

Fakultät: Medien

BACHELORARBEIT

Thema der Bachelorarbeit: Die Zukunftschancen und Risiken des E-Football im Vergleich zum traditionellen Profifußball. Eine Analyse am Beispiel Hertha BSC

Autor/in:

Herr Richard John (39515)

Studiengang:

Angewandte Medien

Erstprüfer:

Prof. Dr. Detlef Gwosc

Zweitprüfer:

Dr. Alexander Sieg

Einreichung:

Berlin, 20.07.2019

Faculty of Media

BACHELOR THESIS

Topic of thesis: The analysis of the opportunities and risks of e-football in comparison to traditional football of the example Hertha BSC

author:

Mr. Richard John (39515)

course of studies:

Applied Media

first examiner:

Prof. Dr. Detlef Gwosc

second examiner:

Dr. Alexander Sieg

submission:

Berlin, 20th of July 2019

Bibliografische Angaben

John, Richard

Die Zukunftschancen und Risiken des E-Football im Vergleich zum traditionellen Profifußball. Eine Analyse am Beispiel Hertha BSC

The analysis of the opportunities and risks of e-football in comparison to traditional football of the example Hertha BSC

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

Abstract

Diese Arbeit setzt sich mit dem digitalen und analogen Sport auseinander. Hauptaugenmerk liegt hierbei auf dem Fußball. Am Beispiel des Fußballbundesligisten Hertha BSC analysiert der Autor die Strukturen, Sponsoren, Herausforderungen und Chancen der neugegründeten Akademie für den virtuellen Fußball. Außerdem werden die Positionierungen des Deutschen Olympischen Sportbund sowie von der Deutschen Fußballliga und dem Deutschen Fußballbund erörtert. Die Fragestellung untersucht, ob der E-Sport das Potenzial besitzt, mit dem analogen Fußball in Konkurrenz zu geraten. Durch Experteninterviews und einer eigens entwickelten Studie versucht der Autor die Standpunkte des Digital Media Leiters sowie des Projektleiters eSports von Hertha BSC und andererseits der Fangemeinschaft der Mannschaft widerzuspiegeln.

This article engages with the subject of digital and analog sport focusing on football. Taking the example of the Bundesliga Football team Hertha BSC, the author analyses the structures, sponsorships, opportunities and challenges of their newly-established academy for virtual football. Besides, positions of the German Olympic Sports Confederation, the German Football League and the German Football Association will be discussed. The leading question examines if eSport provides the potential to compete with analog football. Utilizing interviews of experts and a specially developed study, the author tries to reflect stances of the Digital Media Leader as well as the project leader of eSports of Hertha BSC and on the other hand attitudes of the fan community of the team.

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	1
1.1	Entstehung E-Sport	2
1.2	Einstieg von Hertha BSC in den E-Sport	6
1.3	Trainingsraum	7
2	Wettbewerbe im E-Sport	9
2.1	Virtuelle Bundesliga	9
2.2	Berlin Liga	11
2.3	FIFA Interactive World Cup	13
3	Positionierungen	15
3.1	Deutsche Olympische Sportbund	15
3.2	Deutsche Fußball Liga / Deutscher Fußball Bund	18
3.3	Ultragruppierung Harlekins Berlin	21
4	Sponsoren	24
4.1	Deutsche Bahn	24
4.2	Nike	25
4.3	TOP Radiovermarktung	26
4.4	AOK Nordost	27
4.5	Stark E-Sport	29
5	Ablösen im E-Sport	31
6	Studien und Experteninterviews	32
6.1	Eigene Studie	32
6.2	Studie Deloitte	37
6.3	Experteninterview Maurice Sonneveld	40
6.4	Experteninterview Dennis Krüger	42
7	Zusammenfassung und Diskussion	45
	Literaturnachweise	I
	Anhang	VII
	Eigenständigkeitserklärung	VIII

1. Einleitung

Am 25. Juli 1892 gründeten die Brüder Fritz und Max Lindner, sowie Otto und Willi Lorenz den Verein BFC Hertha 92. 1905/1906 gewann der Verein seine erste Berliner Meisterschaft. Am 7. August 1923 fusionierte Hertha 92 mit dem finanzkräftigen Berliner Sport Club. Seitdem heißt der Verein Hertha BSC. Mit Hanne Sobek, dem wohl bekanntesten Berliner Fußballer, gelang es Hertha zwischen 1926-1931 sechsmal in Folge das Endspiel um die deutsche Meisterschaft zu erreichen. Nach vier Niederlagen hintereinander, konnte man 1930 die erste Meisterschaft gewinnen und ein Jahr später sogar den Titel verteidigen. Der Name „Hertha“ ist auf eine Dampferfahrt zurückzuführen. Das blau-weiße Schiff mit dem Namen „Hertha“ diente als Grundlage für die Vereinsfarben. Bis heute sind Blau und Weiß die Vereinsfarben der „alten Dame“, wie Hertha BSC auch genannt wird. Früher als es noch keine einheitlichen Trikots gab, liefen die Spieler mit blau-weißen Mützen auf, ab der Jahrhundertwende wurden dann die blau-weiß gestreiften Trikots das Erkennungsmerkmal der „alten Dame“. Der analoge Fußball ist tief in der Stadt verankert, sowohl gesellschaftlich als auch historisch. Seit zwei Jahren hat Hertha BSC nun auch eine eigene E-Sport-Akademie für den virtuellen Fußball. Durch Scouting-Turniere in Berlin und Brandenburg entdeckte der Berliner Sport-Club vier Talente. Diese werden nun in der Akademie zu professionellen E-Sportlern ausgebildet. Dafür hat Hertha BSC auf dem Gelände der Geschäftsstelle einige Räume für die E-Sportler umgebaut. Der Sportverein hat verstanden, dass der E-Sport sowohl in Deutschland als auch auf dem Weltmarkt ein riesiges Potenzial hat. Laut einer Studie von Deloitte ist der E-Sport besonders interessant für die jungen Menschen. Fast jeder Zweite zwischen 14 bis 18 Jahren kennt den Begriff „E-Sport“ und seine Bedeutung, während es bei den Befragten, die über 65 Jahre alt waren, gerade einmal 7% wussten. Da es für Fußballvereine immer schwieriger wird, Kinder und Jugendliche für analogen Sport zu begeistern, kann der E-Sport als „Mediator“ fungieren. Durch das Engagement von Fußballclubs wird der E-Sport immer bekannter. Sofern der virtuelle Sport auch noch Teil der olympischen Spiele werden sollte, würde das noch einmal die Bekanntheit fördern. Mehr als ein Viertel der Studienteilnehmer hat ein grundsätzliches Interesse am E-Sport, wenn er im Fernsehen übertragen werden sollte. Die größten Interessengruppen hierfür sind die 19- bis 24-Jährigen (42%) und die 25- bis 34-Jährigen (41%). 15% der Probanden nutzen bereits Streaming-Dienste wie Twitch und Co. Auch hier nutzen die 19- bis 24-Jährigen und 25- bis 34-Jährigen die Angebote am meisten. 10% der 19- bis 24-Jährigen waren auch schon bei Live-Events vor Ort. Zwei Dritteln der Befragten

ist es gleich, ob ihr Fußballclub eine E-Sport-Beschäftigung betreibt oder nicht. 51% der Teilnehmer ist es egal, 15% haben keine klare Einstellung zum E-Sport. 14% befürworten das Engagement der Vereine im virtuellen Sport, 20% lehnen den Einstieg in den E-Sport ab. Die meisten Unterstützer finden sich in den Altersgruppen 19 bis 24 Jahre und 25 bis 34 Jahre wieder (Deloitte2017)¹.

Man sieht also deutlich, dass der E-Sport die Zielgruppen anspricht, die der Fußball nicht mehr erreicht. Durch E-Sportler und deren soziale Netzwerke, haben Vereine und Verbände die Möglichkeit neue Mitglieder und Einnahmen zu generieren. Außerdem ist der E-Sport der nächste Schritt, wenn es um die Digitalisierung der Gesellschaft geht. In der folgenden Arbeit wird die Fragestellung untersucht, ob der E-Sport das Potenzial besitzt, mit dem analogen Fußball in Konkurrenz zu geraten.

1.1. Entstehung des E-Sports

Ein professioneller E-Sportler kann auf bis zu 400 Tastenschläge pro Minute kommen. Wissenschaftler aus Köln haben das analysiert. Getestet wurde in der Sportsimulation „FIFA“, dem Strategie-Klassiker „League of Legends“ und im Ego-Shooter „Counter Strike“. „Wir überprüfen hier die Augenreaktion, die Koordination, die Feinmotorik und die Aufmerksamkeit der Spieler“ berichtet Chuck Tholl, einer der wissenschaftlichen Mitarbeiter der Studie (Tholl zitiert in Wundersee 2019). Durch einen Computer, der mit einer Kamera verknüpft ist, konnte man die Augenbewegungen der Probanden aufzeichnen. Außerdem wurden mit Hilfe eines Fahrradergometers der Fitnesszustand der E-Sportler getestet. „E-Sport ist in erster Linie ein mentaler Sport, da die Spieler im Schnitt 25 Stunden in der Woche sitzen um am Rechner zu trainieren.“ erklärt Tholl (Tholl zitiert in Wundersee 2019). Das Ergebnis der Studie kam zu dem Entschluss, dass die Reaktionsfähigkeit und Feinkoordination bei den E-Sportlern überdurchschnittlich hoch ist. Für die Studie wurden 1200 E-Sportler aus dem Amateur- und Profibereich befragt. „Die meisten Spieler üben leider einfach nur viele Stunden das reine Spielen. Nur jeder dritte Teilnehmer trainiert explizit Spielmechanik. Ganzheitliche Ansätze, die auch ein Training abseits des Computers beinhalten, finden wir nur vereinzelt wieder.“ fasst Chuck Tholl das Ergebnis der Studie zusammen (Tholl zitiert in Wundersee 2019). Etwa 34 Millionen aktive Computerspieler gibt es weltweit. Auch die E-Sportler hierzulande werden immer bekannter.

¹Siehe auch Infografik: <https://www2.deloitte.com/content/dam/Deloitte/de/Documents/technology-media-telecommunications/TMT-Telecommunications-Media-Technology-eSports-eSportmarkt-in-der-Analyse-2017.pdf>

„Es geht beim digitalen Sport um das soziale Moment, darum, miteinander zu spielen, sich als Team abzustimmen und zusammenzuarbeiten. Die E-Sport-Teams bestehen längst aus Spielern aus allen Teilen der Erde und Turniere werden international ausgetragen“ meint der Geschäftsführer des E-Sport-Verbandes Felix Falk die Situation (Falk zitiert in Wundersee 2019). Außerdem könne sich jeder vierte aktive Spieler eine Mitgliedschaft in einem E-Sportverein vorstellen. „E-Sports sind auch in Deutschland längst ein Massenphänomen, das weit über die Kernzielgruppe hinaus bekannt ist. Damit kann E-Sports auch in den gesellschaftlich wichtigem Feld der Vereinsarbeit einen Platz finden“ erklärt Falk (Falk zitiert in Wundersee 2019). Allein in den letzten zwei Jahren hat sich der Umsatz verdoppelt. Für 2019 halten Experten einen Umsatz von bis zu 130 Millionen für realistisch und das allein für Deutschland. Deshalb investieren auch immer mehr große Konzerne aus der Wirtschaft in den E-Sport. Da der E-Sport sehr schnelllebig ist, sind Investitionen in die Gaming-Branche immer häufiger, da die Branche nicht stagniert, sondern sich immer weiterentwickelt. „Deutschland ist zwar ein großer Absatzmarkt, hat mitunter internationale Turniere und ist zudem noch Gastgeber der weltgrößten Branchenmesse „gamescom“, erzählt Christoph Flato von der Electronic Sports League, dem Veranstalter der gamescom (Flato zitiert in Wundersee 2019). Auch wenn weltweit Milliardenumsätze erzielt werden, ist Deutschlands Rolle, was die Entwicklung und Produktion eigener Spiele-Titel angeht, sehr gering. Gerade einmal 6% des Umsatzes werden mit deutschen Titeln erzielt. „Zwar hat sich der E-Sport in den vergangenen Jahren in wirklich allen Belangen exponentiell entwickelt und wird es auch beständig weiter tun. Allerdings würde eine offizielle Anerkennung als Sportart vieles bewirken. Von Nachwuchsförderung bis hin zu steuerrechtlichen Vorteilen für ehrenamtliche Vereine kann man hier dem Breitensport sehr gut unter die Arme greifen.“ (Flato zitiert in Wundersee 2019). Zur Zeit zählt der E-Sport-Bund Deutschland 100 Vereine (Wundersee 2019).

Unter E-Sport versteht man zwei Spieler, die jeweils einen Computer nutzen, um sich in einem Mehrspielermodus zu duellieren. Das Regelwerk hierfür gibt der jeweilige Veranstalter vor. Der eSport-Bund Deutschland (ESDB) definiert E-Sport als: „das sportwettkampfmäßige Spielen von Video- bzw. Computerspielen, insbesondere auf Computern und Konsolen, nach festgelegten Regeln“ (ESDB zitiert in Lange 2018). Dabei wird der E-Sport noch einmal in drei Kategorien unterteilt. Bei Ego-Shootern muss der Spieler unter Einsatz von Schusswaffen versuchen andere Spieler oder computergesteuerte Feinde zu neutralisieren. In Echtzeit-Strategiespielen müssen Spieler in Echtzeit bestimmte Handlungen mit ihrer Spielfigur durchführen, um vorgegebene Aufgaben im Spiel zu meistern. Die dritte Kategorie sind Sportsimulationen wie FIFA. Unter diesen Begriff fallen

alle Sportarten, die virtuell am Computer ausgeführt werden können. Dazu zählen auch Sportmanager-Simulationen, wobei es hier eher um den wirtschaftlichen als den sportlichen Aspekt geht. Bei Wettkämpfen gibt es sowohl Einzel- als auch Mannschaftsdisziplinen. Im Jahr 2000 gab es das erste „World Cyber Games“ (WCG) im südkoreanischen Seoul. Auch durch das Chat-Netzwerk IRC erreichte der E-Sport immer mehr Bekanntheit. In Asien ist der E-Sport viel mehr in der Gesellschaft verankert als in Europa. In Deutschland gibt es keine genauen Zahlen darüber, wie viele E-Sportler aktiv sind. Geschätzt sind es zwischen 1,5 Millionen bis 4,5 Millionen. Jedoch wird der E-Sport sowohl national als auch international immer mehr gefördert. Seit 2003 gab es den deutschen eSport Verband (DESpV) und den deutschen eSport-Bund (DeSV), welche für den E-Sport in Deutschland zuständig waren. 2004 fusionierten beide Organisation. Dadurch entstand der deutsche eSport-Bund (ESB), welcher seit 2011 aber inaktiv ist. Deswegen wurde im November 2017 ein neuer Dachverband für den Sektor E-Sport gegründet, der eSport-Bund Deutschland (ESBD). Für den internationalen E-Sport ist seit 2008, die dafür gegründete International eSport-Federation (IeSF), zuständig. Zur Zeit sind 46 Nationen Mitglied in der Organisation. Seit 2015 gibt es außerdem eine Kooperation mit dem Weltleichtathletikverband (IAAF). Trotz der ganzen Organisationen werden immer noch hitzige Debatten darüber geführt, wie Sport definiert werden soll und ob E-Sport als Sport bezeichnet werden darf. Sport sieht einen alltagsrhetorischen Gebrauch vor, sowie historische, soziale, ökonomische, politische und rechtliche Werte, die der Sport vertreten soll. 2002 hatte Professor Claus Tiedemann mit seiner Definition zum Begriff Sport eine hitzige Diskussion entfacht. Seither wurde die Definition mehrfach überarbeitet (Lange 2018). „Sport ist ein kulturelles Tätigkeitsfeld, in dem Menschen sich freiwillig in eine Beziehung zu anderen Menschen begeben, um ihre jeweiligen Fähigkeiten und Fertigkeiten in der Bewegungskunst zu vergleichen - nach selbst gesetzten oder übernommenen Regeln und auf Grundlage der gesellschaftlich akzeptierten ethischen Werte“ (Tiedemann 2008). Der deutsche olympische Sport-Bund nutzt eine andere Definition, die sie einem Sportwissenschaftlichen Lexikon entnehmen (Lange 2018). „Seit Beginn des 20. Jahrhunderts hat sich Sport zu einem umgangssprachlichen, weltweit gebrauchten Begriff entwickelt. Eine präzise oder gar eindeutige begriffliche Abgrenzung lässt sich deshalb nicht vornehmen. Was im allgemeinen unter Sport verstanden wird, ist weniger eine Frage wissenschaftlicher Dimensionsanalysen, sondern wird weit mehr vom alltagstheoretischen Gebrauch sowie von den historisch gewachsenen und tradierten Einbindungen in soziale, ökonomische, politische und rechtliche Gegebenheiten bestimmt. Darüber hinaus verändert, erweitert und differenziert das faktische Geschehen des Sporttreibens selbst das Begriffsverständnis von Sport“ (Röthig/Prohl zitiert in DOSB). E-

Sport findet auf freiwilliger Basis statt. E-Sportler verbessern durch den Wettkampf gegen andere ihre Fertigkeiten. E-Sportler agieren außerdem nach eigenen Regeln, diese müssen jedoch mit den ethischen Werten der Gesellschaft einhergehen. Ego-Shooter-Spiele passen zum Beispiel nicht in das Bild des DOSB, da diese Spiele gewaltverherrlichend sind. Aber auch im analogen Sport gibt es genug negative Beispiele, die beweisen, dass gewisse Werte dauerhaft eingefordert werden müssen oder sogar neu definiert werden müssen. Beispiele für das Missachten von Regeln im analogen Sport gibt es genug. Als Beispiele dienen hier der Dopingskandal im Radsport oder der Wettskandal im Profifußball rund um den Schiedsrichter Robert Hoyzer (Lange 2018). Seit 2015 hat der VFL Wolfsburg ein eigenes E-Sportteam. Durch die Zusammenarbeit mit Stark E-Sports gründeten die Niedersachsen im Mai 2015 ein eigenes Team in der Fußballsimulation „FIFA 19“ (VFL Wolfsburg). Ein Jahr später gründete auch der FC Schalke 04 ein E-Sportteam. Hierbei übernahm man aber ein fertiges Team (Team Elements), welche in „League of Legends“ aktiv sind. Trotzdem war Schalke damit der zweite klassische Sportverein der E-Sport in seine Vereinsstrukturen aufnimmt (FC Schalke 04). Auch bekannte Nationalspieler wie Mesut Özil setzen auf den virtuellen Sport. Özil nominierte sieben Spieler für das Ego-Shooterspiel „Fortnite“. Unterstützt wurde er von dem E-Sports-Konzern „Reputation“. Passend zur FIFA E-Weltmeisterschaft in London machte Özil sein Team „M10“ publik. Bei der E-Weltmeisterschaft traten die 32 besten Spieler der Welt gegeneinander an. Der Gewinner ging mit einem Preisgeld von 215.000 US-Dollar nach Hause. Auch Mesut Özil und seine Berater wissen, dass der E-Sportmarkt immer rasanter wächst und eine junge Zielgruppe anzieht. Besonders die „Digital Natives²“ sollen erreicht werden. Außerdem gehört Mesut Özil zu den beliebtesten Sportlern in den sozialen Netzwerken. Mit 72 Millionen Abonnenten ist er ein echtes Vorbild für viele Kinder und Jugendliche. Deshalb ist er auch Markenbotschafter der E-Weltmeisterschaft. Es ist eine Win-Win-Situation nach der blamablen WM 2018, da Özil das Turnier mit seinem Namen aufwertet und dabei gute Publicity generieren kann (Sportbild 2019). Auch der spanische Innenverteidiger Gerard Piqué investiert in den E-Sport. Anders als Özil hat Piqué direkt eine eigene Liga (eFootball.pro) gegründet. In der Liga wird die Fußballsimulation „Pro Evolution Soccer“ (PES) von Konami gespielt. „Ziel ist es, das was den traditionellen Fußball zur Königssportart macht, auch für den elektronischen Fußball, den E-Sport, umzusetzen. Wir wollen das Beste aus beiden Welten verbinden, um den Zuschauern eine neue Form der Unterhaltung zu bieten, die sie vom ersten Tag an lieben“ (Piqué zitiert in Lange 2017). Dies

²bezeichnet Menschen, die mit dem Internet aufgewachsen und vertraut sind (Siepermann)

soll unter anderem durch die weltweite Übertragung der Spiele funktionieren (Lange 2017). „Die einzigartige Stellung von eFootball.pro im E-Sport und seine starke Führungsebene aus dem Fußball ermöglichen uns einen neuen Weg, unsere Produkte den Kunden zugänglich zu machen“ (Hideki Hayakawa, CEO von Konami, zitiert in Lange 2017). Auch sein Arbeitgeber der FC Barcelona nimmt an der Liga teil. Der Club kündigte an, mit professionellen Spielern antreten zu wollen. „Als Spieler freue ich mich, dass mein Klub sich entschlossen hat, in E-Sports einzusteigen und an diesem innovativen Projekt teilzunehmen“ (Pique zitiert in Buzz 2018). Die PES-Liga ist der erste, offizielle und globale E-Sportwettbewerb in Kooperation mit der Champions League (Buzz 2018). In der Liga spielen sechs verschiedene Vereine gegeneinander. Der FC Barcelona, der FC Nantes, Celtic Glasgow, Boavista FC, der AS Monaco und der FC Schalke 04 (eFootball.pro).

