

Markus Breuer (Hrsg.)

E-Sport — Perspektiven aus Wissen- schaft und Wirtschaft

vwh

Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

M. Breuer (Hrsg.): E-Sport – Perspektiven aus Wissenschaft und Wirtschaft

Bibliografische Information der Deutschen Bibliothek

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet unter <http://d.-db.de> abrufbar.

© Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt, 2012

vwh Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

www.vwh-verlag.de

Einfache Nutzungsrechte liegen beim Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt.
Eine weitere Verwertung im Sinne des Urheberrechtsgesetzes ist nur mit Zustimmung der Autoren möglich.

Markenerklärung: Die in diesem Werk wiedergegebenen Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenzeichen usw. können auch ohne besondere Kennzeichnung geschützte Marken sein und als solche den gesetzlichen Bestimmungen unterliegen.

Satz: Werner Hülsbusch

Umschlag: design of media, Lüchow

Druck und Bindung: Kunsthaus Schwanheide

Printed in Germany

ISBN: 978-3-86488-026-1

Inhaltsverzeichnis

Einleitung: Ein multidisziplinärer Blick auf den elektronischen Sport	7
<i>Markus Breuer</i>	
Transfereffekte digitaler Spiele – ein systematischer Review aus bewegungs- und trainingswissenschaftlicher sowie physiologischer Perspektive	11
<i>Michael Fröhlich, Christian Rullang, Adrian Berhard & Andrea Pieter</i>	
Ausgewählte sensomotorische Kompetenzen bei digitalen Spielern	37
<i>Eckhard Enders</i>	
Pädagogische Facetten im E-Sport – ein heuristischer Aufriss pädagogischer Relevanz und Bedeutsamkeit	65
<i>Rolf Kretschmann</i>	
Der E-Sport – ein drittes Modell des professionellen Sports?	91
<i>Markus Breuer</i>	
Sponsoring im Gaming – großer Effekt mit spitzer Zielgruppe	117
<i>Ibrahim Mazari</i>	
<i>Electronic Arts</i> und der E-Sport	137
<i>Martin Lorber & Thomas Hübner</i>	
Autorenverzeichnis	143

Einleitung: Ein multidisziplinärer Blick auf den elektronischen Sport

Markus Breuer

„Der elektronische Sport wird olympische Disziplin.“

Zugegeben, diese Schlagzeile war in der Presse bislang nicht zu lesen. Aber sie sollte dennoch für möglich gehalten werden. Schließlich denkt auch im Falle von Motorbootrennen kaum noch ein Sportinteressierter daran, dass diese zu Beginn des 20. Jahrhunderts olympische Disziplin waren (London 1908). Und der Segelflug war 1936 immerhin als Demonstrationssportart bei den Spielen in Berlin 1936 vertreten. Wem diese Ereignisse zu lange zurückliegen, dem sei ein Blick auf den Internationalen Automobilverband (FIA) empfohlen. Die FIA wurde im Januar 2012 vom Internationalen Olympischen Komitee anerkannt und ist damit – zuerst provisorisch für zwei Jahre – Mitglied der Olympischen Familie. Dem überkommenen und populären Bild der antiken Olympischen Spiele entspricht der moderne Motorsport gewiss nicht.

Im Internet wurde und wird die Diskussion um eine mögliche Berücksichtigung des E-Sports durch das IOC bereits seit mehreren Jahren, teils kontrovers, geführt. In einigen asiatischen und inzwischen auch europäischen Ländern ist die Anerkennung des E-Sports als „Sport im klassischen Sinne“ inzwischen erfolgt. Neben einer Aufwertung des Status in der gesellschaftlichen Wahrnehmung hätte eine ähnliche Akzeptanz in Deutschland vor allem zur Folge, dass die Aktiven Anspruch auf eine Berücksichtigung bei der Allokation von Mitteln der Sportförderung hätten. Auch dies sollte in Zeiten, in denen sich Clans teils bereits als eingetragene Vereine organisieren, nicht mehr pauschal abgelehnt werden.

