, dass im Sport tatsächlich Menschen verletzt werden, während im E-Sport lediglich virtuelle Figuren Schaden erleiden. Computerprogramme sind dafür verantwortlich, dass das Benutzen einer Waffe oder das physische Einwirken auf eine Spielfigur ihr Schaden zu fügt. Dieser Schaden zeichnet sich aber meist nicht in Form von Schmerz, oder körperlicher Beeinträchtigung, aus, sondern im Abzug von Lebenspunkten der Spielfigur. Der Schaden, den eine Figur einer anderen zugefügt hat, lässt sich in Zahlen bemessen. Etwas, was in der realen Welt kaum möglich ist. Der Teilnehmer eines Wettkampfes nimmt Schmerzen höchst subjektiv wahr, wohin gegen ein E-Sportler in Zahlen ablesen, welchen Schaden seine Spielfigur erlitten hat und wie viele Lebenspunkte sie noch übrig hat, er wird selber dabei nicht beeinträchtigt.

Aus den vorliegenden Daten lässt sich ein möglicher Schaden für die Werte des Sports, durch die Werte des E-Sport, zum Beispiel im Rahmen des Zusprechens des Sportstatus für den E-Sport, nicht erkennen. Auch eine vermeintliche Unvereinbarkeit der Werte, im Hinblick auf die Gewalt, scheint vorerst unsachgemäß und oberflächlich und bedarf einer öffentlichen Diskussion.

## **4.3 Integration des E-Sports in den Sportverein**

### **4.3.1 E-Sport im deutschen Profifußball**

In den letzten Jahren ist der Trend E-Sport auch bei den Vereinen der 1. und 2. Fußball-Bundesliga angekommen. Immer mehr Vereine haben eine eigene E-Sport-Abteilung gegründet. Nachfolgend soll es um das Engagement jener Vereine gehen. Es soll dargelegt werden, in wie fern Vereine der 1. und 2. Fußball-Bundesliga im E-Sport tätig sind, welche Möglichkeiten ein Verein hat, um sich im E-Sport zu engagieren, und warum Vereine den E-Sport als Chance sehen.

Viele Vereine haben in den letzten Jahren eine eigene E-Sport-Abteilung aufgebaut und besonderes Augenmerk dabei offensichtlich auf das Spiel FIFA gelegt. So hat jeder Profifußballverein in der 1. und 2. Bundesliga, der eine eigene E-Sport-Abteilung hat, mindestens einen Spieler für das Spiel von EA. Nicht verwunderlich, schließlich ist eine Fußball-Simulation sehr nah am Kerngeschäft eines Fußballvereins und als erster Schritt in den E-Sport Markt nahe liegend.<sup>73</sup> Zudem ist FIFA aber auch das, plattformübergreifend, 2018 meist verkaufte Spiel Deutschlands<sup>74</sup>. Einer breiten Basis an Spielern, und damit potenziellen E-Sport-Fans, können sich die Vereine also sicher sein. Einige Vereine haben aber auch in Spiele wie League of Legends oder Pro Evolution Soccer (PES) investiert und E-Sportler unter Vertrag genommen. Einen gänzlich anderen Weg, als Spieler in den Verein zu holen, hat der 1. FC Köln genommen. Als erster deutscher Fußballverein investiert der Club in eine bestehende und etablierte E-Sport-Organisation. So erwarb der 1. FC Köln Anteile an der E-Sport-Organisation SK Gaming.<sup>75</sup> Ähnlich agierte zuletzt auch der Drittligist 1860 München. Mit einer Kooperation mit PENTA haben sie ein eigenes LoL-Team, unter dem Namen PENTA 1860, aufgestellt. Für PENTA ist die Kooperation mit 1860 München die Chance wieder in LoL Fuß zu fassen, für 1860 München ist das Profiteam nur der erste Schritt, sie verfolgen einen Breitensportlichen Ansatz und möchten in verschiedene Disziplinen integrieren.<sup>76</sup> Eine vollständige Übersicht über das Engagement von Vereinen im deutschen Profifußball kann Tabelle 2 und 3 im Anhang entnommen werden.

Aufgrund einer breiten Aktivität der Vereine ist es nicht verwunderlich, dass mit der Virtual Bundesliga Club Championship ein Wettkampfformat geschaffen wurde, in dem die Vereine gegeneinander antreten. Initiator der Liga ist die Deutsche Fußball Liga (DFL). In der ersten Saison der Virtual Bundesliga Club Championship, 1. Halbjahr 2019, sind alle Erst- und Zweitliga-Teams, mit E-Sport-Abteilungen, angetreten. Das waren 22 von insgesamt 36 Teams.

Wie bereits dargelegt entscheiden sich viele Vereine mit einem Einstieg in den E-Sport für das Spiel FIFA. Grund dafür, neben den vielen Menschen die das Spiel in Deutschland spielen und der Tatsache, dass es sehr nah am Kerngeschäft liegt, ist, dass die Zielgruppe der E-Sport-Fans im Stadion kaum noch erreicht wird.<sup>77</sup> So haben in einer

---

<sup>73</sup> Vgl. Luther, Daniel (2019) (Minute: 3:40)

<sup>74</sup> Vgl. game – Verband der deutschen Games-Branche e.V. (Hrsg.) (2019): Die 20 meistverkauften Konsolen- und Videospiele 2018 in Deutschland. <https://www.game.de/marktdaten/jahrescharts-2018-pc-konsole/> (Einsicht: 07.06.2019)

<sup>75</sup> Vgl. Werben und Verkaufen (Hrsg.) (2019)

<sup>76</sup> Vgl. PENTA (Hrsg.) (2019): PENTA und Münchener Traditionsverein stellen gemeinsames Team in League of Legends. <https://penta-sports.com/allgemein/5137/penta-und-1860/> (Einsicht: 07.06.2019)

<sup>77</sup> Vgl. Luther, Daniel (2019) (Minute: 3:40)

explorativen Studie Hebbel-Seeger und Siemers Anfang 2018 gezeigt, dass die Entscheider in Vereinen im E-Sport vor allem ein Kommunikationsmittel sehen, mit dem sie bestehende Fans binden und neue Zielgruppen erreichen möchten. E-Sport als ein Mittel zu Markenverjüngung mit großem Markt- und Wachstumspotenzial. Die Ergebnisse der Studie deuten darauf hin, dass sich ein Engagement für einen Verein auch durchaus lohnt. Die Markenwerte der Vereine werden klarer definiert und erweitert. Das Image eines Vereins wird von seinen Fans eher als „jung“ oder „frisch“ empfunden, wenn ein E-Sport-Engagement bekannt ist.<sup>78</sup>