1.2. Einstieg von Hertha BSC in den E-Sport

Bei einer „Hertha im Dialog“- Veranstaltung versuchte Paul Keuter, früher zuständig für den Sportbereich bei Twitter Deutschland, den E-Sport vorzustellen (Linke 2016). „Der Bereich entwickelt sich gerade enorm. Der Geldfluss ist gigantisch, aber wir sind nicht in der Lage, mal eben eine Mannschaft zu kaufen“ (Keuter zitiert in Linke 2016). Weltweit gibt es circa 750 Millionen Menschen, die Interesse am E-Sport haben. Meistens sind es junge, gut ausgebildete Männer. Da eine E-Sportler-Karriere sehr schnelllebig sein kann, wechseln viele ehemalige E-Sportler später in ein Traineramt. Durch Sponsoring, Merchandise, Werbung, Ticketing, aber auch durch das Streamen von Wettkämpfen oder Taktikanalysen wird der E-Sport finanziell immer attraktiver. 50 Millionen Euro Umsatz wurden für das Jahr 2017 allein in Deutschland errechnet. Bis 2020 könnte der Umsatz des deutschen Marktes auf bis 130 Millionen Euro steigen. Das ergab eine Analyse der Wirtschaftsprüfungsgesellschaft Deloitte in Zusammenarbeit mit dem Bundesverband Interaktives. Die ersten Bundesligavereine, die im E-Sport aktiv geworden sind, waren der FC Schalke 04 und der VFL Wolfsburg. Die Gelsenkirchener traten mit ihren Teams sowohl im Strategie-Spiel „League of Legends“, als auch in der Fußballsimulation „FIFA“ an. Der VFL Wolfsburg konzentrierte sich hingegen nur auf „FIFA“. Der erste Fußballclub, der in den E-Sports einstieg, ist der türkische Verein Besiktas Istanbul, gefolgt vom spanischen Verein CF Valencia. Aber auch englische Vereine investierten in den digitalen Sport. Der FC Chelsea, Manchester City oder West Ham United gründeten eigene Teams für den E-Sport. Auch andere europäische Topclubs versuchen sich im virtuellen Wettkampf. Ajax Amsterdam, Sporting Lissabon und auch der französische Club Paris Saint-Germain gehen

mit eigenen Teams an den Start. Die Franzosen gewannen sogar das Finale des Electronic World Cups gegen Wolfsburg.

Das erste rein deutsche E-Sport-Match war zwischen dem FC Schalke 04 und dem VFL Wolfsburg (Linke 2016). 2003 wurde die „eSports World Convention“ von Matthieu Dallon ins Leben gerufen. Eine Kombination aus Profi-Matches und Live-Publikum war das Ziel. Die ersten Turniere fanden in Frankreich statt, später auch in San Jose (2008), Montreal (2015) oder auf der Gamescom in Köln (Redinger 2017). Hertha BSC versuchte mit Sichtungsturnieren seine E-Sportler auszuwählen. Bei insgesamt sieben Turnieren in Berlin und Brandenburg, traten knapp 2100 Teilnehmer gegeneinander an. Die zwanzig Besten nahmen an dem Finale in Berlin-Mitte teil. Die Berliner verfolgen im E-Sport das gleiche Konzept wie im analogen Fußball. Man sichtet Talente, bildet diese aus und verkauft sie teuer weiter. Die drei Schwerpunkte der Akademie sind: Trainingsbetreuung, Weiterbildung und Förderung im Umgang mit sozialen Netzwerken und Gesundheitsförderung. Die E-Sportler haben bei jungen Menschen eine gewisse Vorbildfunktion, weshalb sie über ihre Social-Media-Kanäle auf Themen wie gesunde Ernährung aufmerksam machen können. Deshalb hat sich Hertha BSC die AOK Nordost als Gesundheitspartner dazu geholt, um E-Sportler in diesem Bereich besser beraten zu können (Gutsche 2018).

1.3. Trainingsraum

Direkt an der Geschäftsstelle in Berlin-Charlottenburg hat Hertha BSC seine E-Sportakademie eröffnet. Die Berliner sind mit der Gründung einer eigenen Akademie Vorreiter, was das Ausbilden von Talenten im E-Sport angeht. Die Vereinsräume wurden extra für die E-Sportler umgebaut. Zur Ausstattung des 35 Quadratmeter großen Trainingsraumes gehören Beamer, Monitore, Schreibtische, bequeme Stühle und natürlich Spielekonsolen (X-Box und Playstation). „Wir sind stolz darauf, dass wir einen herthaspezifischen Weg gefunden haben, das umzusetzen,“ (Keuter zitiert in Dach 2018). Hierbei geht es nicht nur um das Erobern von neuen Zielgruppen. „Wenn wir auf großen Konferenzen stehen, ist die einfache Antwort immer: Wir wollen neue Zielgruppen erobern- aber es geht um viel mehr“ (Keuter zitiert in Dach 2018). „Wir haben einen Wertekanon verabschiedet, und einer unserer Grundwerte ist Fortschritt, deshalb setzen wir uns immer mit neuen Themen auseinander, die unsere Branche betreffen“ (Keuter zitiert in Dach). Der zuständige Leiter für digitale Transformation Paul Keuter möchte, dass der E-Sport den Hertha BSC betreibt, in Zukunft auch finanziell lukrativ wird. „Für den WM-Titel gab es zuletzt 500.000€. Für den nationalen Titel werden immerhin 25.000€ ausgeschüttet.“

Das Geld dürfen die Jungs, die es erspielt haben, dann auch behalten“ erklärt Maurice Sonneveld, Leiter für digitale Medien (Sonneveld zitiert in Dach 2018). Der finanzielle Aspekt steht dabei aber nicht im Vordergrund. „Die Ausbildung umfasst drei Säulen: das Fifa-Training, eine Schulung im Bereich Social Media sowie ein Gesundheits- und Ernährungstraining“ (Keuter zitiert in Dach 2018). Deshalb steht Hertha BSC eine Krankenkasse als Partner zur Seite. Diese soll beratend zur Seite stehen, wenn es um Themen wie Gesundheit und Ernährung geht (Berliner Zeitung 2019; Dach 2018). „Wenn wir hier stundenlang zocken, ist es wichtig, dass wir nicht nur Chips und Cola in uns hineinstopfen“ berichtet Elias Nerlich, der Kapitän des E-Sportteams (Nerlich zitiert in Dach 2018). Für die Fehler- und Taktikanalysen können die E-Sportler eine 4x2m Leinwand nutzen. Es gibt aber auch klassische Pass- und Flankenschulungen. Allein die technische Ausstattung des Raumes hat 25.000€ gekostet. Da die E-Sportler mindestens fünf Stunden am Tag trainieren, müssen sie sowohl physisch als auch psychisch Leistung abrufen können (Berger 2018). „Konzentration ist das A und O. Ein gutes Spiel können viele zeigen, aber 30 am Stück auf einem hohen Niveau, das ist die Herausforderung“ (Nerlich zitiert in Berger 2018). Die (E-Sportler) müssen physisch und mental topfit sein. Wissenschaftler haben herausgefunden, dass ein E-Sportler im Wettkampf bis zu 300 Bewegungen pro Minute macht, die Herzfrequenz geht da bis auf 180 hoch. Die Hand-Augen-Koordination muss perfekt funktionieren“ (Sonneveld in Berliner Zeitung 2019). Die E-Sportler können außerdem auf die Fachkenntnisse von Mentaltrainern, Ernährungsexperten, Köchen und Gaming Trainer zurückgreifen. Die E-Sportler bekommen hierfür ein Ausbildungsgehalt (Berliner Zeitung 2019). „Wir suchen immer Nachwuchs. Vielleicht werden unsere Gamer eines Tages auch Wettkämpfe in Strategie-Spielen bestreiten. Doch Ballerspiele, mit Blut, Toten und Schießen, schließen wir bei Hertha BSC kategorisch aus“ (Sonneveld zitiert in Berliner Zeitung 2019).

2. Wettbewerbe im E-Sport

2.1. Virtuelle Bundesliga (VBL)

Die Bundesliga gibt es seit 1964 und sie lockte bereits in ihrer ersten Saison mehrere Millionen Fußballfans in die Stadien³ (ARD 2018).

Die virtuelle Bundesliga ist eine Veranstaltung, die von der Gaming-Firma Electronic Arts (EA) geleitet wird. Bei der VBL geht es darum, seine Geschicklichkeit im Onlinespiel „FIFA 19“ unter Beweis zu stellen. Der Modus kann sowohl auf der X-Box One von Microsoft als auch auf der Sony Playstation 4 gespielt werden. Die Teilnehmer müssen lediglich das Spiel „FIFA 19“ besitzen oder Zugriff darauf haben. Außerdem müssen sie online auf das Spiel zugreifen können. Durch eine Online-Registrierung nehmen sie an den Qualifikationsturnieren teil. Das Mindestalter, um am Turnier teilzunehmen, ist 16 Jahre. Unter 18-Jährige müssen zu den „VBL Playoffs“ und anderen Offline-Veranstaltungen jeweils einen Erziehungsberechtigten mitbringen. Außerdem muss sich der Wohnsitz in Deutschland befinden. Mitarbeiter des Unternehmens EA, sowie deren Tochtergesellschaften, Niederlassungen, Vertreter und Familienangehörige dürfen nicht an der VBL teilnehmen. Die Qualifikation besteht aus vier unterschiedlichen Bestandteilen:

1. die VBL Open
2. die VBL Club Championship
3. die VBL Playoffs
4. das Grand Final

Die „VBL Open“ sind ein Onlinequalifikationsturnier, das in der Sportsimulation „FIFA 19“ stattfindet und bei dem man sich für die Offline-Veranstaltungen „VBL Playoffs“ qualifizieren kann. Die „Club Championship“ ist hingegen für professionelle, deutsche Fußballclubs der 1. und 2. Bundesliga. Die Teams der Profivereine bestehen aus zwei bis vier Spielern, die in der „Club Championship“ gegeneinander antreten. Der Gewinner erhält den Titel „German Club Champion“. Nur zwei Spieler des Gewinnerteams qualifizieren sich automatisch für das „Grand Final“. Gamer, die nicht bei einem Profiverein unter Vertrag stehen, qualifizieren sich durch die „VBL-Open“. Es gibt keine Möglichkeit beide Arten von Qualifikationen zu spielen. In den „VBL Playoffs“ spielen die qualifizierten Teams der „VBL Open“ als auch die

³ https://www.planet-wissen.de/gesellschaft/sport/fussball_bundesliga_die_gruenderjahre/index.html#anfang (ARD 2018)

qualifizierten Teams der „Club Championship“ gegeneinander in Offline-Turnieren. Es geht um die Teilnahme am „Grand Final“. EA und der DFL gehören hierbei alle kommerziellen Rechte (auch Marketing- und Medienrechte) an den Turnieren. Spieler dürfen, ohne die Erlaubnis von EA, keine Werbe- oder Marketingaktivitäten für die VBL betreiben. Die Aufnahme, Verbreitung und jegliche anderen Formen der Nutzung von Bildmaterialien des VBL 19-Turniers ist nur mit der Erlaubnis von EA gestattet. Außerdem gibt es noch die EA Sports FIFA 19 Global Series. Hierfür qualifiziert man sich, wenn man in der Weekend League mehr als 27 Siege schafft, bei Live-Turnieren gute Platzierungen belegt oder bei Onlineturnieren unter die Besten kommt. Spieler die eine FUT-Championship-Verifizierung haben, können durch eine Einladung an den Onlinequalifikationsturnieren teilnehmen und im 1-gegen-1 gegen andere Teilnehmer spielen. Desto mehr Siege sie erreichen, desto eher verdienen sie sich einen Platz bei den Live-Events. Live-Events bringen mehr Punkte als eine gute Weekend-League-Platzierung. Die Live-Events bringen am meisten Punkte. Wer am Jahresende unter den besten 60 steht, qualifiziert sich für die „VBL Playoffs“. Im „Grand Final“ werden die Reisekosten und Unterkünfte der Teilnehmer von EA bezahlt. Bezahlt wird die Hin- und Rückfahrt zum Austragungsort mit der Deutschen Bahn, sowie eine Hotelübernachtung. Das Hotel wird von EA ausgewählt. Internetverbindung im Hotelzimmer oder Verpflegung sind Kosten, die EA nicht deckt. Wenn ein Spieler die Bahnfahrt und die Hotelübernachtung in Anspruch nimmt, aber dann nicht beim Turnier erscheint, behält EA sich das Recht vor, die entstandenen Kosten zurück zu verlangen. Die Teilnehmer müssen sich auch komplett selber um ihre Reisedokumente kümmern. Bei Minderjährigen übernimmt der Konzern auch die Übernachtung für einen Erziehungsberechtigten (Virtuelle Bundesliga 2019). Das Regelwerk hat aber durchaus noch seine Schwachstellen. Beim Spiel von Bayer Leverkusen gegen Holstein Kiel kam es zum Eklat. Die Spieler der „Werkself“ beleidigten per Headset ihre Kontrahenten. Das Spiel wurde per Livestream übertragen, wodurch die Zuschauer alles mitbekamen. Nach dem Spiel entschuldigten sich die Spieler für das unüberlegte Verhalten. Im analogen Fußball kann man bis zu sechs Monate gesperrt werden, wenn man den Gegner beleidigt. Im virtuellen Fußball gab es hingegen keine Strafe. Weder einen Punktabzug noch eine Disqualifikation gab es als Strafe für das Fehlverhalten. Selbst eine Spielsperre war nicht zu befürchten, da die VBL noch keine Strafen für ein solches Verhalten hatte. Für die Zukunft möchte die DFL dies jedoch ändern. Vor der nächsten Saison wird man sich mit den Vereinen zusammensetzen, um mögliche Strafen und Regeländerungen zu besprechen. Eine Möglichkeit wäre es, mehr Spieler pro Verein zu erlauben. Dann könnte man auch Spieler sperren, ohne damit den Vereinen zu schaden (Milewski 2019).

2.2. Berlin Liga (BL)

Am 18. Januar 2019 fand der erste von drei Probespieltagen der Berlin-Liga statt. Im Haus des Fußballs startete der Berliner Fußballverband (BFV) den Spielbetrieb für den E-Football und war damit der erste deutsche Fußballverband, der den E-Sports aktiv fördert. An einem Spieltag treffen jeweils zwei Berliner Vereine aufeinander und spielen insgesamt drei Partien gegeneinander. Es werden jeweils zwei Einzelpartien gespielt und anschließend ein Zweigegen-Zwei. 18 Mannschaften nehmen am Ligabetrieb teil (BFV 1 2019). Die Besonderheit ist, dass die Spieler, die für einen Verein antreten, in diesem auch aktiv analogen Sport betreiben müssen. Des Weiteren müssen sie auch Mitglied in dem Verein sein, den sie vertreten (Buchholz 2019). Es sei der Versuch, das aktive Fußballspielen und eFootball, das bei den Jugendlichen „sicherlich auf dem Vormarsch ist, zu verbinden,“ erklärt BFV-Präsident Bernd Schultz (Schultz zitiert in Buchholz 2019). Gespielt wird im sogenannten „85er Modus“, das heißt, dass alle Mannschaften gleich gute InGame-Werte⁴ besitzen. Die Berlin-Liga nutzt ausschließlich die Playstation 4 für ihre Turniere (Berliner Fußball Verband 1 2019). Der zweite Probespieltag fand im Schultheissquartier von Hertha BSC statt. Ausgespielt wurden hierbei die Spieltage vier bis sechs. Insgesamt 17 Mannschaften waren vor Ort. Den Probespieltag gewann am Ende der FC Viktoria 1889 aus Lichterfelde. Hertha BSC wurde Zweiter (eSport Event GmbH 2019). Die Besonderheit ist, dass im Ligamodus gespielt wird und nicht im Pokalmodus (Berliner Fußball Verband 2 2019). „Es ist toll, dass die Idee des eFootball-Spielbetriebs nun endlich Form angenommen hat. Das große Interesse zeigt, dass wir hier offensichtlich einen Nerv getroffen haben“ (Schultz zitiert in Berliner Fußball Verband 2 2019). Im Herbst wird der Spielbetrieb voraussichtlich aufgenommen. „Der BFV erkennt das veränderte Freizeitverhalten der Kinder und Jugendlichen an. „Die Digitalisierung hat enormen Einfluss genommen, und somit ist die Nutzung von Smartphone, Playstation oder Streaming-Dienstleistungen mittlerweile Alltag von Kindern und Jugendlichen. Daher ist es folgerichtig, dass sich auch der Amateurfußball mit den veränderten Rahmenbedingungen auseinandersetzt und die Chancen des E-Soccers erkennt und nutzt“ (Schultz zitiert in Häfner 2018). Die weltbesten Spieler verdienen Millionen durch ihre Bekanntheit und Sponsorendeals, die im E-Sport immer üppiger ausfallen. Mit einem Umsatz von 50 Millionen Euro im Jahr generiert die Branche ungefähr soviel wie die Basketball- oder die Eishockey-Bundesliga. Der Bereich E-Soccer muss für uns als Verband mit seinen Mitgliedsvereinen als Chance verstanden werden. Wir können

⁴ InGame-Werte Wertungen der Mannschaften im Spiel (mediamag.at-Redaktion 2018)

dadurch Kinder und Jugendliche an den organisierten Vereinssport binden und im Idealfall Mitglieder in den Vereinen erhalten oder sogar neu hinzugewinnen“ (Langner zitiert in Häfner 2018). Der Geschäftsführer des BFV ist der Meinung, dass die Vereine ihr Image verbessern können und allgemein für Jugendliche wieder attraktiver werden. Der Verband hat das Potenzial die Berlin Liga zu vermarkten, um die Mitgliedervereine finanziell zu befreien. BFV-Präsidialmitglied Andreas Kupper ist zuständig für den Bereich E-Sport. Durch den BFV können Kinder und Jugendliche ihr Talent für ihren Verein einsetzen und identifizieren sich dadurch wieder mehr mit diesem. Berlin ist der einzige Landesverband, der einen eigenen Ligabetrieb führt. Ab August konnten sich die Vereine anmelden, bis dahin sollten die genauen Regeln entwickelt werden. Der erste Spieltag fand im November stattfinden, geplant war eigentlich Oktober. Grund dafür ist FIFA 19. Die Spieler sollten erstmal ein Gefühl für die neueste Version des Spiele-Klassikers bekommen, bevor sie sich in der Berlin Liga messen. Laut Krupper müssen noch rechtliche Sachen geklärt werden und der E-Sport erstmal in die Satzung des Verbandes aufgenommen werden, bevor die Pilot-Saison beginnen konnte. Da der Verbandstag erst im Herbst 2019 stattgefunden hätte, entschloss sich das Präsidium dafür, den Test- Spielbetrieb vorher zu starten. Auch bei den beiden Veranstaltungen im Zuge des Berliner Junioren-Pokals gab es viel Unterstützung und Fragen rund um das Thema E-Football. „Der Saal war voll. Die Jugendlichen waren sehr interessiert und wussten genau Bescheid. Wir haben an diesen beiden Terminen noch einmal viele Anregungen bekommen, die wir jetzt zum Teil auch umsetzen“ (Kupper zitiert in Häfner 2018). Während am Anfang nur 18 Mannschaften antreten, soll es in der Zukunft mehrere Ligen und auch Pokalwettbewerbe geben. Einzelpersonen dürfen nicht teilnehmen, da Vereine ihre Mitglieder für die Berlin Liga anmelden müssen. Die Spieltage sollen am Freitag stattfinden, damit sich die Spiele an der Konsole nicht auf den analogen Spielbetrieb auswirken. Das Angebot richtet sich in erster Linie an die Amateurvereine und deren Mitglieder. Sowohl Hertha BSC als auch der Berliner Fußball Verband unterstützen ausschließlich fußballbezogene Spiele, da gewalttätige Spiele nicht mit der Satzung des jeweiligen Unternehmens einhergehen, da sie Kindern und Jugendlichen falsche Werte vermitteln. Auch der DFB unterstützt diese Vorgehensweise. „Wir wollen keine Spiele fördern, in denen Kinder auf andere schießen, und das Ganze auch noch als Sport bezeichnet wird. Wenn dagegen fußballbezogene Spiele als Ergänzung zum Sport im Verein wirken und über diesen Weg vielleicht sogar der eine oder andere in den Verein kommt, findet das unsere Unterstützung“ sagt der ehemalige Präsident des DFB Reinhard Grindel (Grindel zitiert in Häfner 2019). Auch Rainer Koch, der 1. Vizepräsident der Amateure des DFB, teilt diese Meinung (Häfner 2018). „Viele Jugendliche spielen vor oder

nach dem Training auf dem Rasen an der Konsole Fußball, andere entdecken über diesen Weg ihre Leidenschaft für den Sport und wollen es selbst aktiv ausprobieren. Für all diese Jugendlichen sollen die Landesverbände und unsere Vereine die grundlegende Möglichkeit haben, Plattformen und Angebote zu schaffen“ (Koch zitiert in Häfner 2018). Der BFV hat rund 400 Mitgliedervereine. Insgesamt sind das knapp 150.000 Mitglieder. Der BFV arbeitet außerdem als einziger Landesverband mit dem US-Sportartikelhersteller Nike zusammen. Davor arbeitete der BFV mit Adidas zusammen. Nike hat einen Ausschließlichkeitsvertrag. Nike und der Verband teilen das Image eines Kindes, das in den Hinterhöfen der Hauptstadt anfängt Fußball zu spielen und später der große Star wird. Das Nike gerne mit solchen Klischees spielt ist bekannt. Für den US-Konzern gehe es in erster Linie darum, Fußballprojekte in Berlin zu fördern und sich sozial zu agieren. Die Umstrukturierung des Unternehmens wird der Grund für die Zusammenarbeit sein. Jörg Wirtgen, der BFV-Vizepräsident, bemüht sich derweil auch um andere Sponsoren. Finanziell gut aufgestellt Sponsoren sollen im Gegensatz zu früher nicht mehr Mitglieder des Wirtschaftsrats sein, sondern ein Part des neuen, vom BFV aufgebauten, „Board[s] aus Spielmachern der Wirtschaft“ (Wirtgen zitiert in Höppner 2018) werden. Erste Kooperationen soll es bereits geben. Unter Umständen kann es aber auch sein, dass Nike das Sponsoring für die E-Soccer-Liga übernehmen wird (Höppner 2018).