Der Begriff des E-Sports bzw. des elektronischen Sports wurde bisher als bekannt vorausgesetzt. Um jedoch Missverständnisse zu vermeiden, sollte er im Vorfeld weiterer Aussagen in kurzer Form definiert werden. Nach MÜLLER-LIETZKOW (2006: 102) ist darunter das „wettbewerbsmäßige[n] Spielen[s] von Computer- oder Videospiele[n] im Einzel- oder Mehrspielermodus“

zu verstehen. Obwohl die hier genutzte Abgrenzung bereits mehrere Jahre alt ist, kann sie weiterhin als Basis genutzt werden.

Das vorliegende Buch versucht nicht explizit, die zukünftige Entwicklung des E-Sports in seiner Gesamtheit zu skizzieren und abzuschätzen. Dies ist aufgrund der äußerst dynamischen Entwicklung der Technologie wahrscheinlich unmöglich und wäre schnell spekulativ. Zielstellung ist es vielmehr, das Phänomen des E-Sports aus verschiedenen Perspektiven zu betrachten, neue Horizonte aufzuzeigen und Denkanstöße zu geben. Um dieses Ziel zu erreichen, haben sich Autoren aus vollkommen unterschiedlichen Bereichen bereit erklärt, ihre Erkenntnisse vorzustellen und Fragestellungen zu bearbeiten.

In diesem Rahmen soll auch explizit eine breitere physische Perspektive berücksichtigt werden. Betrachtet man die derzeit populären Disziplinen im E-Sport, fällt vor allem die hohe Konstanz auf: Die populärsten Spiele werden entweder seit vielen Jahren in praktisch unveränderter Form genutzt oder entstammen Serien (wie die Fußball-Simulation *FIFA*). Stellt man dieser Erkenntnis die Entwicklung der gesamten Games-Branche gegenüber, fällt u. a. die zunehmende Bedeutung der Körperlichkeit auf – konkret durch Gesten, großmotorische Bewegungen oder gar Ganzkörperbewegungen gesteuerte Spiele, sog. *Exergames*. *Nintendo Wii (U)*, *Sony Move* oder *Microsoft Kinect* stellen dabei die aktuellen und populären Vertreter – weniger erfolgreiche Vorläufer gab es bereits in früheren Jahrzehnten – einer neuartigen Generation digitaler Spiele dar. Im Zuge dieses jüngsten Bedeutungszuwachses der physischen Aktivität konnten nicht nur neue Nutzergruppen und Einsatzgebiete (wie bspw. die Rehabilitation) erschlossen werden; vielmehr ist auch mit einer wachsenden gesellschaftlichen Akzeptanz zu rechnen. Ob und inwieweit diese „körperlichen Spiele“ künftig auch im E-Sport i.e.S. Anwendung finden, kann derzeit noch nicht abschließend beurteilt werden. Aus der Sicht der oben genutzten Definition spricht jedenfalls nichts gegen eine Berücksichtigung – und entsprechend werden sie in einigen Beiträgen auch mit thematisiert.

Das vorliegende Buch kann prinzipiell in zwei Bereiche eingeteilt werden: Im vorderen Teil betrachten Vertreter verschiedener Wissenschaftsdisziplinen (Trainingswissenschaft, Pädagogik, Motorik, Ökonomie) den elektronischen Sport i.e.S. und darüber hinaus mögliche Effekte der Nutzung digitaler Spiele und stellen ihre Erkenntnisse vor. Im zweiten Teil erfolgt die Analyse aus der Perspektive der Wirtschaft. In concreto ist das vorliegende Buch wie folgt aufgebaut:

In den ersten Kapiteln wird eine naturwissenschaftliche Perspektive eingenommen. MICHAEL FRÖHLICH, CHRISTIAN RULLANG, ADRIAN BERHARD und ANDREA PIETER fragen nach Transfereffekten digitaler Spiele und nehmen einen systematischen Review bislang publizierter Studien aus bewegungs- und trainingswissenschaftlicher sowie physiologischer Perspektive vor. Sie zeigen dabei, welche unterschiedlichen Effekte durch die Nutzung digitaler Spiele bislang untersucht wurden und welche – teils erstaunlichen – Ergebnisse dabei erzielt wurden.