### 4.3.2 Das Problem der Gemeinnützigkeit

Eine gemeinnützige Körperschaft, zum Beispiel ein Verein oder eine GmbH, ist verpflichtet (§52 Abs. 1 AO) die Allgemeinheit auf materiellem, geistigem oder sittlichem Wege selbstlos zu fördern.<sup>79</sup> Zwecke zur Förderung der Allgemeinheit können unter anderem die Förderung von Wissenschaft und Forschung, die Förderung der Kunst und Kultur, die Förderung der Tierschutzes, die Förderung der Verbraucherberatung und des Verbraucherschutzes, die Förderung der Jugend- und Altenhilfe oder auch die Förderung des Sportes sein.<sup>80</sup> Ein gemeinnütziger Vereine erhält, unter den Voraussetzungen, die in den §§ 51 bis 69 AO geregelt sind, Steuervergünstigungen. Dabei muss der Verein seine gemeinnützigen Zwecke selbstlos, ausschließlich und unmittelbar verfolgen. Zudem müssen die mildtätigen Zwecke aus der Satzung eindeutig erkennbar sein und die Geschäftsführung muss der Satzung entsprechen. Ist dies der Fall ist ein Verein in der Regel von der Körperschafts-, Grund- und Gewerbesteuer befreit, unterliegt nur der ermäßigten Umsatzsteuer von 7%, ist bei Zuwendungen nicht erbschaftssteuerpflichtig, kann Steuerbegünstigt Spenden und Mitgliedsbeiträge annehmen und in Höhe von bis zu 2.400€ Übungsleiter, Ausbilder, Betreuer oder Ähnliches steuerfrei vergüten. Neben diesen Vorzügen verpflichtet sich ein Verein mit der Gemeinnützigkeit aber auch dazu keine eigenwirtschaftlichen Ziele zu verfolgen, zeitnah das Vereinsvermögen für gemeinnützige Zwecke zu verwenden und keine Zuwendungen an die Mitglieder zu verteilen. Zudem ist das Vermögen des Vereins an den Verein gebunden und darf nur für satzungsmäßige Zwecke verwendet werden.<sup>81</sup> Trotz dieser Auflagen ist es für einen Verein die Gemeinnützigkeit sehr attraktiv, da die Vor-

---

<sup>78</sup> Vgl. Hebbel-Seeger, Andreas; Siemers, Lena (2018): eSport im Profi-Fußball der DFL – Zu Erwartungen, Zielen und Markeneinfluss, In: Daumann, Frank; Römmelt, Benedikt (Hrsg.): Sciamus – Sport und Management, Nr. 2 (2018), S. 55 f.

<sup>79</sup> Vgl. Burgert, Julia-Susanne (2008): Umsatzbesteuerung von Vereinen. Der Verein als Unternehmen, Hamburg, S. 7 f.

<sup>80</sup> § 52 Abs. 2 AO

<sup>81</sup> Vgl. Brinkmeier, Thomas (2008): Vereinsbesteuerung. Steuervorteile durch Gemeinnützigkeit, Wiesbaden, S. 43 f.

teile aus der Steuerbefreiung oder -erleichterung, sowie die Möglichkeit Trainer und Betreuer steuerfrei zu vergüten, überwiegen. Beim Sport gilt zu beachten, dass ausschließlich der Amateursport als gemeinnützig zu betrachten ist, wobei es der Gemeinnützigkeit nicht entgegensteht, dass ein Verein neben dem Amateursport auch bezahlten Sport anbietet. Sport wird dabei als eine Aktivität mit körperlicher Ertüchtigung angesehen. Ist solch eine körperliche Ertüchtigung nicht vorhanden, wird eine Aktivität im steuerlichen Sinne nicht als Sport verstanden, auch wenn die Aktivität im umgangssprachlichen Gebrauch als Sport bezeichnet wird. So sind Kartenspiele wie Skat oder Bridge kein Sport. Eine Ausnahme stellt hier Schach dar, durch dessen Aufnahme und ausdrückliche Einstufung als Sport in der Abgabenordnung (§52 Abs. 2 Nr. 21 AO) ist dieser als gemeinnützig einzustufen.

Mit dem 01. Januar 2018 ist auch zum ersten Mal einem reinen E-Sport-Verein die Gemeinnützigkeit anerkannt worden. Wegen seiner Jugendarbeit konnte der Verein Leipzig Esports e.V. dieses Recht, auf Grundlage der Förderung der Jugendhilfe (§52 Abs. 2 Nr. 4 AO), in Anspruch nehmen. Das zeigt bereits das grundsätzliche Problem des E-Sports bei der Frage nach der Gemeinnützigkeit. So wird der E-Sport steuerrechtlich im Moment nicht als Sport angesehen und schließt damit eine generelle Anerkennung der Gemeinnützigkeit für E-Sport-Vereinen über §52 Abs. 2 Nr. 21 AO aus. Jeder Verein muss selber darlegen, dass sein Handeln unter einen anderen Zweck der Gemeinnützigkeit fällt, wenn dieser das Recht der Gemeinnützigkeit in Anspruch nehmen möchte. Der ESBD sieht aber im Fall des Leipzig Esports e.V. einen Präzedenzfall geschaffen, um E-Sport-Vereinen in Zukunft die Gemeinnützigkeit schneller beschaffen zu können.<sup>82</sup> Zeitgleich fordert der ESBD eine steuerrechtliche Gleichstellung des E-Sports mit dem Sport, durch eine Änderung des Anwendungserlasses der Abgabenordnung (AEAO) oder die Änderung von §52 Abs. 2 Nr. 21 AO durch die Aufnahme von E-Sports, ähnlich wie es bereits beim Schach der Fall war.

Auf der anderen Seite gibt es Bedenken gegenüber einer solchen Aufnahme. Würde dies doch eine Gleichstellung von Videospielen gegenüber anderen Betätigungen bedeuten, wobei das Argument der Mitgliederentwicklung in den Vereinen, als auch die Gefahren einer Computer- und Videospielsucht geltend gemacht werden.<sup>83</sup> Der DOSB

---

<sup>82</sup> Vgl. ESBD - eSport-Bund Deutschland e.V. (Hrsg.) (2019c): Erster reiner eSport-Verein als gemeinnützig anerkannt – Bundesverband ESBD gratuliert Leipzig eSport e.V. zur Vorreiterrolle und mahnt Anerkennung auch als Sport an. <https://esportbund.de/2018/02/04/erster-reiner-esport-verein-als-gemeinnuetzig-erkannt-bundesverband-esbd-gratuliert-leipzig-esport-e-v-zur-vorreiterrolle-und-mahnt-erkennung-auch-als-sport-an/> (Einsicht: 26.03.2019)

<sup>83</sup> Vgl. Unger, Thorsten (2018): Autorenbeitrag: Warum eSports keine Anerkennung als Sport braucht. <http://www.mediabiz.de/games/news/autorenbeitrag-warum-esports-keine-erkennung-als-sport-braucht/429578> (Einsicht: 13.05.2019)

positioniert sich dahingehend als das er auf die, vor Allem kommerziellen, Verwertungsinteressen im E-Sport verweist und eine Verwässerung des Sport-Begriffes befürchtet, sollte die Abgabenordnung geändert werden.<sup>84</sup>