2.3. FIFA Interactive World Cup (FIWC)

Der FIFA Interactive World Cup ist ein jährlich stattfindendes Turnier, welches von dem Gaming-Konzern EA Sports und der Weltfußballverband FIFA organisiert wird. Es ist das größte Onlinevideospiel-Turnier der Welt und steht sogar im Guinness World Records Buch. Der amtierende Champion ist Mossad Aldossarg, der sich 2018 in London den Titel erkämpfen konnte. Der Titel wurde mit 250.000 US-Dollar prämiert. Außerdem gewann er eine Reise zu den „The Best FIFA Football Awards“. Hierbei handelt es sich um eine Gala, bei der die besten Spieler und Trainer des Vorjahres durch den Weltverband FIFA geehrt werden. Man spricht auch vom Nachfolger des Ballon d’or. Der erste FIFA Interactive World Cup fand 2004 in der Schweiz statt. Im Jahr 2013 meldeten sich knapp 2,3 Millionen Teilnehmer an. 2015 kam eine neue Regelung dazu, die es erlaubt auch auf der X-Box teilzunehmen. Davor konnte man lediglich auf der Playstation 3 an den Turnieren teilnehmen. Die Qualifikation für den FIWC läuft über mehrere Sessions, wobei eine Session immer einen Monat geht. Der Start für die Qualifikation ist immer am 1. des Monats und endet am 1. des Folgemonats. Seit dem FIWC 2015 kann man noch maximal 90 Partien

spielen, davor gab es keine Begrenzung. Seit 2016 wurde die Qualifikationsdauer auch von sechs Sessions auf drei Sessions reduziert. Für die Qualifikation findet eine Aufteilung in vier Sektoren statt. Folgendermaßen setzen sich diese zusammen:

1. Europa
2. Nord- und Zentralamerika und Karibik
3. Südamerika und Afrika
4. Asien und Ozeanien

In jeder Session qualifiziert sich der Beste aus dem jeweiligen Sektor und aus Europa sogar noch der Zweitplatzierte. Außerdem gibt es die Möglichkeit sich bei Liveturnieren direkt für das Finale zu qualifizieren. Die Liveturniere finden dabei immer im Gastgeberland und in europäischen Großstädten statt. 32 Teilnehmer können sich für den „FIFA Interactive World Cup“ qualifizieren. Der Champion des Vorjahres ist gesetzt. Die Teilnehmer werden in acht Gruppen mit jeweils vier Spielern aufgeteilt, die besten 16 kommen ins Achtelfinale. Bis auf das Finale werden alle Partien auf einer Konsole gespielt. Im Finale gibt es dann jeweils ein Hin- und Rückspiel auf der Playstation 4 und der X-Box One. Das Grand Final ist eine mehrtägige Veranstaltung, da die Halbfinale und natürlich auch das Finale in großen Liveshows übertragen werden und von bekannten Kommentatoren moderiert werden. Auch Gäste aus der analogen Fußballwelt schauen bei dem Event vorbei.

2016 wurde außerdem ein Ranking eingeführt, um die Spieler besser nach der bisherigen Leistung einordnen zu können. Darunter fallen Resultate aus der Qualifikation und Erfolge aus früheren FIWC's (Strudwick 2014). Auch Stars wie Ronaldo, Frank Lampard oder David Villa waren schon Gäste auf den Events. Die Veranstaltungsorte sollen außerdem eine Brücke zum analogen Fußball bauen. Im Jahr 2014 fand der FIWC in Rio de Janeiro statt, dadurch hatten die Teilnehmer die Möglichkeit sich das Viertelfinale zwischen Deutschland und Frankreich anzuschauen (FIFA 2016).

3. Positionierung

3.1. Positionierung des Deutschen Olympischen Sport Bund (DOSB)

Der DOSB besteht aus mehr als 27 Millionen Mitgliedern in über 90.000 Sportvereinen. Er ist damit die größte Bürgerbewegung Deutschlands. Insgesamt sind es 101 Mitgliederorganisationen, darunter 16 Landesverbände, 65 Spitzenverbände und 20 Verbände mit besonderen Aufgaben, wie zum Beispiel Sportwissenschaftler. Der Bund handelt gemeinwohlorientiert und verfolgt keine finanzielle Motivation. Er ist ein Dachverband, um die Interessen der Sportverbände gegenüber Staat und Gesellschaft zu vertreten. Der DOSB ist jedoch nicht dafür zuständig, Sportarten anzuerkennen, da dies ein gesellschaftlicher Prozess ist. Was man unter Sport versteht, ist keine Frage von wissenschaftlichen Analysen, sondern abhängig von anderen Faktoren. Kriterien hierfür sind Alltagsgebrauch, Traditionen, sowie die sozialen, ökonomischen, rechtlichen und politischen Gegebenheiten. Das tatsächliche Geschehen des Sporttreibens verändert, erweitert und differenziert jedoch das Begriffsverständnis vom Sport, da Sport immer neu erfunden wird oder sich weiterentwickelt. Da die Digitalisierung unserer Gesellschaft immer weiter voran schreitet, stehen Verbände und Vereine vor neuen Herausforderungen. Die Diskussion, ob E-Sport als Sport bezeichnet werden soll, führen auch das Internationale Olympische Komitee (IOC), die International World Games Association (IWGA), sowie Wirtschaft und Politik. Bisher kam man aber zu keinem klaren Ergebnis. Je mehr Kriterien der E-Sport aber erfüllt, desto eher wird er als offizielle Sportart aufgenommen. Die Kriterien sind: eigenmotorische Aktivität, ethnische Normen, Partizipation und Selbstständigkeit, Gemeinwohlorientierung, sowie Organisationsformen und Geschäftsmodelle. Außerdem gründete der DOSB im Dezember 2017 eine Arbeitsgruppe zum Thema E-Sport. Der Auftrag war es, Empfehlungen für den zukünftigen Umgang mit E-Sports zu entwickeln. 25 Mitglieder des DOSB oder aus Mitgliederorganisationen, als auch Wissenschaftler und Akteure aus der E-Sportbranche entwickelten hierfür vier verschiedene Szenarien zum Umgang mit E-Sport. In der Positionierung befasst sich der Bund mit der Frage, ob und wie der E-Sport zu Sportverbänden in Deutschland passt. Im ersten Szenario wird der E-Sport in die Strukturen des Sports aufgenommen. Nummer Zwei ist das Kreieren von neuen, virtuellen Sportangeboten, um neue zukunftsorientierte Verbandsstrukturen zu schaffen. Eine zeitgemäße Jugendarbeit, sowie die Erweiterung des Handlungsspektrums des Vereinssports ist Szenario Nummer drei. Die letzte Möglichkeit wäre die grundsätzliche Ablehnung des E-Sports. Alle vier Szenarien wurden von der Arbeitsgruppe entwickelt und

deren Vor- und Nachteile erläutert, sowie Handlungsoptionen aufgezeigt. Der E-Sport steht für ein breites Angebot unterschiedlicher digitaler Angebote und Spielformen mit Wettkampfcharakter. Der DOSB findet die Bezeichnung „Sport“ jedoch in diesem Bereich nicht zielführend. Stattdessen sollte lieber der Begriff „E-Gaming“ verwendet werden. Des weiteren müsse man nochmal zwischen E-Gaming und Sportsimulationen unterscheiden. Der eSport Bund Deutschland (ESBD) definiert E-Sport als „sportwettkampfmäßiges Spielen von Video- und Computerspielen nach festgelegten Regeln“ (DOSB 2018). Der DOSB hat diese Definition nicht übernommen. Die Definition nicht genau genug ist, wodurch ein Überangebot entsteht und eine Differenzierung nicht möglich sei. Die virtuellen Sportarten bieten neue Möglichkeiten für die Entwicklung von Sportarten in Verbänden, sowie die Entstehung von Sportarten im virtuellen Raum. Analoge Trainings- und Wettkampfeinheiten werden mit der digitalen Welt verbunden, so sind die Abläufe beim Bogenschießen beispielsweise identisch. E-Soccer-Angebote werden mit Training und Spielbetrieb systematisch und mit pädagogischen Konzepten verbunden. In anderen Sportarten gibt es diese Verankerung noch nicht. Dadurch entsteht das Risiko, dass ohne die Einbindung in vorhandene Angebote der Sport seine zentrale Rolle verliert, das heißt den Aspekt der eigenmotorischen, sportartbestimmten Bewegung. Durch das E-Gaming entsteht die Chance, Kinder und Jugendliche leichter zu erreichen. Aber auch ältere Menschen könnten durch E-Gaming erreicht werden. Gewisse Voraussetzungen müssen jedoch erfüllt werden, um als Verein seine Mitglieder zu binden oder neue zu gewinnen. Die Vereine müssen sich neue Zukunftsperspektiven erschließen und für mehr Engagement und Partizipation in der virtuellen Welt sorgen. In zentralen Elementen steht der E-Sport im Widerspruch zum Leitbild des DOSB, da die Kernbedeutung des E-Sports, sowie das Wertesystem nicht zu dem des DOSB passt. Die eigenmotorische, sportartspezifische Bewegung ist nämlich kein Merkmal des E-Sports. Die Weltgesundheitsorganisation (WHO) geht sogar einen Schritt weiter und sieht in Videospielen ein potenzielles Suchtmittel, weshalb es in Widerspruch zu dem gesunden, bewegten Lebensstil steht, den der DOSB verkörpert. Es ist außerdem keine organisationspolitische Brücke zwischen Gemeinwohlorientierung des Sportsystems und der Marktorientierung von E-Sport zu erkennen. Im E-Gaming gibt es keine Differenzierung nach ethnischen Grundsätzen, sondern eher das Gegenteil. Dadurch entsteht ein klarer Widerspruch zum Leitbild des DOSB, da die meisten E-Gaming-Angebote ein finanzielles Interesse haben und eine reine Wirtschaftslogik vertreten. Dadurch fallen wichtige Werte wie die Selbstständigkeit und Partizipation des Sportsystems weg. Des weiteren bedroht der E-Sport die Gemeinwohlorientierung des Vereinssports und die damit verbundenen Privilegien. Er löst

außerdem das, dem Sportsystem zugrunde liegende organisationsbezogene Selbstverständnis, auf. Durch den immer größer werdenden E-Gaming-Markt wird es für Vereine immer schwieriger, Mitglieder zu gewinnen. Die immer knapper werdende Freizeit von jungen Menschen wird oft für virtuellen, statt für analogen Sport genutzt. Auch im finanziellen Bereich wird es für Vereine immer schwieriger, sich gut aufzustellen, da der E-Sport auch hier eine Konkurrenzsituation schafft. Der DOSB erkennt dennoch die virtuellen Sportarten, zur Weiterentwicklung des Sports an sich, an. Eine Empfehlung des DOSB an die Vereine, ist die Ausarbeitung von Strategien zur Entwicklung von neuen Sportarten im virtuellen Raum, sowie passgenaue Instrumente zur Vereinsberatung- und Entwicklung. Die Vereine dürfen weiterhin für sich entscheiden, wie aktiv sie im Bereich E-Gaming werden wollen. Ziel ist es, die Chancen von virtuellen Sportarten gezielt auf die Grundlage der jeweiligen Organisationsformen und Werte für Sportarten und Verbandsentwicklung anzupassen. Virtuelle Sportarten können erst Teil der Verbandsarbeit werden, wenn sie einen Mehrwert für die Vereine haben. Die Aufnahme von E-Sportsverbänden unter dem Dach des DOSB ist daher ausgeschlossen. Vereine können jedoch durch den E-Sport außersportliche Angebote anbieten oder Verantwortung im Umgang mit Medien übernehmen und Konzepte dafür entwickeln. Der DOSB sieht keinen Anlass darin, den E-Sport als gemeinwohlorientiert zu betrachten, da beim E-Sport in erster Linie wirtschaftliche Interessen im Vordergrund stehen. Außerdem möchte der DOSB verhindern, dass der E-Sport als gemeinwohlorientiert bezeichnet wird, da dadurch eine Verwässerung des Sportbegriffs entsteht. Der DOSB setzt sich dafür an, dass die Maßstäbe weltweit geltend gemacht werden. Weiterhin begrüßt er die Erklärung des IOC vom 21. Juli 2018. Dort differenziert sich der IOC von einer Anerkennung des E-Sports. In Lausanne setzen sich der IOC und der Weltverband der internationalen Sportverbände (GAISF) zusammen mit Vertretern des E-Sports und der Gaming-Branche an einen Tisch. Das Ziel war es Gemeinsamkeiten zu erkennen und eine Grundlage für den Dialog zwischen Sportverbänden und der E-Sportszene zu schaffen. „Die Leidenschaft ist eindeutig das, was uns zusammenbringt. Wir müssen diese zentralen, gemeinsamen Werte richtig identifizieren und von dieser Position weitermachen“ (IOC-Präsident Thomas Bach zitiert in DOSB 2018). Ego-Shooter wird aber auch der IOC nicht als Sport anerkennen. „Wir haben eine rote Linie, wenn es um eine Aktivität geht, bei der es um die Verherrlichung von Gewalt oder Diskriminierung geht. Die kann nicht überschritten werden. Da sind wir absolut klar“ (Bach zitiert in DOSB 2018). Es wird also noch eine Weile dauern, bis der E-Sport Chancen hat olympische Disziplin zu werden. Der eSports Bund Deutschland zog nach dem Treffen eine erste, positive Bilanz (DOSB 2018). „Der internationale Charakter dieses Treffens hat

viel Eis aufgebrochen und zu einer sehr konstruktiven Gesprächsatmosphäre, die sich auf die Gemeinsamkeiten zwischen der olympischen Bewegung und E-Sport konzentriert hat“ (ESBD-Präsident Hans Jagnow zitiert in DOSB 2018).

3.2. Positionierung der Deutsche Fußball Liga (DFL)/ des Deutschen Fußball Bund (DFB)

Die positive Gesamtentwicklung im E-Sport hat dazu geführt, dass die DFL sich mit den Repräsentanten der Profifußballclubs zusammen gesetzt hat. Hierbei wurde die strategische Wichtigkeit des E-Sports besprochen, sowie über gemeinsame Initiativen im Bereich virtueller Sport. Die DFL will sich, ähnlich wie der DOSB, ausschließlich in Sportsimulationen einbringen. Schwerpunkt der DFL sind hierbei natürlich die Fußballsimulationen. Der erste E-Football-Wettbewerb, der von einer professionellen Fußballliga unterstützt wurde, wurde bereits 2012 mit Hilfe der DFL gegründet. Die „TAG Heuer Virtuelle Bundesliga“ war der erste und einzige Wettbewerb einer Profiligen, der ins Spiel integriert worden ist. Durch die stetig wachsende Bekanntheit, steigen auch die Teilnehmerzahlen in der virtuellen Bundesliga (zuletzt 150.000 Teilnehmer). Das Ziel der DFL ist klar. Wenn man weiterhin Vorreiter im E-Sport ist, ist es einfacher junge Menschen für die Bundesliga oder 2. Bundesliga zu begeistern (DFL 2018). „Nicht nur bei jungen Menschen hat E-Sport eine hohe Popularität, er gehört beinahe schon zur Alltagskultur in Deutschland und weit darüber hinaus. Vor diesem Hintergrund ist es eine richtige Entscheidung, dass Clubs und DFL ihr Engagement in diesem Bereich weiter ausbauen. Es geht darum, die Zukunft zu gestalten und dabei auf Veränderungen bei Medien-Nutzung sowie Freizeitverhalten in Zeiten der Digitalisierung einzugehen“ (Christian Seifert, DFL-Geschäftsführer, zitiert in DFL 2018). Der ehemalige DFB-Präsident Reinhard Grindel bezeichnete den E-Sport in einem Interview als „absolute Verarmung“ und als „größte Konkurrenz“ für deutsche Sportvereine. Der DFB-Mediendirektor Ralf Köttker ist da ganz anderer Meinung. „Wir befassen uns im DFB intensiv mit dem komplexen Thema E-Sport, stehen in Kontakt mit dem DOSB und sind dabei, mit unseren Mitgliederverbänden eine gemeinsame Linie zu finden“ (Köttker zitiert in Weserkurier 2018). Die Frage ist, ob der E-Sport überhaupt Verbände braucht, die ihn unterstützen. 350 Millionen Gamer gibt es allein jetzt schon in Europa, bis 2025 soll es laut Prognose (Weserkurier 2018) 850 Millionen aktive Spieler und Zuschauer geben (Weserkurier 2018). Grundsätzlich kann man festhalten: „E-Sport braucht vielleicht nicht Olympia, E-Sport braucht jedoch den olympischen Geist und seine Werte, um als Sportart auch dem Anspruch der Gesellschaft, den sie an den Sport hat, gerecht zu werden. E-Sport ist kein Marketing-Tool für andere

Sportarten, sondern eine eigenständige Bewegung und einer eigenen sportlichen Qualität. Dies zu wahren, ist auch sehr wichtig. Daran werden wir messen, wie wir uns zum Thema Olympia verhalten“ (Jagnow zitiert in Weserkurier 2018).

Der DFB steht dem E-Sport immer noch kritisch gegenüber, obwohl es erste Annäherungen gab. Der Verband möchte sich ausschließlich in fußballbezogenen Simulationen engagieren. In einer Pressemitteilung ließ der DFB verlauten, dass es dem Verband wichtig ist, eine klare Abgrenzung zwischen E-Sport und E-Soccer zu finden. "Mir war immer wichtig, auf die tatsächlichen Inhalte von E-Sport hinzuweisen und deutlich zu machen, dass wir als Verband die vor allem darunter zusammengefassten Gewaltspiele ablehnen. Wir wollen keine Spiele fördern, in denen Kinder auf andere schießen und das Ganze auch noch als Sport bezeichnet wird“ (Grindel zitiert in aha/dpa 2018). Fußballsimulationen, die einen Mehrwert für die Sportvereine haben, unterstützt der DFB. Der weltweit stärkste Sportfachverband ist durchaus kompromissbereit. Doch bevor der DFB den E-Soccer anerkennen kann, müssen sowohl die Landessportbünde als auch der DOSB den E-Sport anerkennen. Ob durch den E-Sport mehr Kinder an Vereine herangeführt werden, bleibt abzuwarten (aha/dpa 2018). In einer Statistik, die der DFB selbst veröffentlichte, ist deutlich zu erkennen, dass immer weniger Kinder und Jugendliche Sport treiben. Im Jahr 2008 gab es 86.803 aktive Juniorenmannschaften in den Bereichen G- bis C-Jugend. Im Jahr 2017 waren es nur noch 73.713 Mannschaften. Insgesamt sank die Anzahl der Mannschaften um 16%. Ähnliches kann man auch für die 15- bis 18-Jährigen beobachten. 2008 waren es 19.045 Mannschaften, welche die Bereiche A- und B-Jugend abdeckten. Im Jahr 2017 waren es nur noch 15.314 aktive Teams. Das ist ein Rückgang von 20% in nicht einmal zehn Jahren. Bemerkenswert ist außerdem, dass trotz des vierten Weltmeistertitels 2014 und des medialen Hypes, die Mitgliedschaften weiter zurückgingen (DFB Mitgliederstatistik 2018). Auch der demographische Wandel spielt eine große Rolle, da 2009 beispielsweise 100.000 Kinder weniger geboren wurden als 1999. Die Freizeit von Kindern und Jugendlichen wird immer weniger und dadurch kostbarer, deshalb steht der Vereinsfußball in Konkurrenz zu anderen Freizeitaktivitäten. Die Gaming-Branche generiert immer höhere Umsätze und nimmt immer mehr Zeit von Kindern und Jugendlichen in Anspruch (Games Wirtschaft 2018). Der DFB ist nun dabei, seine eigenen Turniere zu entwickeln. Das Konzept besteht aus mehreren Ligen. Ziel ist es durch Siege aufzusteigen, bis man in der höchsten Liga angekommen ist und sich dort den Titel zu holen. Das der E-Sport in die DFB-Satzung eingearbeitet wird, ist sehr wahrscheinlich, da die Liga-Pläne sonst nicht verwirklicht werden können. Die Umsetzung der Pläne kann frühestens im September 2019 stattfinden, da im Herbst die nächste Tagung des DFB stattfindet. Im Mai hatte der DFB-Vizepräsident Robert

Koch E-Sport bereits im Süddeutschen Verband integriert. Die Vorzeichen stehen also gut, dass auch die Wahl im September zustimmend ausfällt (ran 2018). Am 13. und 14. April dieses Jahres fand der FIFA 19 eNations Cup statt. Der Weltfußballverband FIFA lud 20 Nationen zu dem Turnier ein. Auch der DFB hatte seine Teilnahme bestätigt. Außerdem nahmen Frankreich, Schweden, die Niederlande, Südafrika, Neuseeland und andere Nationen aus der ganzen Welt teil. Per Qualifikationsturnier suchten die Briten nach ihrem E-Sport-Team. Die meisten anderen Teams hatten ihre Akteure bereits ausgewählt (van Göns 2019). Der Austragungsort des Turniers war London. Die Nationalmannschaft des DFB besteht aus 21 Spielern. Bei dem Turnier in London vertraten Michael „Megabit“ Bittner und Mohammed „MoAuba“ Harkous das deutsche Team. Die beiden Talente stehen bei Werder Bremen unter Vertrag und sicherten sich mit den Hanseaten den VBL Club Championship Titel. In der Gruppenphase des eNations Cup musste man sich mit Norwegen, Argentinien, Brasilien und Schweden auseinandersetzen (N-TV 2019).

"Fifa 19 ist längst ein fester Bestandteil des Fußballs - Spielerinnen und Spieler möchten sich heutzutage auch an der Konsole miteinander messen. Und das Beispiel unseres eNationalspielers „MoAuba“, der selbst als Amateurfußballer aktiv ist, zeigt umso mehr, dass wir die Synergien zwischen eFootball und Amateurfußball nutzen müssen“ (Koch zitiert in NTV 2019). Das Turnier verlief für die Deutschen eher schlecht. Gegen Norwegen konnte man sich zwar durchsetzen, doch gegen die südamerikanischen Teams gab es zwei Niederlagen. Dadurch war es nicht mehr möglich sich für die nächste Runde zu qualifizieren. Gegen Schweden gab es eine Punkteteilung, die aber für den weiteren Turnierverlauf nicht relevant war. Auch Favoriten wie Saudi-Arabien oder England verabschiedeten sich relativ früh aus dem Turnier. Gewinner des Turnier waren die Franzosen, die im Finale gegen den deutschen Gruppengegner Argentinien gewannen. Frankreich ist nun offiziell digitaler und analoger Fußballweltmeister. Für den DFB warf das Turnier, ähnlich wie die Weltmeisterschaft in Russland 2018, eine Menge Fragen auf. Trainer der Nationalmannschaft ist Benedikt Saltzer (SaLz0r). Ein erfolgreicherer Abschneiden bei dem Turnier hätte die meisten Kritiker verstummen lassen. Der DFB wird aber trotz der Kritik weiterhin an seinem Projekt festhalten wollen. Man befinde sich schließlich erst am Anfang und habe noch einen langen Weg vor sich, bis zum ersten Weltmeistertitel im E-Soccer (Tillenburg 2019).

3.3. Positionierung der Ultras (Harlekins Berlin '98)

Ultras sind das Gesicht einer jeden Fankurve im Profisport. Besonders im Fußball sind die Ultras der Profivereine nicht mehr aus dem Sport wegzudenken. Doch was genau sind Ultras?

In den 1960er Jahren entstanden die ersten Ultra-Bewegungen in Italien und breiteten sich über ganz Europa aus. Anfang der 1990er Jahre gab es auch in Deutschland die ersten Ultragruppierungen wie zum Beispiel die „Fortuna Eagles“ aus Köln (1986) oder die Gruppierung „Soccer Boyz“, heute bekannt unter dem Namen „Mad Boyz“, aus Leverkusen (1989). Um 2000 rum wurden die Ultras ein echtes Phänomen. "Es ist den Ultras gelungen, die Anfeuerungskultur in nahezu jeder Fankurve zu dominieren. Alle haben sich daran gewöhnt, dass die Ultras den Takt vorgeben (Gabriel zitiert in Massing 2011). Michael Gabriel ist Leiter der Koordinationsstelle Fanprojekte (Kos). Unter dem Begriff „Ultras“ versteht man Fans von Sportvereinen, die ihren Verein besonders energisch unterstützen und sich meistens auch außerhalb des aktiven Geschehens im Verein einbringen. Durch Choreographien in der Kurve, das Anfeuern mit Megaphonen, das Schwenken von Fahnen oder das Singen von Vereinsliedern machen die Ultras in Deutschland an jedem Spieltag auf sich aufmerksam. Dabei sehen sich die Ultras nicht nur als Teil eines Fan-Clubs. Vielmehr ist es ein Treueschwur auf den Verein, immer zu diesem zu stehen, egal wie schwer die Zeiten sind. Das Phänomen „Ultra“ ist auf die neue Fan- und Jugendkultur zurückzuführen. Hierbei geht es darum, dass aus vielen Einzelnen eine engagierte Truppe wird. Den meisten Ultras geht es darum, durch innovative Aktionen, die den Verein unterstützen, aufzufallen. Auch der lautstarke Support durch Fangesänge gehört dazu. Viele Ultragruppen stellen sich gegen den „modernen Fußball“. Durch die fortschreitende Kommerzialisierung befürchten die Ultras, dass dem Fußball ein Ausverkauf bevorstehe. Daher sehen sich die Ultras als Sprachrohr der Fans, obwohl Ultragruppierungen in deutschen Stadien nie mehr als ein bis fünf Prozent aller Zuschauer (bei Heimspielen) ausmachen. Bei Auswärtsspielen sind sie prozentual gesehen, deutlich präsenter. „Die Ultra-Gruppierung hat eine enorm hohe soziale Bedeutung für die eigenen Mitglieder. Wenn man sich die gesellschaftliche Entwicklung anschaut, dann sind die Erwartungen an die Entwicklung junger Menschen immer stärker an den Anforderungen der Wirtschaft ausgerichtet. Gleichzeitig können wir beobachten, wie Familienstrukturen bröckeln und alle anderen gesellschaftlichen Sozialisationsinstanzen an Bedeutung verlieren. Wenn man sich dann in eine solche Ultra-Gruppierungen hineinversetzt, wo jeder, wenn er die richtigen Farben trägt, hoch willkommen ist und große Wertschätzung erfährt, dann kann man

erahnen, welche Bedeutung diese Gruppen für junge Leute haben“ (Gabriel zitiert in Messing 2011). Er bezieht sich damit unter anderem auf die Studien von Wilhelm Heitmeyer. Dieser ist der Meinung, dass der junge Menschen sich besser entwickeln, wenn sie für ihre Tätigkeiten gesellschaftlichen Zuspruch erhalten. "Etwas das die Gesellschaft immer weniger bereit hält, aber die Ultras im hohen Maße bieten“ (Gabriel zitiert in Messing 2011). Früher waren die sogenannten Kuttenträger der Motor jeder Kurve (Messing 2011). "Die Fankultur hat sich verändert. Es hat eine Ent-Proletarisierung gegeben. Der Anteil an Abiturienten, an Studierenden und Akademikern ist heute deutlich höher als unter den Kuttenträger-Fans damals, oder den Hools“ (Gabriel zitiert in Messing 2011). In einer Stellungnahme der „Harlekins Berlin 98“ geben diese an, dem E-Sport eher kritisch gegenüber zu stehen. Die Ultras sehen Hertha BSC in der Pflicht, Kinder und Jugendliche für den analogen statt dem digitalen Sport zu begeistern. Schon vor ein paar Jahren gab es mit öffentlichen Trainingseinheiten in den Bezirken, die Möglichkeit Kindern und Jugendlichen den analogen Fußball näher zu bringen. Dadurch entsteht eine stärkere Bindung der Berliner zu ihrem Fußballverein. Die Ultragruppierung sieht Hertha BSC in der Pflicht, mit der hohen Reichweite, die der Verein hat, für sportliche Betätigung zu werben, anstatt für den E-Sport. Laut Stellungnahme der „Harlekins Berlin“ hat Hertha BSC bereits ein breites Angebot an sportlichen Aktivitäten (z.B. Boxen, Kegeln oder Tischtennis). All diese Sportarten finden in der Gegenwart statt und verbinden Menschen. Laut „Harlekins“ soll Sport Spaß machen, egal ob im Amateur- oder im Profibereich. Konsolen-Spiele sind nach Meinung der „Harlekins“ genau das Gegenteil von diesen Werten. Die Ultras sind des weiteren der Meinung, dass viele Vereinsmitglieder und Fans so über den virtuellen Sport denken. Der Wunsch des Berliner Fanclubs ist es, dass der Verein wieder mehr Menschen zum Sport animieren soll. Außerdem soll der Verein wieder näher an die Kieze und seine Bewohner ran treten. Hertha BSC steht nach Meinung der Ultras in der Verantwortung, Menschen für Sport und den Verein zu begeistern (Harlekins Berlin '98 2018). Protest gab es beispielsweise beim Heimspiel gegen Borussia Dortmund. Fans hatten ein Plakat mitgebracht, auf dem der Spruch „Kiezsport statt E-Sport“ zu lesen war und sich klar gegen Herthas E-Sportpläne richtete (Einsiedler 2018). Auch Kleber mit den Sprüchen „Hertha und kein Event“, sowie „Kiezsport statt E-Sport“ findet man häufiger in Berlin und dem Umland (Bertram 2019). Die Hertha BSC Harlekins entstanden im Sommer 1998 und sind nun seit über 20 Jahren in der Berliner Ostkurve aktiv. Gegründet wurde die Gruppe damals, um Choreografien im Olympiastadion zu organisieren. Die Hertha BSC Harlekins entstanden aus der Verschmelzung verschiedener Fangruppen wie den Spreehoppaz, Spreepower, Commando Nord, Inferno Berlin, Frankfordia Korps und den Young Boys, sowie

Einzelpersonen. Die Ultragruppierung bestand zu Anfangszeiten aus knapp 40 Personen. Ein Jahr nach der Gründung standen die Hertha BSC Harlekins bereits kurz vor der Auflösung, da viele Mitglieder inaktiv wurden oder die Gruppe verließen. 1999 wurden dann die Harlekins Berlin neugegründet und sind seitdem eine der bekanntesten Fangruppierung des Landes und der Taktgeber in der Ostkurve (Faszination Fankurve 2018). Seitdem gab es den ein oder anderen Skandal, der durch die Harlekins verursacht wurde. Beim Pokalspiel gegen den 1. FC Köln 2017 zeigten die Harlekins Berlin ein Spruchbanner mit geschmacklosen Inhalt. „Domplatte for one - Selbst an Silvester tanzt eure Schwester allein!“ stand auf dem Plakat. Es bezog sich auf die über 450 Sexualdelikte, die in der Silvesternacht 2015/16 auf der Kölner Domplatte stattfanden. „Ich kann nicht erkennen, dass das Hertha-Fans sind. Die haben sich selbst diskreditiert. Das hat im Stadion nichts zu suchen“ (Preetz zitiert in Bremer 2017). Das Spruchbanner wurde außerdem zehn Tage nach der „TakeAKnee“-Aktion präsentiert. Die „TakeAKnee“-Aktion kommt aus den Vereinigten Staaten und steht gegen Rassismus und Diskriminierung. Durch das provozierende Plakat der Ultras, war diese Kampagne eher nutzlos, obwohl sie in sozialen Netzwerken viel Zuspruch erhielt (Bremer 2017). Auch 2009 fielen die Harlekins negativ auf. Nach einer 0:3 Niederlage in Nürnberg brüllten die Ultras: „ Wenn ihr absteigt, schlagen wir euch tot“ (Bildzeitung 2009). Die Harlekins engagieren sich aber auch positiv für ihren Herzensverein. Für die schwererkrankte Helene sammelten die Ultras Geldspenden und machten mit Spruchbändern auf die Krankheit des jungen Mädchens aufmerksam. Durch die Herstellung von eigenen Armbändern ,durch den Förderkreis Ostkurve e.V., konnten weitere Spenden eingenommen werden (Harlekins Berlin 2009). Auch die Aktion „Spendet Becher - Rettet Leben!“ ist seit Jahren ein wichtiger Bestandteil des sozialen Engagement der Gruppe. Mit dem gesammelten Becherpfand werden Einrichtungen unterstützt, die sich gemeinnützig einsetzen. Mindestens einmal pro Saison findet die Spendenaktion statt. Angefangen hat das Ganze 2004 mit der Leukämie-Erkrankung eines Hertha-Fans. Viele Menschen aus dem ganzen Bundesgebiet versuchten dem Herthaner zu helfen, zum Beispiel mit Versteigerungen oder Geldspenden. Über 6000 mögliche Spender ließen sich typisieren und über 100.000 Euro kamen zusammen (Hertha BSC 2018b). Seit 2014 gibt es die Sammelaktion „Hertha wärmt!“ (Harlekins Berlin '98 2018). Hierfür arbeiten die Ultras mit der „Berliner Stadtmission“ zusammen. 2018 waren es circa fünf Tonnen Kleidung, die für Obdachlose gespendet wurden. Durch den Verkauf von Glühwein kamen ebenfalls noch einmal 441,90 Euro zusammen. Das Geld wurde an den „Kältebus“ und die „Berliner Stadtmission“ verteilt (Harlekins Berlin '98 2018).

4 Sponsoren

4.1 Sponsor Deutsche Bahn (DB)

Auch der Exklusiv Partner von Hertha BSC engagiert sich für die E-Sportabteilung. Bei der vierstündigen Anreise nach München nutzte man die Zeit, um im Zug zu trainieren. In München sollte man in den Fernsehstudios von ProSiebenMaxx gegen Borussia Mönchengladbach in der VBL antreten. Seit Januar unterstützt die Bahn die E-Sportler aus der Hauptstadt. „Wir haben den Gegner zusammen mit unserem Trainer „DieHahn“ analysiert und gehen gut vorbereitet in die Matches. Die Anreise im ICE haben wir heute genutzt, um den letzten Feinschliff zu holen“ (Nerlich zitiert in May 2019). Die DB begleitet Hertha BSC als Partner durch die Premierensaison. Fortschritt und Digitalisierung sind Werte, die auch für das Unternehmen wichtig sind. Seit 2006 arbeitet Hertha BSC mit dem Konzern zusammen (May 2019). Am 05.02. 2019 hatten Hertha-Fans und E-Sportanhänger die Möglichkeit im Berliner Hauptbahnhof gegen die Talente der Akademie in FIFA 19 anzutreten. Wer die meisten Tore erzielte, gewann Karten für das Heimspiel Hertha BSC gegen den FC Bayern München (Hertha BSC 2019a). Bis Sommer 2015 war die Deutsche Bahn sogar Hauptsponsor bei Hertha BSC (Hertha BSC 2019a). 4,5 Millionen Euro war der Bahn das Sponsoring pro Jahr wert, obwohl Hertha zweimal abstieg. „Wir bestätigen die Tatsache, dass wir ab Sommer nach neun Jahren die Partnerschaft ändern und nicht mehr Hauptsponsor, sondern Exklusivpartner sind. Für eine Laufzeit von zwei Jahren bis 2017. Es ist normal, dass man als Unternehmen nach so langer, erfolgreicher Zusammenarbeit ins zweite Glied zurücktritt, aber wir wollen am Ball bleiben. Das bedeutet, dass wir unsere Projekte wie Jugendcamps und Fan-Mobilität – also die gute und friedliche Fan-Anreise – weiterleiten werden (Achim Strauß, Deutsche Bahn-Sprecher, zitiert in Bildzeitung 2015). Die Bahn blieb Hertha BSC aber weiterhin als Exklusives Partner treu. Eine Million Euro pro Jahr und eine Laufzeit von zwei Jahren wurden 2015 ausgehandelt (Bildzeitung 2015). 2017 verlängerte man um ein weiteres Jahr und feierte mit dem Verein zusammen das 125-jährige Bestehen. „Die Partnerschaft von Hertha BSC und der Deutschen Bahn ist über viele Jahren gewachsen, deshalb freuen wir uns sehr, dass wir diese nun auch in unserem Jubiläumsjahr fortführen. Die nun umgesetzten Ideen zahlen auf unseren Geburtstag und die Tradition von Hertha BSC ein und werden sicher auch bei unseren Fans großen Anklang finden“ (Ingo Schiller zitiert in Deutsche Bahn 2017). Es gab eine gemeinsam organisierte „Hertha-Festwoche“. Am 21.Juli fand im Bahnhof Gesundbrunnen eine feierliche Gala statt. An der legendären ersten Spielstätte der Berliner wurde eine Informationstafel präsentiert,

auf der die „Plumpe“ und Hannes Sobek geehrt werden. Am S-Bahn-Abgang wurde ein Wandbild gestaltet, welches ebenso auf den historischen Platz aufmerksam machen sollte. Das Highlight wurde am 24. Juli 2017 präsentiert. Die S-Bahn Berlin stellte einen Zug, der mit Jubiläumsmotiven verziert wurde. Bis Ende des Jahres fuhr der Zug durch die Berliner Innenstadt. Am 27. Juli gab es dann eine Ausstellung zu bewundern, welches im Berliner Hauptbahnhof stattfand. Zu sehen gab es acht großflächige Ausstellungsstücke aus der Vereins-Historie (Deutsche Bahn 2017).

4.2 Nike Sponsoring

Seit 1999 ist der amerikanische Sportartikelhersteller Nike Trikotsponsor von Hertha BSC. Damals spielte Hertha noch im europäischen Wettbewerb gegen Vereine wie Mailand oder Barcelona. Dieses Jahr feiert die Kooperation 20-jähriges Bestehen (Hertha BSC 2019d). 2013 wurde die Partnerschaft noch einmal um 10 Jahre verlängert, obwohl sie noch bis 2015 lief. Geschäftsführer Daniel Eppler wusste damals schon über die Vorzüge des Hauptstadtclubs Bescheid. Das Unternehmen wollte die Partnerschaft langfristig binden. „Mit der frühzeitigen Verlängerung unserer Partnerschaft mit Hertha BSC setzen wir ein klares Bekenntnis zum Hauptstadtclub und auch zu Berlin“ (Eppert zitiert in Bremer 2013). Sollte Hertha bis 2025 nicht absteigen, würden mehr als 40 Millionen Euro durch den Deal eingenommen werden. Der Vertrag würde aber auch im Falle eines Abstieges weiterhin bestehen, jedoch würde Hertha geringerer Summen beziehen müssen (Bremer 2013). Im Olympiapark findet außerdem seit Jahren der „Nike Premier Cup“ statt. Es handelt sich hierbei um das weltgrößte U14-Turnier und hat schon viele Stars hervorgebracht. Am 20. und 21. April fanden die Spiele auf den Feldern des Olympiaparks statt. Seit 1993 gibt es die Veranstaltung. Neben Hertha BSC waren auch unter Anderem auch der 1. FC Köln, SV Werder Bremen, FC Zürich, MTK Budapest und viele andere vertreten. Das Turnier hat schon Weltstars wie Andres Iniesta oder Mario Götze hervorgebracht (Hertha BSC 2019b). Es gab auch mehrere Sondertrikots in Zusammenarbeit mit Nike wie zum Beispiel am letzten Spieltag der Saison 2018/2019. Dort liefen die Berliner mit Regenbogentrikots auf, um auf Werte wie Toleranz und Fortschritt aufmerksam zu machen (Hertha BSC 2019c). „Die Regenbogenfarben sind als Symbol für Vielfalt und Toleranz passend gewählt und zeigen deutlich unsere Haltung gegen Diskriminierung und Rassismus“ (Sven Bialluch, Geschäftsleiter Marketing/Kommunikation Hertha BSC, zitiert in Hertha BSC 2019c).

4.3 Sponsoring Top Radio

Die Partnerschaft existiert seit 2001 und wurde bis 2021 verlängert. Bei Heimspielen präsentiert TOP Radio den „Sponsor of the Day“ und die „rs2-Bühne“. Der Vermarktungspartner Lagardère Sports vermittelte die Kooperation. Hauptaugenmerk liegt hierbei besonders im digitalen Bereich. TOP Radiovermarktung erreicht Fußballfans über Berlins Grenzen hinaus, weshalb es für Hertha ein lukratives Geschäft ist (Hertha BSC 2018a). "TOP Radio ist mit den drei Sendern 94,3, rs2, Berliner Rundfunk 91.4 und 98.8 KISS FM der ideale Medienpartner für Hertha BSC, denn so werden nicht nur die Fans des Vereins in Berlin, sondern weit über die Grenzen der Hauptstadt hinaus erreicht. Wir freuen uns darauf diese etablierte und langjährige Zusammenarbeit weiter auszubauen und zu aktivieren“ (Thorben Jeß, Executive Director Team Hertha BSC bei Lagardère Sports Germany zitiert in Hertha BSC 2018a). Einen Meilenstein der Herthageschichte schrieb man in der Saison 2010/2011 als Hertha mit Hilfe von rs2 den ersten Vereinsradiosender gründeten. Auf der UKW-Frequenz 99.1 MHz wurde am 03.04.2011 das Spiel gegen Paderborn übertragen. Man konnte es außerdem auch online verfolgen. Moderiert wurde das Ganze von Dennis Wiese (früher WM-Reporter) und einem anderen, immer wechselnden Fußballfachmann, wie zum Beispiel Andreas „Zecke“ Neuendorf. Fans konnten per Telefon, via Twitter, Facebook oder Skype mit den Experten über das Spiel diskutieren. Des weiteren beantragte der Radiosender eine Sendeerlaubnis bei der Medienanstalt Berlin-Brandenburg. Dieser wurde stattgegeben und so konnte man auf der Eventfrequenz 99,1 MHz senden. Auch KissFM und der Berliner Rundfunk beteiligten sich an dem Projekt. Für den Printbereich war die BZ zuständig gewesen. Der Geschäftsführer von rs2, Bertram Schwarz, wusste damals schon, wie wichtig die sozialen Netzwerke einmal werden würden. „Wir freuen uns darauf, mit dem neuen Talkradio unserem Medium frische Impulse zu geben (Aufstiegsradio 2011). Im Zeitalter von Facebook, Twitter, Blogs und Co müssen wir immer interaktiver werden. Das „Aufstiegsradio“, getragen von den Hertha-Fans, weist neue Wege“ (Schwarz zitiert in das Aufstiegsradio 2011). Auf der Facebookseite der Berliner E-Sportsakademie suchte Hertha BSC Berlins beste Gamerin (Facebook Hertha BSC E-Sportakademie 2019). Auf der You-Messe (Jugendmesse) gab es vom 24. bis 26. Mai 2019 einen gemeinsamen Stand von Hertha BSC und KissFM. Hier konnten sich weibliche FIFA-Spieler beweisen und einen Platz für das „Bootcamp“ von Hertha BSC gewinnen (Facebook Hertha BSC E-Sportakademie 2019).