Der DOSB setzt für eine Anerkennung einer Aktivität als Sportart eine eigenmotorische und sportartbestimmende Bewegung voraus und sieht diese beim E-Sport als nicht gegeben.<sup>85</sup> Unabhängig zur Diskussion was genau Sport ist, wo der Sport aufhört und wo er anfängt, und die davon abhängige Diskussion ob der E-Sport Sport ist, lässt sich festhalten, dass die Frage zur Verwässerung des Begriffes des Sports im Zusammenhang mit der Aufnahme des E-Sports in die Gemeinnützigkeit auch davon abhängt, ob dem E-Sport eine eigenmotorische und sportartbestimmende Bewegung inne hat. Diese Frage ist nicht abschließend geklärt, während der DOSB dies verneint, meint der ESBD, dass der E-Sport sich durchaus durch solch eine Bewegung auszeichnet. Würde man die Frage nach einer eigenmotorischen und sportartbestimmenden Bewegung mit einem ja beantworten, sollte diese also im E-Sport nachgewiesen und allgemein anerkannt sein, stellen steuerrechtliche Privilegien für den E-Sport im Sinne der Gemeinnützigkeit von Vereinen keine Gefahr für den gesonderten Status des Sports in der Vereinsbesteuerung dar. E-Sport wäre demnach Sport. Kommt man hingegen zum Schluss, dass dem E-Sport keinerlei eigenmotorische und sportartbestimmende Bewegung zu Grunde liegt, so muss man eine Aufnahme des E-Sports in die Gemeinnützigkeit im Sinne von §52 Abs. Nr. 21 AO, ohne ihn als Sport anzuerkennen, als eine Gefahr der gesonderten Rolle des gemeinnützigen Vereinssport und damit auch für den Begriff des Sports im Sinne der Gemeinnützigkeit gegenüber anderen Vereinen verstehen. E-Sport ist, stand jetzt, entweder Sport und damit gemeinnützig oder eben nicht. Da dem E-Sport weder von gesetzgeberischer Seite noch von Seiten des DOSB, als Dachverband des deutschen organisierten Sports, eine solche eigenmotorische und sportartbestimmende Bewegung zugesprochen wurde, noch als Sport anerkannt wurde, ist dieser auch zurzeit nicht gemeinnützig. Zur Anerkennung des E-Sports sind demnach drei Szenarien möglich.

1. **Szenario:** Der DOSB erkennt eine eigenmotorische und sportartbestimmende Bewegung im E-Sport als gegeben an und gliedert den ESBD ein, was dem E-Sport zum Sport macht, und damit gemeinnützig.
2. **Szenario:** Der Gesetzgeber ändert die Abgabenordnung und erkennt den E-Sport als Sport an, ähnlich wie beim Schach.
3. **Szenario:** Der Gesetzgeber ändert die Abgabenordnung oder den AEAO, erkennt den E-Sport nicht als Sport an, versteht ihn aber als gemeinnützig. Der E-

---

<sup>84</sup> Vgl. Deutscher Olympischer Sportbund e.V. (Hrsg.) (2018b)

<sup>85</sup> Vgl. ebenda

Sport wäre dann keine Sportart, der ESBD würde nicht vom DOSB aufgenommen werden und dennoch wäre der E-Sport gemeinnützig.

Szenario 1 und 2 stellen nur insofern eine Gefahr für den Sport dar, als dass Vertreter anderer Verbände fordern könnten, dass ihre Aktivitäten ebenfalls als Sport anzuerkennen sind. Damit ist eine Gefahr für den Begriff des Sports als gering einzustufen. Szenario 3 hingegen wäre ein Novum, erstmals wäre eine gesellschaftliche Aktivität generell als gemeinnützig anerkannt worden, ohne, dass diese ein Sportart darstellt. Einen rechtlichen Anspruch zur Anerkennung andere Aktivitäten als Sportarten schließt dieses Szenario erstmal nicht grundsätzlich aus und kann so in der Tat eine Gefahr für den Begriff des Sports darstellen. Der E-Sport stellt also nur dann eine Gefahr für den Begriff des Sports im Sinne der Gemeinnützigkeit dar, wenn diese dem E-Sport anerkannt wird, ohne dass der E-Sport als Sport anerkannt wird. Auf die Größe dieser Gefahr kann aus den zugrunde liegenden Informationen aber nicht geschlossen werden, dafür bedarf es einer genaueren Untersuchung des Sachverhalts.

### **4.3.3 E-Sport als Chance für den Amateurverein**

Mit der Unterscheidung des DOSB von elektronischen Sportartensimulationen und eGaming hat der DOSB auch eine Eingliederung elektronischer Sportartensimulationen in die jeweiligen Dachverbände der Sportarten empfohlen. So erkennt der DOSB die Bedeutung von virtuellen Sportarten und eGaming als Teil einer modernen Jugendkultur an und sieht eine systematische Ausarbeitung von Strategien zur Entwicklung von Sportarten im virtuellen Raum vor, lässt es aber zeitgleich den jeweiligen Verbänden obliegen in wie fern sich diese in Richtung virtuelle Sportarten orientieren möchten. Der DOSB erkennt, dass virtuellen Sportarten für Verbände in der Erweiterung derer Angebote ein Mehrwert darstellen können, verzichtet zeitgleich aber auf eine Begründung warum eine einheitliche und flächendeckende Eingliederung von virtuellen Sportarten in die Dachverbände nicht gefördert wird und verweist lediglich auf die Autonomie der Verbände.<sup>86</sup>

Nichts desto trotz bleibt eine Anerkennung des Potenzials von virtuellen Sportarten für Vereine und Verbände stehen. Eine Erweiterung des Angebots für die jeweiligen Verbände ist ratsam, um dem Mitgliederschwund entgegen zu wirken. Um eine Eingliederung von virtuellen Sportarten in die Sportvereine zu vereinfachen empfiehlt der DOSB zudem eine Angleichung des §52 Absatz 2 Satz 2 der Abgabenordnung. Demnach sollen virtuelle Sportarten ebenfalls als gemeinnützig eingestuft werden.

---

<sup>86</sup> Vgl. Deutscher Olympischer Sportbund e.V. (Hrsg.) (2018b)

Der Landessportbund Berlin geht einen Schritt weiter und sieht neben dem Potenzial in Sachen Angebotserweiterung mit der Eingliederung auch einen möglichen Impuls, um die digitale Entwicklung von Vereinen und Verbänden weitervoranzutreiben, zum Beispiel in der digitalen Infrastruktur und Strategie. Zudem verweist der Landessportbund auf den Deutschen Behindertensportverband, der im E-Sport eine große Möglichkeit zur Inklusion sieht. Menschen mit und ohne Behinderung könnten an gemeinsamen Wettkampf teilnehmen und so Barrieren abbauen. Zudem würden Menschen mit Behinderung so eine umfassendere Teilhabe am gesellschaftlichen Leben ermöglichen.<sup>87</sup>

Sowohl der Landesportbund Berlin, als auch der Deutsche Olympische Sportbund, verweisen aber auch auf die Suchtgefahr von Computerspielen. So sieht der Landessportbund begleitet zur Eingliederung virtueller Sportarten Maßnahmen zur Gesundheits- und Suchtprävention vor. Zudem müssten Aspekte zur Genderneutralität, Gewaltprävention, Anti-Diskriminierung und Barrierefreiheit berücksichtigt werden.

Mit der Aufnahme von E-Sport im allgemeinen, oder einzelner Aspekte davon, zum Beispiel die der virtuellen Sportarten, ergebe sich die Möglichkeit, so der Landessportbund Berlin, neue Zielgruppen in die Vereine zu holen. Also Menschen die bisher keinen Sport bzw. keinen Bewegungssport gemacht haben. Diesen Menschen könnte man durch den E-Sport an solche Bewegungsangebote heranzuführen, denkbar durch eine Integration in den Trainingsalltag oder eine Kombination von bestehenden Angeboten, zum Beispiel Training mit der Fußballmannschaft, mit neuen Angeboten, dem E-Sport.

## 4.4 Zwischenfazit

Rückblickend lässt sich sagen, dass der DOSB eine Gefahr im E-Sport sieht, dass die begrenzte Zeit von Jugendlichen durch den E-Sport zu Lasten des Vereinssports weiter in Anspruch genommen wird. Zeitgleich aber eine Chance sieht neue Mitglieder, durch die Aufnahme der virtuellen Sportarten in die Verbände, zu gewinnen. Diese Unterscheidung fußt allein auf die Inhalte der verschiedenen Spiele. Zwar beinhalten die beliebtesten E-Sport-Titel Gewalt oder Gewaltdarstellungen, doch findet die Gewalt lediglich im virtuellen Raum statt. Verletzt wird beim E-Sport keiner, weshalb eine Unvereinbarkeit mit den Werten des Sports unsachgemäß und oberflächlich scheint. Eine Gefahr für die Werte des Sports durch den E-Sport scheint nicht zu bestehen. Vereine

---

<sup>87</sup> Vgl. Landessportbund Berlin e.V. (Hrsg.) (2019): Landessportbund Berlin positioniert sich zu eSports. <https://lsb-berlin.net/aktuelles/mitteilungen/details/landessportbund-berlin-positioniert-sich-zu-esports/> (Einsicht: 26.04.2019)

im Profifußball nehmen den E-Sport als eine Chance wahr neue Fans zu erreichen und eine Zielgruppe zu binden, die im Stadion kaum noch erreicht wird. Auch ist der E-Sport die Chance für Vereine ihre Marke zu verjüngen. Auch eine Anerkennung der Gemeinnützigkeit für den E-Sport stellt nur insofern eine Gefahr für den Begriff des Sports dar, wenn die Gemeinnützigkeit ohne die Anerkennung des E-Sports als Sport einher geht. Neben dem DOSB erkennt auch der Landessportbund Berlin und der Deutsche Behinderten Sportverband ein Potenzial im E-Sport. Einerseits für neue Mitglieder in den Verbänden, andererseits für eine neue Form der Inklusion. Zeitgleich gibt es aber auch Vorbehalte, unter anderem aufgrund der Computer- und Videospielsucht.

Neben Zahlreichen Chancen für den Sport durch den E-Sport, die Möglichkeit neue Mitglieder in die Vereine zu holen, für Profisportvereine ihre Marken zu verjüngen, für eine bessere Inklusion, gibt es auch reichliche Bedenken im organisierten Sport. Vor allem um die Stellung des Sports wird sich gesorgt. So sieht man den Status des Sports im Sinne der Gemeinnützigkeit, als auch die Werte des Sports in Gefahr. Zudem erkennt man den E-Sport als möglichen Ursprung für Gefahren wie der Computer- und Videospielsucht bei Spielern. Eine Gefahr für den Sport geht dabei bedingt lediglich für den Status des Sports im Sinne der Gemeinnützigkeit aus. So lässt sich sagen, dass der E-Sport für den Sport mehr Chancen bietet, als Gefahren.

## 5 Schlussbetrachtung

### 5.1 Zusammenfassung

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass sich Millionen Menschen in Deutschland mit dem E-Sport befassen. Entweder aktiv als Spieler oder passiv als Zuschauer. Dabei wird der E-Sport als Zuschauersport immer beliebter, immer mehr Menschen schauen sich E-Sport-Veranstaltungen an. Der E-Sport wird dabei sehr schnell zu einem immer größeren Wirtschaftszweig, Die Wirtschaft ist eng verzahnt mit dem E-Sport, eine Trennung kaum vorzunehmen. Das liegt unter anderem auch an den Publishern, die mit ihren Rechten an den Spielen, im Vergleich zu traditionellen Sportarten, sehr viel Einfluss haben und bei der Gestaltung der Spiele und dem Umgang mit dem E-Sport-Aspekten in ihren Spielen von keiner Institution reguliert werden. Auch fehlen Verbände in einem Verbandsystem, wie im traditionellen Sport, die die Veranstalterrolle einnehmen. Im E-Sport sind es Unternehmen die Veranstaltungen organisieren, die Verbände sind damit beschäftigt eine Anerkennung des E-Sport in der Gesellschaft und Politik voranzutreiben. Das Sponsoring nimmt im E-Sport die bedeutendste Einnahmequelle ein, im Vergleich zum professionellen Fußball in Deutschland ist die Rolle überproportional wichtig. Auch für die Wirtschaft ist das Sponsoring im E-Sport sehr attraktiv. So ist die Zielgruppe im E-Sport relativ jung, gut gebildet, offen gegenüber Marken im E-Sport, sehr markentreu und besitzen eine hohe Kaufkraft.

Der E-Sport bietet dem Sport die Möglichkeit auf sinkende Mitgliederzahlen, gerade bei jungen Erwachsenen und Jugendlichen, zu reagieren und entgegenzuwirken. Dabei ist eine Integration von virtuellen Sportarten in die jeweiligen Dachverbände auch vom DOSB vorgesehen. Eine komplette Eingliederung des E-Sports, also eine Eingliederung des ESBD, wiederum nicht. Das liegt an den, laut DOSB, nicht vereinbaren Werten einiger E-Sport-Titel mit denen des Sports. Im Profifußball ist der E-Sport schon angekommen. Zahlreiche Vereine aus der 1. und 2. Bundesliga haben eine eigene E-Sport-Abteilung gegründet und sehen im E-Sport vor allem ein Kommunikationsmittel, um neue Fans zu gewinnen und Fans zu binden. Doch eine Integration des E-Sports in den Amateurbereich ist noch problematisch, ist doch zur Zeit noch unklar, ob Sportvereine ihre Gemeinnützigkeit riskieren, wenn sie eine E-Sport-Abteilung integrieren. Daher kämpft der DOSB dafür, dass virtuelle Sportarten in die Verein integriert werden können, ohne einen Verlust der Gemeinnützigkeit riskieren zu müssen. Für eine generelle Anerkennung der Gemeinnützigkeit aller E-Sport-Titel, und damit auch von reinen E-Sport-Vereinen, kämpft der ESBD. Und auch der Deutsche Behindertenbund sieht eine Chance im E-Sport. Menschen mit und ohne Behinderung können im E-sport oh-

ne Probleme zusammenspielen, was die Möglichkeit zu einer verstärkten Inklusion ebnet.