4.4 Sponsoring AOK Nordost

„Der Grundgedanke ist, dass wir eine junge Zielgruppe über E-Sport und Gesundheitsthemen erreichen.“ (Zietz zitiert in Schwager, 2019). Deshalb engagiert sich die AOK Nordost für die E-Sportakademie von Hertha BSC, obwohl noch gar nicht geregelt ist, ob E-Sport offiziell als Sport gewertet wird. Die AOK ist bereits seit Jahren Partner der Profiabteilung von Hertha BSC und arbeitet auch eng mit der Jugendakademie zusammen. „Andere Kassen arbeiten ebenfalls mit Bundesligavereinen im Bereich E-Sport zusammen. Gemeinsam mit Hertha BSC haben wir dann überlegt, im Bereich E-Sport etwas zu machen.“ (Zietz zitiert in Schwager, 2019). Ende 2017 schlossen sich die Krankenkasse und der Sportverein zusammen. Die Partnerschaft läuft vorerst bis 2019. Die AOK Nordost fördert im Gegensatz zu ihren Kollegen von der AOK Nordwest nur Sportsimulationen. Die AOK Nordwest, die mit dem FC Schalke 04 in Kooperation stehen, fördert auch Ego-Shooter-Spiele und die Spielsimulation „World of Warcraft“. Jennifer Zietz war selber lange im Profifußball aktiv und bestritt 15 Länderspiele. Bei Turbine Potsdam arbeitet sie als sportliche Koordinatorin und weiß daher, wie schwierig es sein kann, Kindern und Jugendlichen Gesundheitsthemen näher zu bringen. Daher sitzt Zietz den E-Sport in erster Linie als Medium. „Die E-Sportler haben in sozialen Netzwerken extrem viele Follower“ (Zietz zitiert in Schwager, 2019). Mit den Hertha-Spielern kann die Krankenkasse ein jüngeres Publikum erreichen, welches sie mit herkömmliche Medien nicht erreichen würde. Auch bei den Qualifikationsturnieren war die AOK Nordost präsent. Während der Turniere konnte man sich an den Ständen der Krankenkasse kostenlos mit gesunden Smoothies versorgen lassen. „Wir haben jeweils einen Stand aufgebaut, an dem wir Smoothies kostenfrei ausgegeben haben“, erzählt Jennifer Zietz. „Die Säfte wurden uns förmlich aus den Händen gerissen.“ (Zietz zitiert in Schwager 2019). Ein anderes wichtiges Thema der Krankenkasse ist Stress. Laut einer Studie hat jedes zweite Vorschulkind bereits vier oder mehr Verpflichtungen pro Woche. Zum Beispiel das Phänomen „Reisefußball“, das bedeutet, dass Kinder viel Zeit im Auto verbringen, um zu Spielen oder Turnieren zu fahren. Auch die sogenannten Helikoptereltern sind oftmals ein Stressfaktor für Kinder. Durch übertriebene Betreuung und den Zwang zur Optimierung, können Kinder schnell unter Prüfungsdruck geraten, bzw. schnell überfordert werden, da der Alltag an sich für die Kinder schon anstrengend genug ist.

Gemeinsam mit der Charité entwickelt die AOK eine Vorgehensweise, um bei den E-Sportlern der Hauptstadt Stress gezielt zu verringern. Für die E-Sportler ist es zum Teil extrem nervenaufreibend, da sie Ausbildung, Training und Freizeit aufeinander abstimmen

müssen. Beim ersten gemeinsamen Workshop sollte daher jeder Gamer für sich festlegen, was Stress für ihn bedeutet (Schwager 2019). „Dadurch bekommen wir ein Gefühl dafür, wie Kinder und Jugendliche Belastung wahrnehmen“, sagt die eSport-Verantwortliche der hiesigen AOK. „Wir folgen keinem stupiden Plan, den wir abarbeiten. Wir gehen mit der Zielgruppe mit, schauen, wo wir uns qualitativ einbringen können.“ (Zietz zitiert in Schwager 2019) Um in der Zukunft möglichst geringe Ausgaben zu haben, liegt das primäre Ziel in der Gesundheitsvorbeugung. Das Werben von neuen Mitgliedern stehe nicht im Vordergrund. Deshalb führt die AOK Nordost in den sogenannten „Bootcamps“ auch analoge Trainingseinheiten durch (Schwager 2019). „Wir nehmen das Thema aus sportpsychologischer Sicht auf“ (Zietz zitiert in Schwager 2019). Auch in der nächsten Saison unterstützt die Krankenkasse als Hauptsponsor der Hertha BSC eSport-Akademie den Sportverein. Außerdem sind sie weiterhin auf den Trikots der U9 bis U19 Mannschaften präsent. Für den E-Sport sicherte sich die AOK Nordost auch mehrere digitale Rechte. Eine Content-Plattform namens „Mach’ dich Hertha!“ wurde programmiert, um Anhängern und Mitwirkenden noch mehr Überblick bieten zu können. In Zukunft wird es bei Hertha BSC mehr Berichterstattung über Themen wie Fitness, E-Sport, Gesundheit und gesunde Ernährung geben. Aus einem gemeinsamen Projekt entstand damals die Kooperation zwischen Krankenkasse und Sportverein. In den sozialen Netzwerken wird man während des Trainingslagers Anfang Juli erste Eindrücke hochladen. Die AOK Nordost sagt: "Als Gesundheits- und Sportkasse wollen wir diese Partnerschaft weiter stärken und rufen dazu eine innovative und digitale Community-Plattform ins Leben. Das Ziel von „Mach’ dich Hertha!“ ist es, Fans und Freunde des Fußballs zu erreichen und sie zu einer gesunden Lebensweise zu animieren und zu bewegen. Die Ausstrahlung von Hertha BSC und die Vorbildfunktion der Spieler und Nachwuchsspieler spielt dabei für uns eine sehr wichtige Rolle“ (Daniela Teichert, designierte Vorsitzende des Vorstandes der AOK Nordost, zitiert in AOK Nordost 2019). Auch der Geschäftsführer von Hertha BSC weiß die langjährige Zusammenarbeit zu schätzen. „Wir freuen uns sehr, dass unsere langjährige Partnerschaft mit der AOK Nordost in eine neue Phase geht und unsere Zusammenarbeit noch enger miteinander verzahnt wird. Unsere gemeinsamen Themen wie Gesundheit und Fitness werden wir inhaltsgetrieben über Digitalkanäle und mit Veranstaltungen in der Region für unsere Fans erlebbar machen“ (Schiller zitiert in AOK Nordost 2019).

4.5 Zusammenarbeit mit Stark E-Sport

Stark E-Sport wurde im August 2015 aus etablierten Namen der Branche gegründet. Sie hatten ein eigenes Team namens „Rampage“, welches aus FIFA-Profis bestand. Im Juni 2016 wurde jedoch die Teamauflösung durch die Geschäftsführung (Martin Wyss und Dennis Andreas Nirtl) bekannt gegeben. Als Grund gaben beide an, mehr Konzentration auf das Management legen zu wollen. Rentiert hat sich diese Entscheidung inzwischen schon lange, da bei Stark E-Sport große Namen wie Erhan Kayman, Benedikt Saltzer, August Rosenmeier, Timo Siep, Matthias Hietsch oder David Bytheway unter Vertrag genommen wurden. Timo Siep ist zum Beispiel 2015 Meister in der „Electronic Sports League“ (ESL) geworden. Kayman konnte sowohl nationale als auch internationale Erfolge für sich verbuchen. Saltzer steht seit August 2016 beim VFL Wolfsburg unter Vertrag. Rosenmeier war FIFA Interactive World Cup Sieger und E-Sports World Convention Meister (beides 2016). Außerdem ist er ein Aushängeschild vom Energydrink Hersteller Red Bull. Ziel des Konzerns ist die Kombination aus analogem und virtuellen Sport. Dafür müsse man mit Vereinen, Konzernen und Bildungseinrichtungen zusammenarbeiten. „Kernaufgabe und Motivation ist es, mehr traditionell ausgerichtete Vereine und Unternehmen in den eSport zu bringen“ (Nirtl zitiert in Lange 2016). Stark E-Sport hat dazu beigetragen, dass der E-Sport in Deutschland und weltweit attraktiver geworden ist. Durch die professionelle Beratung, sowie die Betreuung der Vereine und Sportler wurde Stark E-Sport für viele Vereine zu einem wichtigen Partner (Lange 2016). Seit dem Beginn des FIFA eNations Cup im April 2019 ist Stark E-Sport auch als Partner des Deutschen Fußball Bundes (DFB) aktiv. Im FIFA eNations Cup treten 20 verschiedene Nationen gegeneinander an. Auch Deutschland gehört zu den Teilnehmern. Für Deutschland treten der aktuelle VBL-Champion Michael „Megabit“ Bittner (Weltranglistenplatz 3) und Mohammed „MoAuba“ Harkous (Weltranglistenplatz 8) an. Die Agentur macht es sich zur Aufgabe, die Spieler für das Turnier vorzubereiten. Der DFB nutzte das Knowhow der Firma schon davor, um ein Schema entwerfen zu lassen, welches die Förderung des E-Footballs in Deutschland voranbringen sollte. „ Als strategischer Partner der DFB GmbH können wir unsere gemeinsamen Visionen umsetzen“ (Nirtl zitiert in Walter 2019). Denni Strich, der Geschäftsführer der DFB GmbH, teilt diesen Ansatz. „Die Zusammenarbeit mit STARK E-Sports war und ist stets hochprofessionell. Sowohl bei der Ausarbeitung unseres eFootball Konzepts als auch bei der Gründung unserer eNationalmannschaft stand und steht uns STARK E-Sports beratend und operativ zur Seite. Wir haben in der Zusammenarbeit vor allem das umfassende Knowhow der Agentur in einem für den DFB ganz neuen

Geschäftsfeld schätzen gelernt“ (Strich zitiert in Walter 2019). Durch die Kooperation mit dem DFB ist Stark E-Sports ein beachtlicher Meilenstein in der Geschichte des virtuellen Sports gelungen. „Das Engagement des DFB ist ein bedeutender Meilenstein in der Geschichte des Deutschen E-Sports und es stellt einen wichtigen Schritt in der Professionalisierung des eFootball dar (Walter 2019). „Wir als STARK E-Sports sind begeistert, diese Geschichte ein Stück weit mitgestalten zu dürfen und somit einmal mehr zu dieser beeindruckenden Entwicklung entscheidend beizutragen. Als strategischer Partner der DFB GmbH können wir unsere gemeinsamen Visionen umsetzen und spannende Angebote für den Amateur- und Profibereich schaffen“ (Nirtl zitiert in Walter 2019). Der große Erfolg des E-Sports ist auch den Sportrechtevermarktern aufgefallen. Die beiden größten Unternehmen in der Sportrechtsbranche sind „Lagardere Sports“ und „Infronts Sport&Media“. Bei „Lagardere Sports“ stehen neben Hertha BSC auch der BVB und der Hamburger SV unter Vertrag. Bei der Konkurrenz arbeitet man mit Mainz 05, Düsseldorf oder dem 1. FC Köln zusammen. Seit 1994 gibt es die Kooperation zwischen Hertha BSC und dem Unternehmen „Lagardere Sports“. Für die Gründung der E-Sportakademie arbeiteten die Berliner jedoch mit Stark E-Sport zusammen. Stark E-Sport ging anschließend aber eine Kooperation mit „Infront“ ein, dem größten Konkurrenten von „Lagardere Sports“. Durch Sponsoring, Werbeeinnahmen, Medienrechte und Veranstaltungen wird der E-Sport Milliarden einbringen. Bis 2020 soll der Markt auf 1,4 Milliarden Euro ansteigen. 2017 lag der Umsatz bei 661 Millionen Euro. Das wäre eine Steigerung von 36% pro Jahr (Kreft 2018). Auch in den sozialen Netzwerken wird der E-Sport immer präsenter. Eine Studie des Forschungs- und Beratungsunternehmens Nielsen Sports, welche in Zusammenarbeit mit Sport1 Media und Infront entstand, kam zu dem Fazit, dass jeder Vierte der 14-49-Jährigen in Deutschland Interesse am E-Sport haben (Gutsche 2018).

5. Ablösen im E-Sport

Der E-Sport generiert immer mehr Einnahmen und auch die Bekanntheit steigt stetig. Dadurch werden auch die Ablösesummen und Gehälter der E-Sportler immer höher. Lee Sang-Hyeok, auch bekannt unter seinem Spielerkürzel „Faker“, ist Mitglied im Team „SK Telekom T1“. Das Team der Telekom nimmt an Turnieren teil, die das Online-Strategiespiel „League of Legends“ anbieten. Seit seiner letzten Vertragsverhandlung verdient Lee circa 2,5 Millionen US-Dollar im Jahr. Hinzu kommen Preisgelder, die noch einmal bis zu einer Million einbringen können. In seiner Heimat Südkorea ist der E-Sportler ein gefeierter Star und auch ein bekanntes Werbegesicht, weshalb er auch durch Werbeverträge noch einmal Einnahmen generiert. Doch trotz seines Talents und der Bekanntheit schafft es Lee nicht, auf Gehälter im zweitstelligen Millionenbereich zu kommen. Während im analogen Fußball und auch anderen traditionellen Sportarten junge Talente gerne mit langfristigen Verträgen an den Verein gebunden werden, sind die Verträge im E-Sport meist nur auf ein oder höchstens zwei Jahre befristet. Der E-Sport ist sehr schnelllebig und es kommen jedes Jahr neue Talente dazu, während viele Leistungsträger es nicht schaffen, konstant Erfolge zu verbuchen. Eine Ausnahme ist das polnische CS:GO- Team des russischen Unternehmens „Virtus.pro“. Im Dezember 2016 verlängerte das gesamte Team seine Verträge bis 2020. Im Monat verdienen die Gamer jedoch nur um die 20.000 US-Dollar. Wie im analogen Sport sind Spieler, die viel Talent und Ehrgeiz mitbringen, sehr gefragt. Der bosnische CS:GO-Spieler „NiKo“, früher beim deutschen Konzern „Mousesports“ unter Vertrag, wurde von vielen großen Unternehmen umworben. Am Ende nahm ihn einer der bekanntesten Clans⁵ unter Vertrag, der „FaZe-Clan“. Eine halbe Million US-Dollar Ablöse wurden damals gezahlt. Man kann also durchaus sagen, dass der E-Sport ähnliche Trends entwickelt wie der analoge Fußball. Allein die Summen, die zur Zeit im Raum stehen, sind noch nicht so exorbitant hoch wie im analogen Sport (Singer 2017). Auch der deutsche E-Sportler Cihan Yasarlar, der in Berlin geboren ist, spielt nicht für seinen regionalen Verein. Er steht bei Rasenballsport Leipzig (RB Leipzig) unter Vertrag. Er zählt zu den besten deutschen E-Sportlern und wurde bereits Europameister und VBL-Champion. Damals stand er noch bei FC Schalke 04 unter Vertrag. 2017 wechselte er dann zu den „Roten Bullen“ aus Leipzig. Yasarlar lebt weiterhin in Berlin-Neukölln, fährt bei Bedarf aber nach Leipzig. RB Leipzig versucht durch den E-Sport neue Fans zu gewinnen, um wirtschaftlich mehr Einnahmen zu generieren und den Club bei Kindern und Jugendlichen attraktiver zu machen. Studien

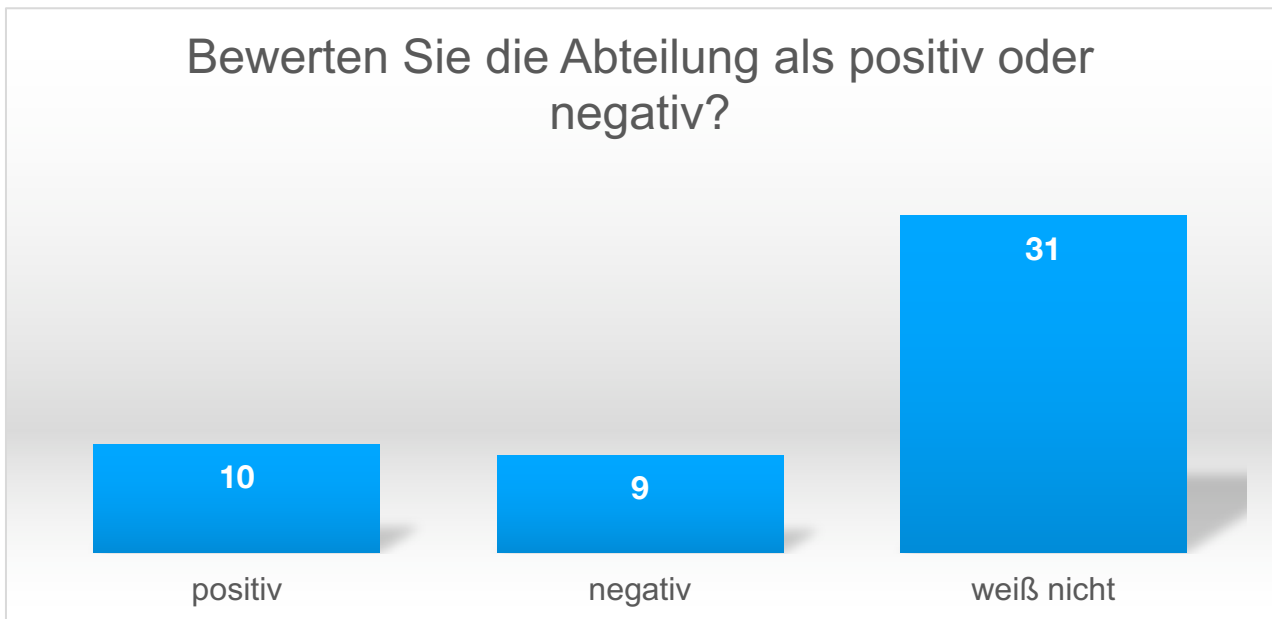
⁵ Bezeichnung für ein Team/eine Mannschaft in digitalen Spielen (klicksafe.de)

hätten gezeigt, dass besonders junge Menschen zwischen 14-29 Jahren im analogen Fußball nicht mehr so häufig vertreten sind. Als der VFL Wolfsburg und der FC Schalke 04 die ersten E-Sport-Teams gründeten, merkte man auch in Leipzig schnell, dass man durch den E-Sport die jungen Menschen am besten erreichen kann. In der Nachwuchsakademie der Ostdeutschen ist der Neuköllner bereits ein Idol. Einen Wechsel in seine Heimatstadt und zum E-Sport-Team von Hertha BSC schließt Yasarlar definitiv aus, da er in Leipzig zufrieden ist. „Ich fühle mich bei RB pudelwohl, habe volle Unterstützung vom Verein und will das Vertrauen und den Support möglichst mit Titeln zurückzahlen“ (Yasarlar zitiert in Böddeling 2018). Der E-Sportmarkt soll bis 2020 auf circa 1,48 Milliarden Dollar Umsatz kommen. In Südkorea gibt es bereits Preisgelder in Millionenhöhe. Der deutsche Meister kriegt hingegen gerade einmal 20.000€. „Wenn Schach Sport ist, ist auch E-Sports Sport. Wir sind aktiv, wir sind unterwegs, auf Events, auf Messen, auf Turnieren, wir machen Werbung für unseren Sport“ (Yasarlar zitiert in Böddeling 2018). Yasarlar ist durchaus ein Aushängeschild des E-Sports, da er jährlich bis zu zehn Turniere spielt und dadurch immer bekannter wird. Schon heutzutage schauen dem talentierten Gamer Hunderttausende per Livestream zu, wenn er für RB Leipzig bei Turnieren antritt oder in der VBL gegen andere Bundesligavereine spielt (Böddeling 2018).

6 Studien und Experteninterviews

6.1 Umfrage E-Sport

Beim letzten Heimspiel (18.05.2019) der Saison 2018/2019 gegen Bayer Leverkusen wurden Fans von Hertha BSC zum Thema E-Sport befragt. Die Umfrage wurde selber erstellt. Insgesamt nahmen 50 Personen an dieser teil. In der ersten Frage ging es darum, zu klären, ob die Probanden den Begriff E-Sport schon einmal gehört hatten. Knapp jeder Fünfte hatte noch keine Erfahrungen mit E-Sport gemacht. 38 Teilnehmer gaben hingegen an, den Begriff E-Sport zu kennen. Von diesen 38 Teilnehmern gaben 23 an, selber Konsolen- und Computerspiele zu spielen. Die restlichen 15 Umfrageteilnehmer spielten nicht aktiv. Auf die Frage, ob E-Sport als „richtiger“ Sport bezeichnet werden darf, antworteten 34 Teilnehmer mit „Nein“, was noch einmal unterstreicht, dass der E-Sport in weiten Teilen der Gesellschaft noch nicht als Sportart wahrgenommen wird. 16 Teilnehmer waren der Meinung, dass E-Sport kein „richtiger“ Sport ist. Die E-Sport-Akademie von Hertha BSC kannte nur jeder dritte Proband.



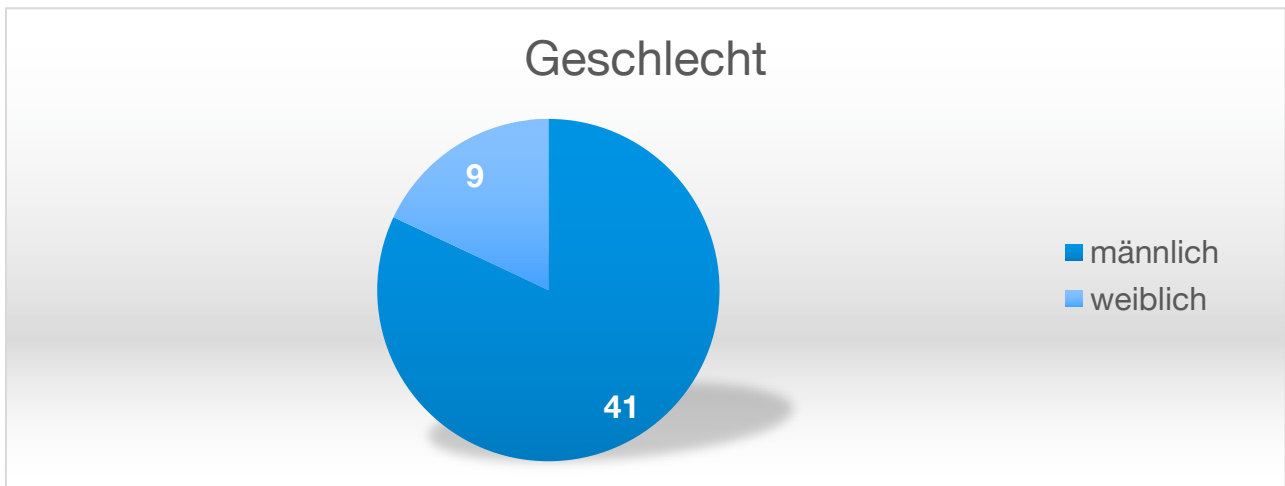
Umfrage Richard John, eigene Darstellung

Die Bewertung der Akademie fiel daher eher sachlich aus. Die meisten Teilnehmer standen der Akademie neutral gegenüber (31 Stimmen). Zehn Personen fanden die Akademie gut und neun standen ihr negativ gegenüber. Auch hier sieht man deutlich, dass der E-Sport bei Hertha BSC für viele Fußballfans uninteressant ist. Auch die Wettbewerbe, in denen die Berliner vertreten sind, sind noch nicht jedem ein Begriff. Zwar kannten mehr als die Hälfte der Befragten die Virtuelle Bundesliga, aber die Berlin Liga kannten nur sechs Personen. 21 Probanden kannten keinen der beiden Wettbewerbe.