## 5.2 Fazit

Der E-Sport nimmt damit eine immer größer werdende Rolle in der Gesellschaft ein. Gerade im unternehmerischen Kontext wird der E-Sport immer bedeutender. 2018 wurden über 900 Millionen US-Dollar im E-Sport umgesetzt und das Wachstum zum Vorjahr ist mit 38,2% gigantisch. Grund für diese rasante Wachstum ist die enge Verknüpfung zwischen Wirtschaft und E-Sport. Mit den umfassenden Rechten eines Unternehmens an seinen Spielen und dem Anspruch des E-Sport ein Sport zu sein, kann man getrost davon sprechen, dass Publisher die Besitzer von Sportarten sind. Kaum ein Wettkampf kann ohne die explizite Erlaubnis des Publisher durchgeführt, medial verbreitet oder veröffentlicht werden. Auch können Publisher frei entscheiden, inwiefern Monetarisierung in ihren Spielen eingebaut wird und welche Anreize an den Spieler gesendet werden, Geld zu investieren. Bestes Beispiel dafür ist das meist verkaufte Spiel in Deutschland: FIFA. Ein Profi-E-Sportler muss, im E-Sport relevanten FUT-Modus, mit der jährlichen Neuauflage des Spiels jedes Mal tausende Euros in die Hand nehmen, um gute Spieler für die eigene Mannschaft einzukaufen. Zwar ist auch das Starten mit einem schlechteren Team möglich, doch ist das Aufwerten durch Erfolg im Spiel Zeitaufwendig und man hat als E-Sportler zu Beginn jeder Saison einen klaren Nachteil. Diese freie Handhabe seitens des Publisher stellt den größten Kritikpunkt gegenüber dem E-Sport im Zusammenhang mit der Wirtschaft dar. Die Publisher haben eine so starke rechtlich geschützte Position, wie es sie im organisierten Sport nirgendwo gibt. Hier wird muss der Ruf nach Regulierung laut werden, gerade im Zusammenhang mit einer Anerkennung als Sportart darf diese rechtliche Übermacht nicht dazu führen, dass diese neue Form des Sports von einzelnen gewinnorientierten Unternehmen abhängig wird. Zudem sind die Veranstalter von Turnieren und Ligen auch meist Unternehmen. Gemeinnützige Verbände, wie es sie im traditionellen Sport gibt, haben im E-Sport keinen Einfluss auf die Ausrichtung von Veranstaltungen oder das Handeln von Publishern. Haben sie doch noch heute mit den Auswirkungen der Killerspiel-Diskussion zu kämpfen. Auch mit dem Sponsoring macht sich der E-Sport abhängig von der Wirtschaft, stellt doch das Sponsoring die wichtigste Einnahmequelle im E-Sport dar. Andersherum ist aber auch die Wirtschaft sehr am E-Sport interessiert. Eine sehr attraktive Zielgruppe macht den E-Sport zu einem idealen Werbeumfeld für Sponsoren. E-Sport und Wirtschaft sind gegenseitig voneinander abhängig und eng miteinander verzahnt.

Mit dem E-Sport stellt sich dem DOBS die Möglichkeit ihre sinkenden Mitgliederzahlen entgegenzuwirken. Doch der DOSB erkennt nur Disziplinen des E-Sports an, die eine

Ähnlichkeiten zu realexistenten Sportarten aufweisen, bzw. von denen inspiriert oder nach deren Vorbild geformt wurden. Damit schlägt der DOSB den größten Teil des E-Sports aus und nennt unvereinbare Werte dieser anderen Spiele mit denen des Sports als Grund. Das wirkt als ob der DOSB versucht nur die paar Spiele zu integrieren, die die nicht weit weg von ihrem Kerngeschäft sind, um zu zeigen, dass man aufgeschlossen ist gegenüber dem jugendlichen Trend zu elektronischen Wettkampfformen. Eine vernünftige Diskussion zu den eigenen Werten und den Werten des Sports, besonders gegenüber der im E-Sport viel kritisierten Gewaltdarstellung, bleibt der DOSB schuldig, würde eine solche Diskussion, doch wahrscheinlich zu dem Schluss kommen, dass E-Sport und Sport nicht weit auseinander und vereinbar sind. Stattdessen wird die Integration des virtuellen Sports in die Dachverbände des Sports unterstützt, aber auch nicht konsequent und flächendeckend. Chancen zu einer stärkeren Inklusion sollten hier vom DOSB nicht aus den Augen verloren werden. Im Profifußball ist der E-Sport bereits angekommen. Zahlreiche Fußballvereine haben eine eigenen E-Sport-Abteilung gegründet und erkennen das Potenzial dahinter. Ein erster Schritt dabei ist für viele Vereine die Fußballsimulation FIFA aus dem Hause EA gewesen, so hat jeder Verein der 1. und 2. Bundesliga, das in den E-Sport investiert hat, mindestens einen Spieler für die Reihe. Doch auch andere Titel werden in den Vereinen gespielt und es ist durchaus denkbar, dass sich das Engagement seitens der Vereine noch intensivieren und breiter wird, wenn man betrachtet das Engagement anscheinend Früchte trägt und die jeweiligen Marken als verjüngt und frischer wahrgenommen werden. E-Sport in Amateurvereinen ist jedoch noch ein eher schwierigeres Thema. Zwar gibt es schon einige reine E-Sport-Vereine und Sportvereine mit E-Sport-Abteilungen in Deutschland, doch es ist wahrscheinlich, dass die nicht generelle Gemeinnützigkeit des E-Sports und die Ungewissheit, ob der Status der Gemeinnützigkeit mit einem Engagement im E-Sport verloren werden kann, viele Menschen und Vereine noch davon abhält sich im E-Sport zu engagieren. Mit Rechtssicherheit in diesem Punkt dürfte das Engagement um E-Sport in Vereinen steigen. Das Potenzial Menschen über den E-Sport in die Vereine zu holen ist auf jeden Fall vorhanden, entscheidend wird sein in wie fern eine Bereitschaft des DOSB da ist, dies zu unterstützen.

### **5.3 Ausblick**

Der E-Sport wächst und ein Abschwächen des Hypes ist vorerst nicht zu erwarten. Die Diskussion in Deutschland ob E-Sport Sport ist wird sich wohl auch nicht in naher Zukunft entschieden werden. Zu groß ist das Interesse des DOSB seine Dachverbände zu schützen und zu breit sind noch immer die Bedenken gegenüber dem E-Sport in der Politik und Gesellschaft. Zwar hat CDU, CSU und SPD in ihrem Koalitionsvertrag bereits Ende 2017 eine Anerkennung des E-Sports als Sportart und eine olympische Perspektive gefordert, doch seitdem ist, bis auf eine Anhörung im Sportausschuss des

Bundestages, bisher nicht viel passiert. Viel mehr sind Bedenken aus den Reihen der großen Koalition zu dieser Formulierung laut geworden. Der Schlüssel zur Anerkennung der Gemeinnützigkeit des E-Sports wird wohl auch in der Anerkennung als Sportart liegen, sind hier die Hürden für eine Gemeinnützigkeit doch am geringsten. Wichtig für die Vereine wird sein, hier Rechtssicherheit zu schaffen. Eine Anerkennung wird wohl aber nur über den DOSB gehen. Dieser hat mit seiner Unterscheidung zwischen virtuellen Sportarten und eGaming eine Unterscheidung getroffen, die wohl einmalig ist, und möchte mit der Eingliederung von Teilen des E-Sports in die Dachverbände des Sports anscheinend Fakten schaffen. Es bleibt abzuwarten in wie fern die Dachverbände dies annehmen werden. Bis auf das Spiel FIFA, welches durch den DFB bereits mit der Virtuell-Bundesliga bereits gefördert wird, ist aber kaum eine andere Sportsimulation in Deutschland im E-Sport relevant. Zwar könnte die Politik von Gesetzes wegen her den E-Sport als Sport anerkennen, doch wird sie sich dabei nicht unbegründet über den DOSB, als wichtigsten Vertreter des deutschen Sports, hinwegsetzen.

Eine eventuell notwendige Maßnahme im Zuge der Anerkennung als Sportart wird die Regulierung der wirtschaftlichen Einflüsse auf den E-Sport sein. Besonders die Publisher haben, unter anderem mit ihrer starken rechtlichen Position, viel Macht. Fragen was E-Sport-Titel beinhalten darf und was nicht, in wie fern Monetarisierung in E-Sport-Titel integriert werden darf, Fragen zum Jugendschutz und zur Suchtprävention, etc., sollten global geregelt werden, zum Beispiel unter Leitung des IeSF. Dem entgegen stehen aber die Interessen der Publisher, es bleibt abzuwarten ob und inwiefern sich der Markt des E-Sport selber regulieren wird, um Spieler, vor Allem Kinder und Jugendliche zu schützen. Wenn Publisher nicht mehr die komplette Handlungsfreiheit zu Themen wie Monetarisierung im E-Sport haben und sich gewissen Regeln unterwerfen, kann eine Eingliederung in den national und international organisierten Sport leichter gelingen und nebenbei die gesellschaftliche Akzeptanz erhöhen.

## Literaturverzeichnis

Alternate Attax (Hrsg.) (2019): About us. <https://alternate-attax.de/about-us/> (Einsicht: 27.05.2019)

Althaus, Erich (2018): E-Sport Publisher Geschäftsmodell erklärt. <https://www.marketing-esports.com/e-sport-publisher-geschaeftsmodell-businessmodell-erklaert/> (Einsicht: 08.05.2019)

Besombes, Nico (2018): Esport & Competitive Gaming. <https://twitter.com/NicoBesombes/status/1009123040955850752> (Einsicht: 06.05.2019)

Bornscher, Volker (2007): Konflikt, Gewalt, Kriminalität und abweichendes Verhalten. Ursachen, Zeit- und Gesellschaftsvergleiche, Zürich

Breuer, Markus (2011): E-Sport: eine Markt- und ordnungsökonomische Analyse, Boizenburg

Briegleb, Volker (2009): LAN-Party wegen "Killerspielen" abgesagt. <https://www.heise.de/newsticker/meldung/LAN-Party-wegen-Killerspielen-abgesagt-189278.html> (Einsicht: 25.05.2019)

Brinkmeier, Thomas (2008): Vereinsbesteuerung. Steuervorteile durch Gemeinnützigkeit, Wiesbaden

Burgert, Julia-Susanne (2008): Umsatzbesteuerung von Vereinen. Der Verein als Unternehmen, Hamburg

Christlich Demokratische Union Deutschlands, Christlich-Soziale Union in Bayern e.V., Sozialdemokratische Partei Deutschlands (Hrsg.) (2017): Koalitionsvertrag zwischen CDU, CSU und SPD – 19. Legislaturperiode, Rn. 2167

Deloitte Deutschland GmbH (Hrsg.) (2018): Continue to Play. Der deutsche eSports-Markt in der Analyse

Deutsche Eishockey Liga GmbH und Co. KG (Hrsg.) (2018): Offizielles Regelbuch

Deutscher Fußball Bund e.V. (Hrsg.) (2019): Regional- und Landesverbände. <https://www.dfb.de/verbandsstruktur/landes-regionalverbaende/> (Einsicht: 23.05.2019)

Deutscher Olympischer Sportbund e.V. (Hrsg.) (2012a): Bestandserhebung 2011, Frankfurt am Main

Deutscher Olympischer Sportbund e.V. (Hrsg.) (2012b): Bestandserhebung 2012, Frankfurt am Main

Deutscher Olympischer Sportbund e.V. (Hrsg.) (2013): Bestandserhebung 2013, Frankfurt am Main

Deutscher Olympischer Sportbund e.V. (Hrsg.) (2014): Bestandserhebung 2014, Frankfurt am Main

Deutscher Olympischer Sportbund e.V. (Hrsg.) (2016a): Bestandserhebung 2015, 2. Auflage, Frankfurt am Main

Deutscher Olympischer Sportbund e.V. (Hrsg.) (2016b): Bestandserhebung 2016, Frankfurt am Main

Deutscher Olympischer Sportbund e.V. (Hrsg.) (2018a): Bestandserhebung 2017, 3. Auflage, Frankfurt am Main

Deutscher Olympischer Sportbund e.V. (Hrsg.) (2018b): DOSB und Esport. Umgang mit elektronischen Sportartensimulationen, eGaming und „eSport“. <https://www.dosb.de/ueber-uns/esport/> (Einsicht: 28.01.2019)

Deutscher Olympischer Sportbund e.V. (Hrsg.) (2019): Bestandserhebung 2018, 2. Auflage, Frankfurt am Main

DFL Deutsche Fußball Liga e.V. (Hrsg.) (2019a): Die Struktur des DFL Deutsche Fußball Liga e.V.: <https://www.dfl.de/de/ueber-uns/dfl-deutsche-fussball-liga-ev/struktur-des-dfl-deutsche-fussball-liga-ev/> (Einsicht: 23.05.2019)