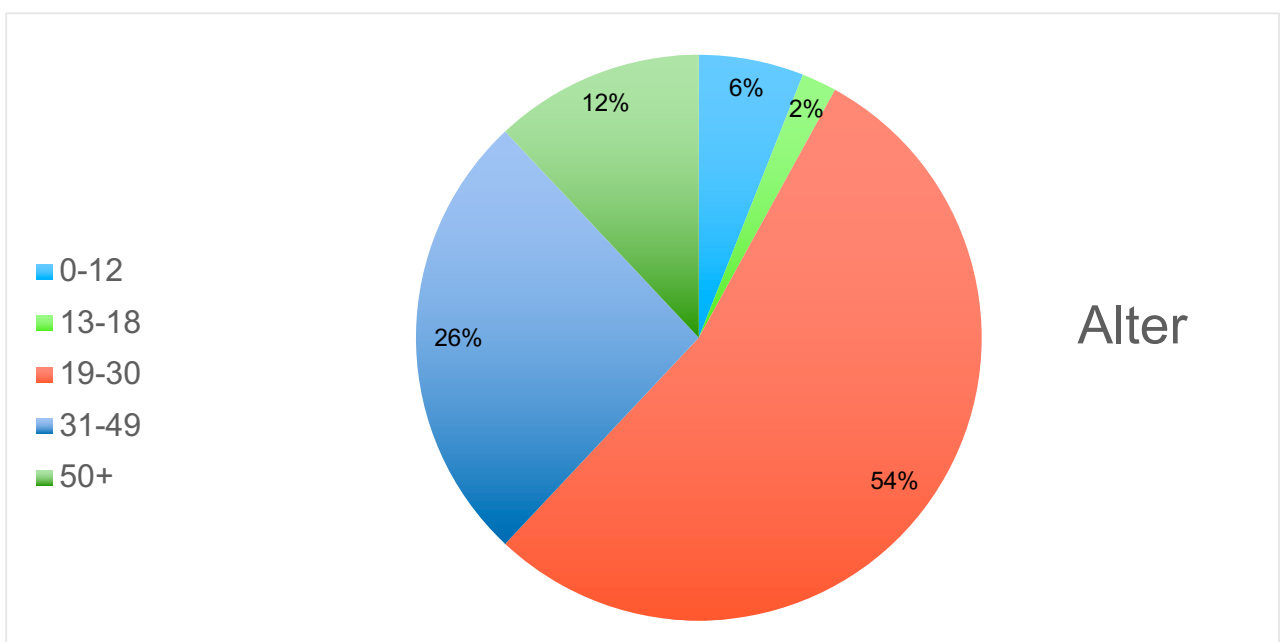


Umfrage Richard John, eigene Darstellung

Eine Mehrfachnennung war bei Frage Sechs durchaus möglich. Frage Sieben war ein Zitat von Reinhard Grindel: „E-Sport steht in Konkurrenz zu Vereinssport.“ Die Befragten sollten entscheiden, ob sie dieser Aussage zustimmen oder nicht. Über 80% der Teilnehmer stimmten der Aussage nicht zu, was beweist, dass viele den E-Sport als Alternative zum analogen Sport sehen, aber nicht in Konkurrenz. Ein ähnliches Ergebnis gab auch die Frage Acht wieder. Bis auf einen der Probanden glauben alle Befragten, dass der E-Sport die analogen Sportarten nicht verdrängen wird. Mit diesem Ergebnis wird nochmal deutlich, dass der virtuelle und der analoge Sport nicht die gleiche Sparte abdecken. Die Gründe, warum der E-Sport die traditionellen Sportarten nicht verdrängt, sind vielseitig. Die am häufigsten genannten Begründungen sind: fehlende aktive Bewegungsabläufe beim E-Sport (acht Mal) und das E-Sport nicht das Gleiche ist wie realer Sport (sieben Mal). Zudem ist E-Sport für die junge Generation (fünf Mal) und ein Einzelsport (vier Mal). Es fehlt die Fan-Gemeinschaft zum Beispiel durch gemeinsame Stadionbesuche und außerdem brauchen die Leute eine Pause/Ablenkung vom Alltag, die sie aber im analogen Sport finden (beides drei Mal). Dem E-Sport fehlt es außerdem an Emotionen oder er ist allgemein unattraktiv (beides drei Mal). Die fehlenden finanziellen und organisatorischen Strukturen wurden ebenfalls drei Mal als Grund angegeben. Auch das fehlende Angebot von E-Sport in den Medien wurde kritisiert (einmal), sowie der Aspekt, dass man nur durch Geld gewinnen kann (einmal). E-Sport ist außerdem nur eine „Hype-Sportart“ oder ein „Teil“ des Fußballs (jeweils einmal). Bei Frage Zehn sollte man beschreiben, unter welchen Aspekten der E-Sport für einen persönlich attraktiver wird. Die häufigsten Antworten waren „weiß nicht“ mit 16 Erwähnungen und „gar nicht“ mit fünf. Einen 11-gegen-11-Modus oder Teamspiele nannten vier Befragte. Auch durch Fernsehübertragungen würde der E-Sport für vier Probanden attraktiver werden. Drei Studienteilnehmer finden, dass es dem E-Sport an Bewegung fehlt. Des weiteren wurden genannt: weniger Spielfehler, weniger Hacker, fehlende Zuschauerinteraktion, keine Jugendförderung, in Kooperation mit analogem Sport und E-Sport im Freien (jeweils einmal).

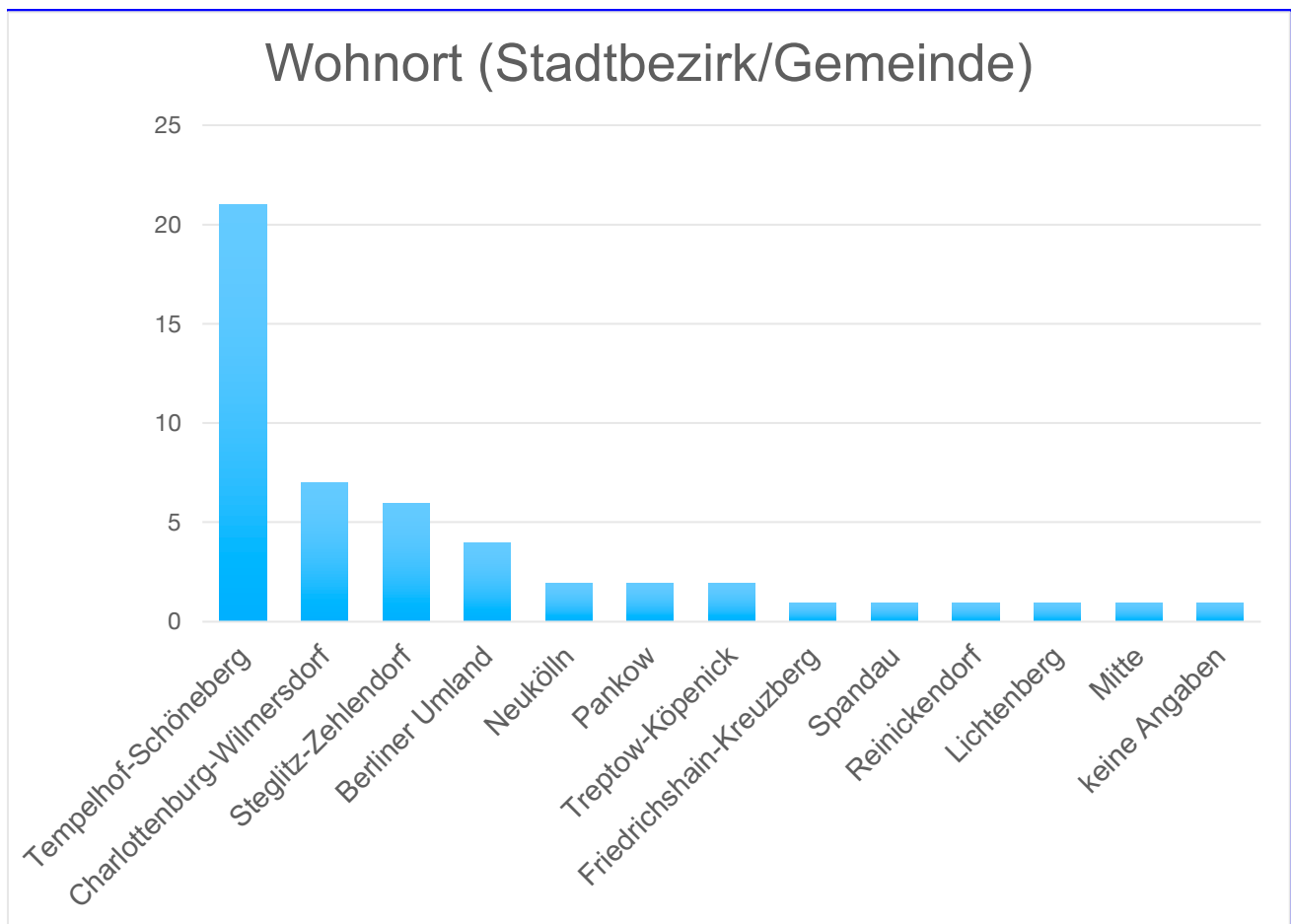


Umfrage Richard John, eigene Darstellung



Umfrage Richard John, eigene Darstellung

Von den 50 Teilnehmern waren neun weiblich und 41 männlich. Der Großteil der Befragten war zwischen 19-30 Jahre (27 Teilnehmer) oder zwischen 31-49 Jahre (13 Teilnehmer), generell sind das die Zielgruppen, die Hertha BSC595935 erreichen möchte. Drei Befragte gaben an zwischen 0-12 Jahre alt zu sein und sechs Probanden gehörten der Altersklasse 50+ Jahre an. Ein Befragter war außerdem in der Altersklasse 13-18 Jahre vertreten.



Umfrage Richard John, eigene Darstellung

21 Personen kamen aus dem Bezirk Tempelhof-Schöneberg. Aus Steglitz-Zehlendorf kamen sechs der insgesamt 50 Befragten. Des weiteren kamen zwei Teilnehmer aus Neukölln, zwei aus dem Prenzlauer Berg, vier aus dem Berliner Umland, einer aus Berlin-Mitte und sieben aus Charlottenburg-Wilmersdorf. Aus Treptow kamen zwei Probanden und aus Friedrichshain ein Teilnehmer. Reinickendorf und Lichtenberg waren auch jeweils einmal vertreten. Ein Teilnehmer kam aus Staaken und einer machte keine Angaben zu seinem Wohnort.

6.2 Deloitte Studie

E-Sports wird in Deutschland immer positiver bewertet. Immer mehr Zuschauer sind bei den Events live vor Ort oder schauen es sich im heimischen Wohnzimmer an. Um die Popularität von Sportarten einschätzen zu können, gibt es drei Kriterien. Zum Einen braucht man aktive Spieler, mit denen sich die Zuschauer verbunden fühlen. Im E-Sport gibt es bereits einige gute Spieler. In Deutschland ist Kuro Salehi Takhasomi einer der bekanntesten E-Sportler in „League of Legends“ und unter E-Sportfans sehr beliebt. Auch durch internationale Erfolge bei Großevents steigert die Attraktivität des E-Sports. In der Fußballsimulation „FIFA“ sind unter den 32 besten Spielern weltweit acht deutsche Spieler dabei. In „Counter Strike - Global Offensive“ kommt der weltweit erfolgreichste Clan aus Köln (SK- Gaming). Die Medien spielen ebenfalls eine große Rolle, da eine Sportart eher akzeptiert wird, wenn sie medial präsent ist. Hier ist das Potenzial noch nicht ausgeschöpft, da die meisten Übertragungen bei Twitch oder anderen Streamingplattformen stattfinden. Im Fernsehen gibt es vereinzelt Übertragungen von Großveranstaltungen. Im September 2017 kam der Ego-Shooter „Fortnite“ auf den Markt. 4500 Kanäle übertragen auf Twitch Fortnite-Partien und bis zu 140.000 Zuschauer verfolgen es im Durchschnitt. Epic Games schaffte es mit „Fortnite“, dass sich über 40 Millionen Nutzer mindestens einmal im Monat einloggen, um sich mit anderen Gamern zu messen. „League of Legends“ ist ebenfalls ein wahrer Zuschauermagnet. Im Juni 2018 streamten Zuschauer insgesamt 17,7 Millionen Stunden des Online-Strategiespiels. Der E-Sport ist ein zukünftiger Milliardenmarkt. 2020 sollen bis zu 600 Millionen Zuschauer aktiv E-Sport verfolgen. Die Umsätze werden auf circa 1,3 Milliarden Euro steigen, wobei der Großteil des Geldes durch Sponsoren und Werbeverträge generiert wird. E-Sport richtet sich mehr an junge Menschen, was für die Vermarkter durchaus interessant ist, da diese Zielgruppen nicht die traditionellen Medienkanäle benutzen. In Deutschland soll sich der E-Sportmarkt bis 2020 auf 130 Millionen Euro belaufen. Dadurch steigen auch Preisgelder und Löhne der E-Sportler. Beim bekanntesten Event des Spieles „Dota 2“ gab es zum Beispiel ein Preisgeld von 25 Millionen US-Dollar zu gewinnen. 50 Millionen US-Dollar betrug das Preisgeld beim Tennisturnier „US Open“ im Jahr 2017. Im November 2017 wurde der erste Verband für E-Sports gegründet, der ESBD. Dieser zählt zur Zeit circa 1000 Mitglieder. Auch die Politik setzt sich im jetzigen Koalitionsvertrag mit dem Thema E-Sport auseinander. Sportvereine- und Verbände müssen sich mit dem Thema ebenfalls auseinander setzen. Der DFB brachte im April seine „eSoccer-Richtlinien“ raus, Hertha BSC suchte zwei Monate lang Talente im E-Sport. Der 1.FC Köln startete seine Zusammenarbeit mit SK Gaming. Die E-Sportler können dadurch

ihre Fitness verbessern und dafür die Kölner mit ihren Fachkenntnissen beraten, wenn es um das Thema E-Sport geht. Immer mehr Menschen können mit dem Begriff „E-Sport“ etwas anfangen. Laut Umfrage von Deloitte kann fast jeder Zweite etwas mit dem Begriff anfangen. Über ein Viertel der Befragten können E-Sport noch nicht zuordnen, auch wenn sie das Wort schon gehört haben. Durch die Medien, welche immer mehr Interesse am E-Sport zeigen, aber auch den Koalitionsvertrag, wird der E-Sport immer bekannter. Der DOSB und andere Verbände, welche über die Anerkennung des E-Sport als Sport diskutieren, verhelfen ebenfalls zu Bekanntheit. Die Zielgruppen des virtuellen Sports sind zwar meist jüngeren Menschen, doch auch immer mehr alte Menschen können mit E-Sports etwas anfangen. Prinzipiell ist Männern der E-Sport bekannter als Frauen. Knapp jede dritte Frau kann mit E-Sport etwas anfangen. Auch der Bildungsgrad ist entscheidend. Bei den Studienteilnehmern mit Hochschulabschluss kannten 55% den Begriff. Bei anderen Studienteilnehmern lag die Bekanntheit hingegen bei 40%. Je nach Altersklasse sind auch unterschiedliche Spielformen beliebter als andere. Ego-Shooterspiele sind bei Jugendlichen beliebter als Sportsimulationen, während Echtzeit-Strategiespiele durch alle Altersgruppen hinweg, gleich beliebt sind. Bei Spielern ab 34 Jahren sind Echtzeit-Strategiespiele und Sportsimulationen beliebter als Ego-Shooter. Frauen bevorzugen generell eher Echtzeit-Strategiespiele, Männer interessieren sich für alle drei Spielformen gleichermaßen. Wie wichtig die Medien für den Sport sein können, zeigt der Fußball. Durch verschiedene Anbieter von Pay-TV-Angeboten und die hohen Umsätze generiert der Fußball immer höhere Einnahmen. Eine Möglichkeit, wie auch der E-Sport sein Potenzial schnell verbessern könnte. Sponsoring macht in einem durchschnittlichen Bundesligaverein circa ein Viertel der Umsätze, während es im E-Sport 60% sind. Auch im Verkauf von Fanartikeln sind die E-Sportclans prozentual besser aufgestellt als ein Bundesligaverein, was noch einmal beweist, wie hoch die Nachfrage am E-Sport ist. Im E-Sport spielen Transfererlöse außerdem noch keine Rolle und auch Ticketeinnahmen zählen im E-Sport nicht zu den Erlösen. Durch die mediale Vermarktung macht ein Bundesligist 29% der Gesamtumsatzes. In der englischen „Premier League“ sind die Umsätze fast doppelt so hoch. Im E-Sport spielen die Medien ebenfalls eine übergeordnete Rolle, SK Gaming generiert ein Viertel des Umsatzes durch die Medienvermarktung. Die Mediennutzung verändert sich in Deutschland immer mehr. 21% nutzen laut Studie Video-on-Demand-Angebote wie Amazon Prime. 14% der Studienteilnehmer nutzen Pay-TV-Angebote wie Sky und 25% schauen sich täglich Short-Form-Videos bei YouTube und Co an. Die meisten Medienkonsumenten werden aber weiterhin über das Fernsehen erreicht (72%). Video-on-Demand-Angebote werden hierbei immer wichtiger, da 42% der jungen Generation diese nutzen. Bei den 14-34-Jährigen lag

nutzt jeder Zweite die Angebote. Der E-Sport braucht eine Strategie, um die Zielgruppen über deren Kanäle zu erreichen und zu binden. Gleichzeitig muss man sich auch die Frage stellen, ob der E-Sport eine Zukunft im linearen Fernsehen hat. E-Sport setzt sich bisher auch hauptsächlich durch Streamingdienste und Fernsehübertragungen in Szene. 4% gaben in der Studie an, schon einmal ein E-Sport-Event besucht zu haben. 13 % verfolgen Turniere über Streaming-Anbieter und 21% der Befragten im Fernsehen. Allein auf Twitch nutzt jeder zweite User von insgesamt über 15 Millionen den Dienstleister mehr als 20 Stunden in der Woche. Für die Zukunft wollen immer mehr Menschen E-Sport live sehen. 28% der Befragten wollen sich den E-Sport nächstes Jahr im Fernsehen anschauen. 12% wollen sogar eine Live-Veranstaltung besuchen. Insgesamt steigt das Interesse für die Live-Übertragung von E-Sport auf allen Medienkanälen an. Besonderen Einfluss auf eine positive Positionierung des E-Sports im Zusammenhang mit den Medien haben folgende sechs Aspekte. Streaming-Anbieter, da diese die Primärquelle für E-Sports-Angebote sind. Die Zielgruppe sollte in erster Linie aus jungen, gut ausgebildeten Männern bestehen. Der Austausch zwischen Nutzern und Moderatoren auf Plattformen des virtuellen Sports ist ebenfalls wichtig. Auch die Reichweite durch die Übertragung im linearen TV, um die Bekanntheit zu erhöhen, gehört zu den Punkten. Da E-Sport zum Teil sehr komplex ist, ist es notwendig Kommentatoren einzustellen, die den Zuschauern Regelwerk und Spielvorgänge erklären können. Der E-Sport sollte in zwei Kategorien unterteilt werden. Einmal für Anfänger, welche an den Sport herangeführt werden müssen und echte Fans, die Fakten und Expertenwissen bevorzugen. Je nach Zielgruppe und Plattform muss man verschiedenen Angebote entwickeln. Besonders schwierig wird es sein, Paid-Content Angebote einzuführen, da die meisten E-Sport-Anbieter zur Zeit kostenfrei sind. In Zukunft ist es auch durchaus denkbar, große Events im Fernsehen zu übertragen. Das Fernsehen würde wieder mehr junge Zuschauer gewinnen und sein Image aufbessern (Deloitte 2018 S. 1-7 & S. 11-17)

6.3 Interview mit Maurice Sonneveld⁶

Maurice Sonneveld arbeitet seit 2017 bei Hertha BSC als Leiter für Digital Media. Davor stand er beim 1. FC Köln unter Vertrag. Durch Paul Keuter kam damals der Kontakt zustande, als dieser noch bei Twitter Deutschland für die Sportabteilung gearbeitet hatte und Ansprechpartner für die Bundesligavereine war. Laut Sonneveld hat Hertha BSC bessere Möglichkeiten, um sich digital zu transformieren als der 1. FC Köln. Unter Anderem ist Hertha BSC der einzige Bundesligaverein, der die digitale Transformation in der Geschäftsführung verankert hat. Auch für Sonneveld gibt es klare Unterschiede zwischen E-Sports und E-Soccer. Unter E-Sport fallen alle Arten von digitalen Spielformen, die professionell betrieben werden. Für die Zukunft ist es nicht ausgeschlossen, dass auch andere Simulationen in den Verein aufgenommen werden. Gewaltspiele passen nicht zu den Vereinswerten. Bei Hertha BSC soll der E-Sport in den Verein eingebunden werden, deshalb ist die Akademie direkt in die Geschäftsstelle integriert. Es soll eine Begegnungszone zwischen den Sportlern geschaffen werden. Vor allem die jungen Profis wie Mittelstädt oder Maier stehen der E-Sportakademie positiv gegenüber. Im ersten Jahr schaffte es die Akademie bereits mehr Einnahmen als Ausgaben zu generieren. Der Akademieansatz bei Hertha BSC ist einzigartig in der Bundesliga. Mit starken Sponsoren wie der AOK Nordost kann Hertha BSC professionell arbeiten. Das Grundgerüst der Akademie besteht aus drei Säulen. Es gibt Mediens Schulungen, sowie Beratung zum Thema Ernährung und Gesundheit und natürlich das FIFA-Training. Die deutsche Bahn bringt die E-Sportler zu Turnieren und Auswärtsspielen. Beim Spiel in München sponserte die DB ein mobiles Trainingszentrum, damit die Gamer sich für das Spiel vorbereiten konnten. Sonneveld versucht die Stereotypen, die den E-Sportlern vorgeworfen werden, zu durchbrechen, da die E-Sportler bei Hertha BSC nicht diesen Klischees entsprechen. Sonneveld ist der Meinung, dass E-Sportler physisch und psychisch topfit sein müssen, da E-Sportler eine gute Hand-Augen-Koordination vorweisen müssen. Millisekunden können spielentscheidend sein. Deshalb stellt Hertha BSC den Gamern die gesamte Infrastruktur zur Verfügung wie zum Beispiel den Fitnessraum oder die AOK-Küche. Hertha BSC entwickelte das Konzept für den E-Sport auf Nachfrage von Fans und Mitgliedern. Vor Allem junge Mitglieder interessieren sich für den E-Sport. Außerdem waren die E-Sportler auf dem Fan-Fest und der Mitgliederversammlung präsent. Einen Fitnessplan haben die E-Sportler nicht, sie können aber auf das Expertennetzwerk der AOK zurückgreifen, wenn sie Hilfe von

⁶ Die Audiodatei mit dem Interview befindet sich auf der beiliegenden CD-ROM.