Deutsche Fußball Liga GmbH (Hrsg.) (2019b): Struktur. <https://www.dfl.de/de/ueber-uns/deutsche-fussball-liga-gmbh/struktur-der-dfl-deutsche-fussball-liga-gmbh/> (Einsicht: 23.05.2019)

Dudenverlag (@Dudenverlag). "Unsere Redaktion sagt: „E-Sport wird wie E-Mail oder E-Card mit einem großen E und Bindestrich geschrieben, auch wenn viele Sportvereine eSport schreiben.“ Ob E-Sport einen Platz bei <http://duden.de> oder in einer gedruckten #Duden-Neuaufgabe erhält, steht noch nicht fest." [Tweet vom 30. Oktober 2018]. <https://twitter.com/Dudenverlag/status/1057247939154849794>

ESBD - eSport-Bund Deutschland e.V. (Hrsg.) (2018a): Was ist eSport?.  
<https://esportbund.de/esport/was-ist-esport/> (Einsicht: 15.12.2018)

ESBD - eSport-Bund Deutschland e.V. (Hrsg.) (2018b): eSport in Deutschland 2018. Strukturen, Herausforderungen und Positionen aus verbandlicher Sicht, S. 7 ff.

ESBD - eSport-Bund Deutschland e.V. (Hrsg.) (2018c): ESBD stärkt internationale Integration: Aufnahme in die IeSF und Teilnahme am IOC/GAISF Esports Forum.  
<https://esportbund.de/blog/2018/06/29/esbd-staerkt-internationale-integration-aufnahme-in-die-iesf-und-teilnahme-am-ioc-gaisf-esports-forum/> (Einsicht: 10.05.2019)

ESBD - eSport-Bund Deutschland e.V. (Hrsg.) (2019a): Über den ESBD.  
<https://esportbund.de/verband/ueber-den-esbd/> (Einsicht: 24.04.2019)

ESBD - eSport-Bund Deutschland e.V. (Hrsg.) (2019b): Gründung des eSport-Bundes Deutschland (ESBD) als Bundesverband der deutschen eSport-Szene Vereine, Spitzen-Teams, Veranstalter und der BIU als Gründungsmitglieder.  
<https://esportbund.de/blog/2018/02/01/gruendung-des-esport-bundes-deutschland/> (Einsicht: 13.05.019)

ESBD - eSport-Bund Deutschland e.V. (Hrsg.) (2019c): Erster reiner eSport-Verein als gemeinnützig anerkannt – Bundesverband ESBD gratuliert Leipzig eSport e.V. zur Vorreiterrolle und mahnt Anerkennung auch als Sport an.  
<https://esportbund.de/2018/02/04/erster-reiner-esport-verein-als-gemeinnuetzig-erkannt-bundesverband-esbd-gratuliert-leipzig-esport-e-v-zur-vorreiterrolle-und-mahnt-erkennung-auch-als-sport-an/> (Einsicht: 26.03.2019)

Esports Earning (Hrsg.) (2019): Highest Overall Earnings.  
<https://www.esportsearnings.com/players/highest-overall> (Einsicht: 08.05.2019)

Fédération Internationale de Football Association (FIFA) (Hrsg.) (2019): Nationalverbände und Konföderationen. <https://de.fifa.com/associations/> (Einsicht: 23.05.2019)

Frasca, Gonzalo (2001): Videogames of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate, Georgia Institute of Technology

Freaks 4U Gaming GmbH (Hrsg.) (2019): ESL Meisterschaft wieder in Düsseldorf.  
<https://csgo.99damage.de/de/news/79486-esl-meisterschaft-wieder-in-duesseldorf> (Einsicht:08.05.2019)

Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH (Hrsg.) (2016): Leitkriterien der USK für die jugendschutzrechtliche Bewertung von Computer- und Videospielen, Berlin

Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH (Hrsg.) (2019): Die fünf Kennzeichen und was sie bedeuten. <http://www.usk.de/pruefverfahren/alterskennzeichen/> (Einsicht: 02.06.2019)

Frey, Dieter; Pommer, Jan (2018): Herausforderungen für die weitere Entwicklung des eSports. Überlegungen aus der Perspektive des Veranstalters. In: Multimedia und Recht. Zeitschrift für Informations-, Telekommunikations- und Medienrecht, Jg. 21., Nr. 8 (2018), S. 9 ff.

game – Verband der deutschen Games-Branche e.V. (Hrsg.) (2019): Die 20 meistverkauften Konsolen- und Videospiele 2018 in Deutschland. <https://www.game.de/marktdaten/jahrescharts-2018-pc-konsole/> (Einsicht: 07.06.2019)

Gibson, Alex (2018): The 10 Highest Earning Video Game Publishers in Fiscal 2018. <https://twinfinite.net/2018/08/10-highest-earning-video-game-publishers-2018/> (Einsicht: 08.05.2019)

Handelsblatt (Hrsg.) (2018): McDonald's beendet Partnerschaft mit DFB und sponsert E-Sports. <https://www.handelsblatt.com/unternehmen/handelskonsumgueter/markenstrategie-mcdonalds-beendet-partnerschaft-mit-dfb-und-sponsert-e-sports/23288228.html?ticket=ST-4092218-5WxTkG62O6gsXRYWYnp4-ap4> (Einsicht: 27.05.2019)

Hebbel-Seeger, Andreas; Siemers, Lena (2018): eSport im Profi-Fußball der DFL – Zu Erwartungen, Zielen und Markeneinfluss, In: Daumann, Frank; Römmelt, Benedikt (Hrsg.): Sciamus – Sport und Management, Nr. 2 (2018)

Hentsch, Christian-Henner (2018): Die Urheberrechte der Publisher bei Esport. In: Multimedia und Recht. Zeitschrift für Informations-, Telekommunikations- und Medienrecht, Jg. 21., Nr.8 (2018)

Hübner, Marcus (2005): Deutscher eSport-Bund (ESB) gegründet. <https://www.computerbase.de/2005-01/deutscher-esport-bund-esb-gegruendet/> (Einsicht: 14.05.2019)

International eSport Federation (Hrsg.) (2019): Member Nations. <https://www.iesf.org/about/#member-nations> (Einsicht: 10.02.2019)

Jagnow, Hans (2018): Essay: Die Gemeinnützigkeit des eSports ist überfällig. <https://esportbund.de/blog/2018/05/11/essay-die-gemeinnuetzigkeit-des-esports-ist-ueberfaellig/> (Einsicht: 13.05.2019)

Knabe, Maximilian (2019): German Esport Summit – Podium: eSport-Einstieg FIFA – Ergriffene Chance oder blinder Aktionismus?, (Minute: 19:12). <https://www.youtube.com/watch?v=4nx0z1OlcYg&list=PLWaAx-Q1YPMHJc4Phllv4uW2OleBKhtO&index=6> (Einsicht: 03.05.2019)

Landessportbund Berlin e.V. (Hrsg.) (2019): Landessportbund Berlin positioniert sich zu eSports. <https://lsb-berlin.net/aktuelles/mitteilungen/details/landessportbund-berlin-positioniert-sich-zu-esports/> (Einsicht: 26.04.2019)

Luther, Daniel (2019): German Esport Summit – Podium: eSport-Einstieg FIFA – Ergriffene Chance oder blinder Aktionismus?, (Minute: 20:30). <https://www.youtube.com/watch?v=4nx0z1OlcYg&list=PLWaAx-Q1YPMHJc4Phllv4uW2OleBKhtO&index=6> (Einsicht: 03.05.2019)

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs) (Hrsg.) (2018): Jim Studie 2018, Stuttgart

Müller-Lietzkow, Jörg (2006): Sport im Jahr 2050: E-Sport! Oder: Ist E-Sport Sport?. In: Medien + Erziehung : Merz : Zeitschrift für Medienpädagogik, Jg. 50, Nr. 06 (2006)

Newzoo (Hrsg.) (2018): Free 2018 global esports market report

Newzoo (Hrsg.) (2019): Free 2019 global esports market report

Ozanian, Mike; Settimi, Christina; Perez, Matt (2018): The worlds most valuable e-sport companies. <https://www.forbes.com/sites/mikeozanian/2018/10/23/the-worlds-most-valuable-esports-companies-1/#37aba9b66a6e> (Einsicht: 16.12.2018)

PENTA (Hrsg.) (2019): PENTA und Münchener Traditionsverein stellen gemeinsames Team in League of Legends. <https://penta-sports.com/allgemein/5137/penta-und-1860/> (Einsicht: 07.06.2019)

Pilz, Gunter A.; Kuhlmann, Detlef (2013): Sport, Fairplay und Gewalt. Beiträge zu Jugendarbeit und Prävention im Sport, Hildesheim

PricewaterhouseCoppers GmbH (Hrsg.) (2018): Digital Trend Outlook 2018: eSport. Warten auf die Revolution?

Rulofs, Bettina (2009): Gewalt und Sport. Begriffsdifferenzierungen und Analyseansätze aus sozialwissenschaftlicher Perspektive. In: Marschik, Matthias; Müllner, Rudolf; Penz, Otto; Spitaler, Georg (Hrsg.) (2009): Sport Studies, Wien

SevenVerntures (Hrsg.) (2017): eSports: How a booming sport trend hit a new target group. <http://therestlesscmo.com/post/esports-how-a-booming-sport-trend-hit-a-new-target-group> (Einsicht: 31.05.2019)

Unger, Thorsten (2018): Autorenbeitrag: Warum eSports keine Anerkennung als Sport braucht. <http://www.mediabiz.de/games/news/autorenbeitrag-warum-esports-keine-erkennung-als-sport-braucht/429578> (Einsicht: 13.05.2019)

Werben und Verkaufen (Hrsg.) (2019): Mercedes-Benz steigt bei SK Gaming ein. [https://www.wuv.de/marketing/mercedes\\_benz\\_steigt\\_bei\\_sk\\_gaming\\_ein](https://www.wuv.de/marketing/mercedes_benz_steigt_bei_sk_gaming_ein) (Einsicht: 27.05.2019)

Wimmer, Jeffrey (2013): Massenphänomen Computerspiele, Konstanz und München

# Anlagen

## 4.3.1 E-Sport im deutschen Profifußball

### Vereine der 1. Bundesligasaison 2019/20 E-Sport Disziplin

|                          |                          |
|--------------------------|--------------------------|
| 1. FC Köln               | Beteiligung an SK Gaming |
| 1. FSV Mainz 05          | FIFA                     |
| Bayer 04 Leverkusen      | FIFA                     |
| Borussia Dortmund        | Nicht im E-Sport aktiv   |
| Borussia Mönchengladbach | FIFA                     |
| Eintracht Frankfurt      | FIFA                     |
| FC Augsburg              | FIFA                     |
| FC Bayern München        | Nicht im E-Sport aktiv   |
| FC Schalke 04            | FIFA, PES, LoL           |
| Fortuna Düsseldorf       | Nicht im E-Sport aktiv   |
| Hertha BSC               | FIFA                     |
| RB Leipzig               | FIFA                     |
| SC Freiburg              | Nicht im E-Sport aktiv   |
| SC Paderborn             | Nicht im E-Sport aktiv   |
| SV Werder Bremen         | FIFA                     |
| TSG 1899 Hoffenheim      | FIFA                     |
| Union Berlin             | Nicht im E-Sport aktiv   |
| VFL Wolfsburg            | FIFA                     |

Tabelle 2: E-Sports Engagement von Vereinen der 1. Fußball-Bundesliga

**Vereine der 2. Bundesliga 2019/20      E-Sport Disziplin**

|                                    |                                                      |
|------------------------------------|------------------------------------------------------|
| VFB Stuttgart                      | FIFA                                                 |
| Hannover 96                        | FIFA                                                 |
| 1. FC Nürnberg                     | FIFA                                                 |
| Hamburger SV                       | FIFA                                                 |
| 1. FC Heidenheim                   | Nicht im E-Sport aktiv                               |
| Holstein Kiel                      | FIFA                                                 |
| Arminia Bielefeld                  | FIFA                                                 |
| SSV Jahn Regensburg                | Nicht im E-Sport aktiv                               |
| FC St. Pauli                       | Einstieg 2020 im Profi-E-Sport geplant <sup>88</sup> |
| SV Darmstadt 98                    | FIFA                                                 |
| VFL Bochum                         | FIFA                                                 |
| Dynamo Dresden                     | Nicht im E-Sport aktiv                               |
| SpVgg Greuther Fürth               | FIFA                                                 |
| FC Erzgebirge Aue                  | Nicht im E-Sport aktiv                               |
| SV Sandhausen                      | FIFA                                                 |
| VFL Osnabrück                      | Nicht im E-Sport aktiv                               |
| Karlsruher SC                      | Nicht im E-Sport aktiv                               |
| SV Wehen Wiesbaden (Aufstieg 2019) | FIFA                                                 |

*Tabelle 3: E-Sports Engagement von Vereinen der 2. Fußball-Bundesliga*

---

<sup>88</sup> Vgl. FC St. Pauli (Hrsg.) (2019): FC St. Pauli Engagiert sich in den Bereichen Esports und Gaming. <https://www.fcstpauli.com/news/fc-st-pauli-engagiert-sich-in-den-bereichen-esports-und-gaming/> (Einsicht: 06.06.2019)

## Eigenständigkeitserklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und nur unter Verwendung der angegebenen Literatur und Hilfsmittel angefertigt habe. Stellen, die wörtlich oder sinngemäß aus Quellen entnommen wurden, sind als solche kenntlich gemacht. Diese Arbeit wurde in gleicher oder ähnlicher Form noch keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

---

Ort, Datum

Vorname Nachname