Ernährungsexperten oder Mentaltrainern brauchen. Außerdem ist eine Zusammenarbeit mit der Charité Berlin geplant. Hierbei sollen sich die E-Sportler Fitnesstests unterziehen. Einmal im Monat finden „Bootcamps“ statt. Der Schwerpunkt liegt hierbei immer woanders, je nachdem was die Spieler oder Trainer ansprechen wollen. Während anfangs mit Agenturen zusammengearbeitet wurde, holt man sich die Expertise jetzt ins Haus. Dennis Krüger als Projektmanager für den Bereich E-Sport ist ein Beispiel. Die Zusammenarbeit mit Stark E-Sport half auch bei der Akademiegründung, da Stark E-Sport Hertha BSC mit „Knowhow“ zur Seite stand. Für die Zukunft kann sich Sonneveld auch vorstellen, dass weibliche E-Sportler bei Hertha BSC unter Vertrag stehen. Mit dem Partner KissFm gab es auf der You-Messe in Berlin ein FIFA-Turnier nur für Frauen, um Berlins beste Gamerin zu finden. Die E-Sportler betreuen ihre Medienkanäle selber, sie können sich aber auch mit der Geschäftsführung zusammensetzen, wenn sie Fragen haben. Hertha BSC versucht durch die neuen Medienstrategien wie zum Beispiel die Kiez-Trainings, Fans in ganz Berlin zu erreichen. Hertha BSC möchte ein lockeres Image in den sozialen Netzwerken erzeugen. Durch E-Sport erreicht man außerdem die junge Generation ab 13/14. Die wichtigsten Kommunikationskanäle für den E-Sport sind Twitter und Instagram. Aber auch Twitch ist relevant. Das Hauptanliegen von Hertha BSC war es, dass der Verein neue Angebote für Fans schafft und neue Zielgruppen erschließen kann. Auch Sonneveld ist der Meinung, dass der Breitbandausbau Einfluss auf die E-Sportlerkarriere hat, weshalb in der Akademie Glasfaserkabel verbaut worden sind. Auch In-App-Käufen, die in Belgien sogar schon verboten sind, können die E-Sportlerkarriere beeinflussen. In der VBL hat man mit dem 85er-Modus faire Bedingungen geschaffen. Das Regelwerk der VBL ist noch nicht perfekt, wird aber immer weiter verbessert. Auch die Medien suchen noch ihren Platz im E-Sport. Die Amerikatour von Hertha BSC hat langfristig das Ziel, dass neue Fans gewonnen werden. Beworben wurden nicht nur die Profifußballer, sondern auch die E-Sportler. Bei FOX Disportis, einem lateinamerikanischen Sender, spielten die Profifußballer Ondrej Duda und Javairo Dilrosun gegeneinander eine Runde FIFA 19. Insgesamt gibt es circa 40 Millionen Menschen mit spanischen Wurzeln, also ein riesiger Absatzmarkt. In Berlin-Mitte wurde außerdem ein Co-Working-Space gegründet, wo auch Hertha BSC ein Büro hat, um in den Austausch mit anderen Firmen zu kommen und in der Stadt präsenter zu sein. Mitarbeitern steht es frei, diese Räume zu nutzen. Die Vision der Akademie ist es, den kommenden E-Sport-Weltmeister zu scouten. Das erste Jahr war sportlich nicht so erfolgreich, aber sehr lehrreich. Hertha BSC tritt außerdem in der Berlin-Liga an. Unterschiede zur VBL sind, dass die Turniere Offline stattfinden, ab 13 Jahren sind, weshalb auch Herthas jüngster E-Sportler teilnehmen darf und außerdem kann Hertha regional noch präsenter sein.

6.4 Interview Dennis Krüger⁷

Dennis Krüger ist seit dem 01.01.2019 bei Hertha BSC als Projektmanager und arbeitet eng mit Maurice Sonneveld zusammen. Davor war er bei Stark E-Sport angestellt. Er half Hertha BSC damals im E-Sport Fuß zu fassen. Er ist in Berlin geboren und auch Herthafan. Nicht nur Hertha BSC hat Interesse am E-Sport gezeigt, sondern auch viele andere Vereine. Die Hauptziele von Hertha BSC sind das Erreichen neuer Zielgruppen und das Binden von neuen Fans. Die aktuelle Zielgruppe von Hertha BSC ist etwas älter, im E-Sport findet man potenziell jüngere Zielgruppen. Der größte Unterschied zwischen analogen und digitalem Fußball ist die Historie, die der analoge Fußball hat. Es gibt aber auch genug Gemeinsamkeiten. Der E-Sport steht laut Krüger nicht in Konkurrenz zum analogen Sport. E-Sportler müssen topfit sein. Elias Nerlich, Kapitän der Akademie, geht 5 Mal die Woche zum Kraftsport. Die E-Sportler haben alle ein eigenes Trainingsprogramm, welches auf sie abgestimmt ist. Es sind aber eher lockere Übungen und kein pures Krafttraining. Der E-Sport wird laut Krüger dadurch attraktiver, dass immer mehr Turniere stattfinden und er medial mehr aufbereitet wird. Der Vorteil, den der E-Sport beispielsweise in Asien hat, ist dass er schon länger in der Gesellschaft verankert ist. Auch die technischen Standards sind besser entwickelt. Für die Zukunft hält Krüger es nicht für ausgeschlossen, dass Hertha BSC auch ein eigenes E-Sporthaus gründet. Die jetzigen Stärken der Akademie liegen darin, dass sie direkt im Herzen der Geschäftsstelle liegt. Außerdem können die E-Sportler die komplette Infrastruktur nutzen und sich Beratung von Sponsoren holen. Die AOK Nordost ist der Hauptsponsor und ist dafür zuständig, dass die E-Sportler sich gesund ernähren und mental gestärkt werden. Ein hohes Verletzungsrisiko beim E-Sport gibt es nicht. Man möchte den E-Sportlern dabei helfen, später auch selbständig sein zu können, wenn es später nicht mit der E-Sportkarriere gibt. Bei den Scouting-Turnieren kamen laut Krüger über 2100 Teilnehmer zusammen. Auch für die Zukunft sind Scouting-Turniere nicht ausgeschlossen. Besonders interessant ist die Zielgruppe der 12-15-Jährigen. Problem an dieser Zielgruppe ist, dass EA die Teilnahme an Turnieren erst ab 16 erlaubt. Der 15-Jährige Kai aus der Akademie hat dieses Problem bereits, weshalb er nicht in der VBL antreten darf. Ausländische Talente sind erstmal ausgeschlossen, da die Internationalisierung noch weit entfernt ist. Vorerst möchte Hertha BSC Talente aus der Region fördern, Kai aus Stuttgart ist eine Ausnahmen, weil er das Scouting-Turnier gewann. Mit dem Medienpartner KissFM gab es ein Turnier für Frauen. Es ist jedoch schwierig Frauen zum E-Sport zu bringen, da

⁷ Die Audiodatei mit dem Interview befindet sich auf der beiliegenden CD-ROM.

diese eher weniger Interesse an Konsolenspielen und Fußballsimulationen haben. Prinzipiell ist es aber nicht ausgeschlossen, dass Hertha BSC irgendwann mal eine E-Sportlerin unter Vertrag nimmt. Es gibt zwei Arten von Einstieg in den E-Sport. Entweder entwickelt man wie Hertha BSC eigene Spieler oder kauft sich, wie zum Beispiel Werder Bremen, talentierte E-Sportler aus Agenturen. Richtige Transfers mit Ablösesummen gibt es nicht, da die meisten Verträge nur ein oder maximal zwei Jahre gehen. Die Hertha-Talente haben alle ganz normale Arbeitsverträge über ein bis zwei Jahre. Einen eigenen Manager haben die Talente jedoch nicht. Social Media Posts werden zwar mit Krüger abgesprochen, aber es steht ihnen frei, dass sie ihren Kanal-Inhalt selber zusammenstellen. Für Minderjährige gibt es ein paar kleinere Turniere, die sie spielen können. Die Berlin Liga ist zum Beispiel ab 13 Jahren. Die VBL ist eine Bereicherung für den E-Sport, da durch die Übertragung im linearen TV, sowie die Aufstockung auf 22 Mannschaften, die Reichweite des virtuellen Fußballs weiter steigt. Auch im E-Sport gehören Emotionen dazu, da diese den Sport sowohl im virtuellen als auch im analogen dazu gehören. In der VBL gibt es noch keinen Strafenkatalog, Hertha BSC hat einen Regelkatalog, an die sich jeder halten soll, wie zum Beispiel Pünktlichkeit und ordentliche Kleiderwahl. Hertha BSC tritt in FIFA an, da das Spiel die Lizenzen hat und den größeren Markt bietet, mit größeren Turnieren. Wenn es zu Spielfehlern kommt, dann gehört dies zum Spiel dazu. Auch dafür gibt es kein Regelwerk. Ein Problem mit Hackern gibt es nicht. Bei größeren Turnieren gibt es auch Dopingkontrollen, aber allgemein gab es noch keine Dopingskandale. Zum Thema Pay-to-Win sagt Krüger, dass es definitiv notwendig ist, Geld zu investieren, um E-Sportler zu werden. Bei den Herthanern ist es so, dass jeder E-Sportler am Anfang der Saison eine bestimmte Summe bekommt, die er in seine Mannschaft investieren kann. Es gibt auch eine enge Zusammenarbeit mit den Profifußballer von Hertha BSC, zum Teil gibt es sogar Freundschaften zwischen den E-Sportlern und den jungen Profis. Auch in den Videos sind Profis wie Friede oder Mittelstädt zu finden. Auch die ältere Profis haben sich den E-Sportraum angeschaut. Aber das Interesse liegt eher bei den jüngeren Spielern. In den Bootcamps, welche einmal im Monat stattfinden, werden verschiedene Themen besprochen, wie zum Beispiel die Torwartsteuerung. Auch Spielanalysen gehören dazu, sowie Trainingsmatches gegen andere E-Sportler. Ebenso gehören Taktikanalysen dazu, diese finden vor und nach den Spielen statt. Die Zusammenarbeit mit dem YouTuber „NoHandGaming“ und dem Head-Coach Daniel „DieHahn“ entstand durch die Empfehlung von Stark E-Sport. „NoHandGaming“ ist Berliner und Herthafan. Damit passt er perfekt ins Anforderungsprofil.

Bei „DieHahn“ ist es ähnlich. Er hat das Potenzial um FIFA-Trainer zu werden , jedoch gibt es noch keinen „perfekten“ Trainer für E-Sports, da die Branche ja noch nicht so lange existiert. Wenn ein E-Sportler mit neuen Sponsoren zusammenarbeiten möchte, ist es wichtig, dass er vorher mit Hertha BSC redet, um zu vermeiden, dass Sponsoren in Konkurrenz zueinander stehen, wie zum Beispiel Monster Energydrink und die AOK Nordost. Der Einstieg in den E-Sport fand im Dezember 2017 statt, die Akademie wurde im Herbst 2018 eröffnet. Für die Ausarbeitung saßen Hertha BSC und Stark E-Sport zusammen. Ein Vorbild für den E-Sport gibt es nicht wirklich, da jeder Verein einen anderen Weg einschlägt. Man hilft sich aber untereinander, es gibt keine Konkurrenzsituation. Hertha BSC kriegt viel Lob von anderen Verein, für den Weg den sie beschritten haben. In 5 Jahren kann Krüger sich vorstellen, dass Hertha BSC ein eigenes Gaming-House hat. Außerdem brachten die Berliner 2007 den ersten E-Sportler auf den Markt. Dieser spielte im Olympiastadion „Bet the Pro“, den Markt für den E-Sport gab es damals aber noch nicht.

7 Zusammenfassung und Diskussion

Insgesamt lässt sich bei Betrachtung aller Aspekte folgendes Fazit ziehen. Der E-Sport ist hier noch nicht in der Mitte der Gesellschaft angekommen, obwohl er das Potenzial dazu hat. Das liegt vor Allem daran, dass Deutschland die Wichtigkeit der Digitalisierung zu spät erkannt hat. In Ländern, die in der technischen Entwicklung weiter sind als die Bundesrepublik, ist E-Sport längst ein Teil der Gesellschaft. Der asiatische Markt ist das beste Beispiel. In Asien gehört der E-Sport seit Jahrzehnten zum Alltag von Jung und Alt, E-Sportler sind bekannter als analoge Sportler und verdienen Millionen durch internationale Turniere. Außerdem werden sie als Werbepartner genutzt, da sie besonders die jungen Zielgruppen erreichen. In Deutschland sah man die Digitalisierung und den E-Sport von Anfang an als Konkurrenz für die Vereine und Verbände. Man versuchte Konzepte zu entwickeln, wie man sich gegen den Konkurrenten E-Sport durchsetzen kann, anstatt mit ihm zu kooperieren. Nach und nach entwickeln sich aber immer mehr Partnerschaften zwischen digitalem und analogem Sport. Das ist meiner Meinung nach der richtige Weg, da der E-Sport nicht von heute auf morgen wieder aus der Gesellschaft verschwinden wird. Dafür ist der E-Sport wirtschaftlich zu wichtig, da er bis 2020 über eine Milliarde Euro Umsatz erzielen soll zu und bei den jungen Menschen zu bekannt ist. Durch das Gründen von E-Sportmannschaften können die Vereine außerdem wieder mehr Kinder und Jugendliche für den analogen Sport motivieren. Der Ansatz der Berlin Liga ist zum Beispiel genau richtig, da er den virtuellen Sport perfekt mit dem analogen verbindet. Die Vereinsmitglieder können sich so mit ihrem Verein virtuell identifizieren, aber gleichzeitig auch analog Sport in diesem betreiben. Damit kommt der Ansatz der eigenmotorischen Bewegung nicht zu kurz und Verbände wie der DOSB oder IOC würden den E-Sport vielleicht schneller anerkennen. Man würde außerdem wieder mehr Kinder und Jugendliche zu einer Mitgliedschaft in einem Sportverein bewegen. Zur Zeit haben viele Sportvereine ein Problem mit fehlendem Nachwuchs, da heutzutage weniger Kinder geboren werden. Dadurch, dass viele der Heranwachsenden weniger Freizeit haben, entsteht die Konkurrenzsituation zwischen E-Sport und Sport. E-Sportler können dabei helfen, dass wieder mehr Menschen in Sportvereine eintreten oder sich sportlich betätigen. Des weiteren können sie dabei helfen, die Mediennutzung zu verbessern oder für die Gesundheitsförderung werben. Wichtig ist dafür aber, dass die Klischees, die dem E-Sport immer noch anhaften, erstmal aus dem Weg geräumt werden. E-Sport ist durchaus mit analogem Sport zu vergleichen, wenn man zum Beispiel die Herzfrequenz während des Spielers während des aktiven Spielens beobachtet. Außerdem hat der E-Sport schon lange ein gewisses Level an Professionalität

an den Tag gelegt, sei es durch internationale Turniere oder professionell organisierte Mannschaften. Bestes Beispiel ist die Hertha BSC E-Sport-Akademie. Hertha BSC sieht den E-Sport als Teil des Fußballs und nicht als eigene Nische. Mit Stark E-Sport hatte man von Anfang an einen verlässlichen Partner an der Seite, der Erfahrungen und Empfehlungen mitbrachte. Auch der Weg den Hertha BSC gegangen ist, ist meines Erachtens nach, der richtige. Durch regionale Turniere scoutet man junge Talente aus Berlin und Umgebung und versucht sie in der Akademie zu professionellen E-Sportlern auszubilden und dann gewinnbringend zu verkaufen oder zu vermarkten. Im analogen Fußball verfolgt Hertha BSC diesen Ansatz seit Jahren. Das bringt folgende Vorteile mit sich. Zum einen hat der Verein die Möglichkeit, Talente früh zu erkennen und an den Verein zu binden. Zum anderen können neue Zielgruppen erschlossen werden. Wenn die Talente aus der Region kommen, hat man außerdem eine gewisse Nähe zu den Kiezen und Gemeinden, wodurch wieder neue Fans generiert werden können. Die Auswahl der Sponsoren war ebenfalls sehr gut durchdacht. Mit der AOK Nordost, Top Radiovermarktung, Nike und der deutschen Bahn arbeitet man ausschließlich mit Unternehmen zusammen, die Hertha BSC schon lange unterstützen. Man kennt sich also schon aus dem analogen Sport und kann gewisse Ansätze und Konzepte für den E-Sport übernehmen. Zum Beispiel mit der AOK Küche auf dem Vereinsgelände oder durch Ernährungsexperten, die den E-Sportlern dabei helfen sollen, sich gesund und ausgewogen zu ernähren. Die deutsche Bahn kann bei Auswärtsspielen mit einem mobilen Trainingszentrum dazu beitragen, dass die E-Sportler immer top vorbereitet sind. In Zusammenarbeit mit Nike kann man sicher das ein oder andere Turnier organisieren, um weiterhin Talente scouten zu können. Im analogen Fußball gilt als Beispiel der Nike Premier Cup. Durch die Internationalisierung des E-Sports kann es auch möglich sein, dass Vereine bald weltweit nach Talenten suchen. Das hätte zur Folge, dass Ablösesummen und langfristige Verträge Einzug in den E-Sport erhalten. Früher oder später wird es wohl so kommen, da dem E-Sport ein enormer Wachstum vorausgesagt wird. Den analogen Sportvereinen muss also die Zusammensetzung von analogem und digitalem Sport gelingen, da es sonst sein kann, dass noch weniger Menschen in Vereine eintreten. Durch das Gründen der Berlin Liga, sowie der Virtuellen Bundesliga und dem eNationsCup sind die Verbände auf dem richtigen Weg. Für die Zukunft gilt es, die Strukturen weiterhin zu verbessern und den E-Sport mehr Bekanntheit zu verleihen. Eine Möglichkeit besteht darin, den E-Sport im Fernsehen zu verbreiten. Außerdem muss man ein besseres Regelsystem entwickeln, da es im E-Sport noch viele Unklarheiten gibt, zum Beispiel Beleidigung des Gegners im Wettkampf. Auch Live-Veranstaltungen sind ein wichtiges Thema, weil Zuschauer für ein Gemeinschaftsgefühl und Emotionen sorgen, die

man in Livestreams nicht findet. Für die Zukunft könnte ich mir vorstellen, dass der analoge und der digitale Sport verschmelzen. Vielleicht ist es dann möglich, dass man zu Hause sportspezifische Bewegungen ausführt und diese auf den Charakter in der virtuellen Welt übertragen werden. Es wäre die logische Konsequenz, wenn man sich die immer voranschreitende Digitalisierung und Globalisierung anschaut. Der E-Sport wird aber höchstwahrscheinlich nicht die analogen Sportarten verdrängen, da diese tief in der Gesellschaft verankert sind. Es ist eine friedliche Co-Existent zwischen digitalem und analogem Sport möglich.

Literaturverzeichnis:

aha/dpa (2018): Grindel bleibt E-Sport-Skeptiker. Spiegel Online, 20.04.2018 in: <https://www.spiegel.de/sport/fussball/dfb-behaelt-vorbehalte-gegen-esports-aufrecht-a-1204034.html> (zuletzt aufgerufen am 12.07.2019).

AOK Nordost (2019): AOK Nordost und Hertha BSC bauen Zusammenarbeit aus. Heath Care Marketing, 03.07.2019 in: <https://www.healthcaremarketing.eu/unternehmen/detail.php?rubric=Unternehmen&nr=63470> (zuletzt aufgerufen am 12.07.2019).

ARD (2018): Gründerjahre der Fußball-Bundesliga. Planet Wissen, 19.06.2018 in: https://www.planet-wissen.de/gesellschaft/sport/fussball_bundesliga_die_gruenderjahre/index.html#anfang (zuletzt abgerufen am 12.07.2019).

Berger, Patrick (2018): Erste eSport-Akademie Hertha macht Zocker zu Profis. Berliner Kurier. 12.10.2018 in: <https://www.berliner-kurier.de/sport/hertha-bsc/erste-esport-akademie-hertha-macht-zocker-zu-profis-31432930> (zuletzt aufgerufen am 06.07.2019).

Berliner Fußball Verband (1) (2019): BFV startet eFootball-Probespielbetrieb. Berliner Fußball Verband, 14.03.2019 in: <https://berliner-fussball.de/spielbetrieb/news/bfv-startet-efootball-probespielbetrieb-1/> (zuletzt aufgerufen am 08.07.2019).

Berliner Fußball Verband (2) (2019): Erfolgreiches eFootball-Event stellt die Weichen. Berliner Fußball Verband, 22.01.2019 in: <https://berliner-fussball.de/der-bfv/news/erfolgreiches-efootball-event-stellt-die-weichen/> (zuletzt aufgerufen am 07.07.2019).

Berliner Zeitung (2019): 2020 will Hertha BSC Meister werden – in der virtuellen Liga. Berliner Zeitung, 23.04.2019 in: <https://www.bz-berlin.de/berlin-sport/hertha-bsc/2020-will-hertha-bsc-meister-werden-in-der-virtuellen-liga> (zuletzt aufgerufen am 07.07.2019).

Bertram, Marco (2019): Aufkleber-Kampf in Berlin-Neukölln: Wer pappt wem am meisten was oben drauf? Turus, 05.04.2019 in: <https://www.turus.net/sport/fussball/10143-aufkleber-kampf-in-berlin-neukoelln-wer-pappt-wem-am-meisten-was-oben-drauf.html> (zuletzt abgerufen am 11.07.2019).

Bildzeitung (2009): „WENN IHR ABSTEIGT, SCHLAGEN WIR EUCH TOT!“ Hirnlos! Hertha-Fans rasten aus. Bildzeitung, 20.10.2009 in: <https://www.bild.de/sport/fussball/hertha-fans-bruellten-wenn-ihr-absteigt-schlagen-wir-euch-tot-10146874.bild.html> (zuletzt aufgerufen am 23.06.2019).

Böddeling, Inga (2018): Ein Berliner ist der Star an der Konsole. Berliner Morgenpost, 24.12.2018 in: <https://www.morgenpost.de/sport/article216078815/Ein-Berliner-ist-der-Star-an-der-Konsole.html> (zuletzt aufgerufen am 09.07.2019).

Bremer, Uwe (2013): Zehn-Jahres-Vertrag mit Nike - Hertha schwimmt im Geld. Berliner Morgenpost, 11.08.2013 in: <https://www.morgenpost.de/sport/hertha-aktuell/article118900032/Zehn-Jahres-Vertrag-mit-Nike-Hertha-schwimmt-im-Geld.html> (zuletzt aufgerufen am 12.07.2019).

Bremer, Uwe (2017): Manager Preetz verurteilt Skandal-Banner der Harlekins. Berliner Morgenpost, 26.10.2017 in: <https://www.morgenpost.de/sport/hertha/article212362597/Manager-Preetz-verurteilt-Skandal-Banner-der-Harlekins.html> (zuletzt aufgerufen am 01.07.2019).

Buchholz, Boris (2019): Sport. Tagesspiegel, 21.03.2019 in: <https://leute.tagesspiegel.de/steglitz-zehlendorf/sportler/2019/03/21/75974/> (zuletzt aufgerufen am 07.07.2019).

Buzz, Le (2018): FC Barcelona in virtueller eSports-Liga dabei - Gerard Piqué begeistert. Eurosport, 27.02.2018 in: https://www.eurosport.de/fussball/la-liga/2017-2018/fc-barcelona-in-virtueller-esports-liga-dabei_sto6657547/story.shtml (zuletzt aufgerufen am 10.07.2019).

Dach, Christoph (2018): Virtuell und virtuos: Hertha BSC eröffnet seine E-Sport-Akademie. Tagesspiegel, 12.10.2018 in: <https://www.tagesspiegel.de/sport/als-erster-fussball-bundesligist-virtuell-und-virtuos-hertha-bsc-eroeffnet-seine-e-sport-akademie/23181256.html> (zuletzt aufgerufen am 06.07.2019).

Das Aufstiegsradio (2011): FUSSBALL-TALK-SENDER FÜR DIE HAUPTSTADT – DAS „AUFSTIEGSRADIO“ UNTERSTÜTZT HERTHA BSC. Radio Zentrale, 29.03.2011 in: <http://www.radiozentrale.de/aktuell/news/news-radio/newsbeitrag/article/fussball-talk-sender-fuer-die-hauptstadt-das-aufstiegsradio-unterstuetzt-hertha-bsc-494/> (zuletzt aufgerufen am 12.07.2019).

Deutsche Bahn (2017): Deutsche Bahn bleibt Exklusivpartner bei Hertha BSC und feiert das Vereinsjubiläum. Deutsche Bahn, 14.07.2017 in: https://www.deutschebahn.com/de/presse/pressestart_zentrales_uebersicht/125_jahre_he_rtha-1201384 (zuletzt aufgerufen am 17.06.2019).

DFB-Mitgliederstatistik (2018): Fußball in Deutschland: Junioren-Mannschaften. Games Wirtschaft, März 2018 in: <https://www.gameswirtschaft.de/sport/dfb-esport-e-soccer-grindel/> (zuletzt aufgerufen am 12.07.2019).

Deloitte (2017): Konsumentenbefragung 2017. Deloitte, 2017 in: <https://www2.deloitte.com/content/dam/Deloitte/de/Documents/technology-media-telecommunications/TMT-Telecommunications-Media-Technology-eSports-eSportmarkt-in-der-Analyse-2017.pdf> (zuletzt aufgerufen am 15.07.2019).

Deloitte (2018): Der deutsche eSports-Markt in der Analyse. Deloitte, August 2018 in: <https://www2.deloitte.com/de/de/pages/technology-media-and-telecommunications/articles/esports-studie-2018.html> (zuletzt aufgerufen am 14.07.2019).

Deutsche Fußball Liga (2018): DFL intensiviert eSport-Aktivitäten: Neuer Wettbewerb für Clubs der Bundesliga und 2. Bundesliga geplant. Deutsche Fußball Liga, 20.09.2018 in: <https://www.dfl.de/de/aktuelles/dfl-intensiviert-esport-aktivitaeten-neuer-wettbewerb-fuer-clubs-der-bundesliga-und-2-bundesliga-geplant/> (zuletzt aufgerufen am 10.07.2019).

Deutsche Olympische Sport-Bund Präsidium und Vorstand (2018) :DOSB UND ESPORT Umgang mit elektronischen Sportartensimulationen, eGaming und „eSport“. Deutscher Olympischer Sport-Bund, 04.12.2018 in: <https://www.dosb.de/ueber-uns/esport/> (zuletzt aufgerufen am 07.07.2019).

EFootball.pro Table. eFootball.pro in: <https://efootball.pro/league/table> (zuletzt aufgerufen am 11.07.2019).

Einsiedler, Martin (2018): Neues Spiel, neues Glück für Hertha BSC? Tagesspiegel, 01.02.2018 in: <https://www.tagesspiegel.de/sport/e-sport-neues-spiel-neues-glueck-fuer-hertha-bsc/20913120.html> (zuletzt aufgerufen am 28.06.2019).

eSport Event GmbH (2019): eFootball – Berliner Fussball Verband. eSport Event GmbH, 12.04.2019 in: <https://www.esport-event.gmbh/events/efootball-berliner-fussball-verband-2/> (zuletzt aufgerufen am 08.07.2019).

Faszination Fankurve (2018): Harlekins Berlin feiern ihren 20. Geburtstag. Faszination Fankurve, 04.09.2018 in: https://www.faszination-fankurve.de/index.php?head=Harlekins-Berlin-feiern-ihren-20-Geburtstag&folder=sites&site=news_detail&news_id=18871 (zuletzt aufgerufen am 11.07.2019).

FIFA (2016) The FIWC 2016 Ranking explained. Web Archive, 2016 in: <http://web.archive.org/web/20170217061322/http://www.fifa.com/interactiveworldcup/ranking/procedure.html> (zuletzt aufgerufen am 06.07.2019).

FC Schalke 04 FC Schalke 04 Esports. FC Schalke 04, in: <https://schalke04.de/esports/s04esports/> (zuletzt aufgerufen am 10.07.2019).

Games Wirtschaft (2018): eSport vs Fußball: Kampf um Nachwuchs und Geld. Games Wirtschaft, 19.03.2018 in: <https://www.gameswirtschaft.de/sport/esport-fussball-dfb-nachwuchs-dorothee-baer/> (zuletzt aufgerufen am 12.07.2019).

Gutsche, Tobias 2018: Sportlichkeit vor dem Bildschirm. Tagesspiegel, 23.04.2018 in: <https://www.pnn.de/sport/faszination-e-sport-sportlichkeit-vor-dem-bildschirm/21273280.html> (zuletzt aufgerufen am 13.07.2019).

Häfner, Jan Philip (2018): Der Berliner Fußball wird digital. Forum - das Wochenmagazin, 24.08.2018 in: <https://magazin-forum.de/de/node/10621> (zuletzt aufgerufen am 08.07.2019).

Harlekins Berlin '98 (2009): Hilfe für Helene. Eine traurige Nachricht. Harlekins Berlin '98, September 2009 in: <http://hb98.de/hilfe-fuer-helene-eine-traurige-nachricht/> (zuletzt aufgerufen am 11.07.2019).

Harlekins Berlin '98 (2018): Hertha wärmt! Kleiderspende 2018. Harlekins Berlin '98, Dezember 2018 in: <http://hb98.de/soziales/hertha-waermt-kleiderspende-2018/> (zuletzt aufgerufen am 12.07.2019).

Harlekins Berlin '98 (2018): Kiezsport statt E-Sport! Intern, März 2018 in: <http://hb98.de/gedanken/kiezsport-statt-e-sport/> (zuletzt aufgerufen am 06.07.2019).

Hertha BSC E-Sportakademie (2019): Wir suchen die beste Gamerin. Facebook, 21.05.2019 in: <https://www.facebook.com/herthabsc.esport/photos/a.153790821983493/323547751674465/?type=3&theater> (zuletzt aufgerufen am 13.07.2019).

Hertha BSC (2018)a: HERTHA BSC VERLÄNGERT PARTNERSCHAFT MIT TOP RADIO. Hertha BSC Intern, 05.11.2018 in: <https://www.herthabsc.de/de/intern/hertha-partnerschaft-top-radio/-page/13551--17--.html> (zuletzt aufgerufen am 12.07.2019).

Hertha BSC (2018)b: SPENDET BECHER - RETTET LEBEN! Hertha BSC Fans, 05.11.2018 in: <https://www.herthabsc.de/de/fans/spendet-becher-rettet-leben-koeln/-page/7797--59--.html> (zuletzt aufgerufen am 12.07.2019).

Hertha BSC (2019)a: DEUTSCHE BAHN UND HERTHA BSC – JETZT AUCH IM ESPORT EIN TEAM! Hertha Intern, 04.02.2019 in: <https://www.herthabsc.de/de/intern/esport-partner-deutsche-bahn/-page/15627--17--.html> (zuletzt aufgerufen am 13.06.2019).

Hertha BSC (2019)b: NIKE PREMIER CUP: HIER SPIELEN DIE FUSSBALL-STARS VON MORGEN! Tag24, 19.04.2019 in: <https://www.tag24.de/nachrichten/hertha-bsc-bundesliga-nike-premier-cup-berlin-fussball-stars-ostern-1038870> (zuletzt aufgerufen am 14.06.2019).

Hertha BSC (2019)c: TRIKOTS MIT REGENBOGENFARBEN ZUM VIELFALTS-SPIELTAG! Hertha BSC Intern, 17.05.2019 in: <https://www.herthabsc.de/de/intern/sondertrikot-vielfaltsspieltag-vor-bscb04-1819/-page/16007--17-17-.html> (zuletzt abgerufen am 12.07.2019).

Hertha BSC (2019)d: AUS DER VERGANGENHEIT, FÜR DIE ZUKUNFT. Hertha BSC Fans, 01.07.2019 in: <https://www.herthabsc.de/de/intern/trikots-vorstellung-1920/-page/16148--59-59-.html> (zuletzt aufgerufen am 12.07.2019).

Höppner, Yannick (2018): Der Berliner Fußball-Verband stellt sich neu auf. Berliner Morgenpost, 19.07.2018 in: <https://www.morgenpost.de/sport/fussball/article214875885/Der-Berliner-Fussball-Verband-stellt-sich-neu-auf.html> (zuletzt aufgerufen am 08.07.2019).

Klicksafe.de: Was sind Clans? Klicksafe.de, in: <https://www.klicksafe.de/themen/digitale-spiele/digitale-spiele/spielebeurteilungen/was-sind-clans/> (zuletzt aufgerufen am 18.07.2019).

Kreft, Dietmar (2018): Vermarkter-Kampf um eSports-Klubs der Bundesliga. Bildzeitung, 04.02.2018 in: <https://www.bild.de/sport/mehr-sport/e-sport/vermarkter-kampf-um-bundesliga-klubs-54695322.bild.html> (zuletzt abgerufen am 13.07.2019).

Lamprecht, Roberto (2015): Bahn zahlt Hertha künftig 3,5 Mio weniger. Bildzeitung, 14.01.2015 in: <https://www.bild.de/sport/fussball/hertha-bsc/bahn-steigt-als-sponsor-aus-39325546.bild.html> (zuletzt aufgerufen am 16.6.2019).

Lange, Nicole (2016): Der rasante Aufstieg von STARK im FIFA-eSport. Kicker, 23.09.2016 in: <https://www.kicker.de/660943/artikel> (zuletzt aufgerufen am 09.07.2019).

Lange, Nicole (2017): Konami und Gerard Piqué entwickeln neue eSport-Liga. Kicker, 13.11.2017 in: <https://www.kicker.de/710574/artikel> (zuletzt aufgerufen am 20.06.2019).

Lange, Sven (2018): Ist e-Sport Sport und sollte dieser in den DOSB aufgenommen werden?. Fairplay Sportshandel, 02.03.2018 in: <https://www.fairplay-sportshandel-shop.de/fairplay-s-sport-blog/sportwissen/ist-e-sport-sport-und-sollte-dieser-in-den-dosb-aufgenommen-werden> (zuletzt aufgerufen am 09.07.2019).

Linke, Paul (2016): Virtueller Fußball Hertha BSC könnte in den eSport einsteigen. Berliner Zeitung, 22.12.2016 in: <https://www.berliner-zeitung.de/sport/hertha-bsc/virtueller-fussball-hertha-bsc-koennte-in-den-esport-einsteigen-25150822> (zuletzt aufgerufen am 07.07.2019).

Massing, Michel (2011): Das Phänomen Ultras. Stern, 05.09.2011 in: <https://www.stern.de/sport/fussball/fussball-das-phaenomen-ultras-3923790.html> (zuletzt aufgerufen am 08.07.2019).

May, Marie-Julie (2019): So geht virtuelles Aufwärmen! Sportbild, 07.02.2019 in: <https://sportbild.bild.de/fifa/2019/e-sport/hertha-gladbach-bahn-virtuelle-vorbereitung-60008472.sport.html> (zuletzt aufgerufen am 14.6.2019).

mediamag.at-Redaktion (2018): FIFA: Was ist der 85er-Modus? Media Markt, 28.11.2018 in: <https://mediamag.mediamarkt.at/detail/news/detail/News/fifa-19-so-funktioniert-der-85er-modus.html> (zuletzt aufgerufen am 12.06.2019).

Milewski, Michel (2019): „Virtual Bundesliga“: DFL lässt Beleidigungen zu. Sportbild, 01.03.2019 in: <https://sportbild.bild.de/fifa/2019/e-sport/esport-virtual-bundesliga-dfl-laesst-beleidigungen-zu-60401708.sport.html> (zuletzt aufgerufen am 13.07.2019).

n-tv.de (2019): DFB stellt Nationalmannschaft für E-Sport vor. NTV, 31.03.2019 in: <https://www.n-tv.de/sport/DFB-stellt-Nationalmannschaft-fuer-E-Sport-vor-article20939223.html> (zuletzt aufgerufen am 12.07.2019).

ran (2018): Fußball-Ligen für Gamer - Die eSport-Pläne des DFB. ran, 19.9.2018 in: <https://www.ran.de/esports/news/fussball-ligen-fuer-gamer-die-esport-plaene-des-dfb-109504> (zuletzt aufgerufen am 12.07.2019).

Reiniger, Jochen (2017): Esports World Convention - Was ist die ESWC?. Gamestar, 25.07.2017 in: <https://www.gamestar.de/artikel/esports-world-convention-was-ist-die-eswc,3317204.html> (zuletzt abgerufen am 04.07.2019).

Schwager, Christian (2019): eSport und Gesundheit Warum sich die AOK bei Herthas eFußballern engagiert. Berliner Zeitung 10.04.2019 in: <https://www.berliner-zeitung.de/sport/esports/esport-und-gesundheit-warum-sich-die-aok-bei-herthas-efussballern-engagiert-32352162> (zuletzt abgerufen am 08.06.2019).

Siepermann, Markus: Digital Native. Springer Gabler, in: <https://wirtschaftslexikon.gabler.de/definition/digital-native-54496> (zuletzt aufgerufen am 14.07.2019).

Singer, Danny (2017): Ablöse und Gehälter im eSports. Sport1.11.11.2017 in: <https://www.sport1.de/esports/2017/11/esports-vertraege-gehaelter-and-abloesen-von-faker-niko-virtus-proo> (zuletzt abgerufen am 13.06.2019).

Sportbild (2019): Özil nominiert Fortnite-Kader, Sportbild. 06.02.2019 in: <https://sportbild.bild.de/sportmix/2019/e-sport/oezil-nomiert-fortnite-kader-59994482.sport.html> (zuletzt aufgerufen am 29.06.2019).

Strudwick, Charles (2014): Watch live: Gamers battle out to win at record-breaking FIFA Interactive World Cup. Guinness World Records, 03.07.2014 in: <http://www.guinnessworldrecords.com/news/2014/7/watch-live-gamers-battle-out-to-win-at-record-breaking-fifa-interactive-world-cup-58551> (zuletzt aufgerufen am 08.07.2019).

Tiedemann, Claus (2008): Sport (und Bewegungskultur) für Historiker. Ein Versuch, die zentralen Begriffe zu präzisieren. Universität Hamburg, 01.12.2008 in: <http://kulturwiss.info/tiedemann/documents/VortragCrotone2004Deutsch.pdf> (zuletzt aufgerufen am 09.07.2019).

Tillenburg, Robin (2019): eNations Cup - Deutschlands frühes Aus. Sportschau, 15.04.2019 in: <https://www.sportschau.de/weitere/esport/esport-fifa-enations-cup-deutschland-vorrundenaus-frankreich-siegt-100.html> (zuletzt aufgerufen am 13.07.2019).

van Göns, Hauke (2019): FIFA 19: Deutsche mit Nationalteam. Sport 1, 14.03.2019 in: <https://www.sport1.de/esports/fifa/2019/03/fifa-19-enations-cup-formt-der-dfb-die-esports-nationalmannschaft> (zuletzt aufgerufen am 12.07.2019).

VFL Wolfsburg Die Wölfe auf dem virtuellen Spielfeld. VFL Wolfsburg, in: <https://www.vfl-wolfsburg.de/mixed-zone/e-sport/> (zuletzt aufgerufen am 16.6.2019).

Virtuelle Bundesliga (2019): Teilnahmebedingungen. Virtuelle Bundesliga, in: <https://vbl.ea.de/footer/teilnahmebedingungen/> (zuletzt aufgerufen am 16.6.2019).

Walter, Jonas (2019): STARK Esports und der DFB kooperieren im eFootball. Gaming Grounds, 14.04.2019 in: <https://www.gaming-grounds.de/stark-esports-und-der-dfb-kooperieren-im-efootball/> (zuletzt aufgerufen am 06.07.2019).

Weserkurier (2018): Kontroverses Thema: Ist E-Sport ein Sport? Weserkurier. 17.04.2018 in: https://www.weser-kurier.de/sport/sport-vermishtes_artikel,-kontroverses-thema-ist-esport-ein-sport-_arid,1720867.html (zuletzt aufgerufen am 10.06.2019).

Wundersee, Philipp (2019): Studie zu eSportlern. Sechs Tasten pro Sekunde. Tagesschau.12.02.2019 in: <https://www.tagesschau.de/sport/dreamhack-leipzig-101.html> (zuletzt aufgerufen am 23.06.2019).

Umfrage:

1. Wissen Sie, was E-Sport ist?
☐ ja ☐ nein
2. Wenn ja: Spielen Sie aktiv?
☐ ja ☐ nein
3. Würden Sie E-Sport als „richtigen“ Sport bezeichnen?
☐ ja ☐ nein
4. Kennen Sie die E-Sportsabteilung von Hertha BSC?
☐ ja ☐ nein
5. Wenn ja: Bewerten Sie die Abteilung als positiv oder negativ?
☐ positiv ☐ negativ ☐ weiß nicht
6. Sind Ihnen die virtuelle (E-Sport) Bundesliga und die Berlin-Liga ein Begriff?
☐ Virtuelle Bundesliga ☐ Berlin Liga ☐ nein
7. Zitat Grindel „E-Sport steht in Konkurrenz zu Vereinssport.“ Stimmen Sie dem zu?
☐ stimme zu ☐ stimme nicht zu
8. Wird der E-Sport in der Zukunft die traditionellen Sportarten verdrängen?
☐ ja ☐ nein
9. Wenn ja/warum? Wenn nein/warum nicht?
10. Unter welchen Aspekten würde der E-Sport für Sie persönlich attraktiver werden?
11. Geschlecht
☐ männlich ☐ weiblich
12. Alter
☐ 0-12 Jahre ☐ 13-18 Jahre ☐ 19-30 Jahre ☐ 31- 49 Jahre ☐ 50+ Jahre
13. Wohnort (Stadtbezirk/Gemeinde)
14. Seit wann gehen Sie zu Hertha? Sind Sie Mitglied?

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