Im Anschluss stellt ECKHARD ENDERS die Ergebnisse zweier Studien zur Reaktionsgeschwindigkeit vor. Getestet wurden leistungsorientierte E-Sportler, Freizeitspieler sowie jeweils eine Kontrollgruppe, die keinen direkten Bezug zu digitalen Spielen aufwies. Die Resultate geben Hinweise darauf, dass motorische Effekte nicht nur von der absoluten Spieldauer, sondern auch von der Art der Nutzung (Freizeit, Wettbewerbsorientierung) abhängen können und ergänzen somit die Aussagen von FRÖHLICH et al.

Es folgen zwei Kapitel aus den Bereichen der Sozial- und Wirtschaftswissenschaften. ROLF KRETSCHMANN zeigt auf, welche Möglichkeiten sich der Pädagogik bieten bzw. welchen Herausforderungen sie im E-Sport gegenüber steht. In diesem Rahmen stellt er verschiedene Perspektiven und Forschungsfelder vor und legt dar, welche Teildisziplinen Zugang zum elektronischen Sport finden können. Sein Aufruf „forschen, forschen, forschen“ kann in diesem Zusammenhang kaum falsch verstanden werden und gibt eine zukünftige Ausrichtung vor, der sich die in diesem Buch versammelten Autoren sicherlich gerne anschließen.

Schließlich untersucht MARKUS BREUER, in welcher Form der elektronische Sport sich in bisherige Modelle des Profisports einordnen lässt. Der Beitrag stellt dazu das US-amerikanische und das europäische Modell des Profisports vor und vergleicht diese mit der derzeitigen Struktur des E-Sports in Deutschland. Im Beitrag kann gezeigt werden, dass die gegenwärtige Konstitution auf ein „drittes Modell“ hindeutet, das die Entwicklungen im klassischen Sport möglicherweise vorwegnimmt.

Im zweiten Teil finden sich Beiträge von IBRAHIM MAZARI (*dimedis* und *eco*, früher: *Turtle Entertainment*) sowie von MARTIN LORBER und von THOMAS HÜBNER (*Electronic Arts*).

IBRAHIM MAZARI zeigt, wie der E-Sport derzeit produziert und rezipiert wird und in welcher Form der professionell organisierte elektronische Sport in der Unternehmenskommunikation als Teil des Sponsorings genutzt wird. Aufgrund seiner Struktur ergeben sich hier einerseits Möglichkeiten, die

auch im klassischen Sportsponsoring bekannt sind, wie das Sponsoring von Vereinen oder Veranstaltungen. Darüber hinaus präsentiert er aber auch spezielle Optionen wie bspw. Werbung in einem Spiel (In-Game-Advertising).

MARTIN LORBER und THOMAS HÜBNER zeigen abschließend, welche Perspektiven der E-Sport für die Industrie aus der Sicht eines Publishers bereithält. Diese reichen von einer Verlängerung des Lebenszyklus der Produkte bis hin zum Einsatz von populären E-Sportlern als Identifikationsfiguren für Konsumenten. Schließlich zeigen sie die Bedeutung für *Electronic Arts* als einem der weltweit führenden Unternehmen für interaktive Unterhaltung anhand von konkreten Beispielen auf.

Der Herausgeber ist allen Autoren zum Dank für die Unterstützung und die anregenden Diskussionen verpflichtet. Ohne ihr individuelles Engagement wäre das Erscheinen dieses Sammelbandes nicht möglich gewesen. Daneben ist dem *vwh*-Verlag und Herrn WERNER HÜLSBUSCH für die Bereitschaft, das vorliegende Buch zu verlegen, und die hervorragende Zusammenarbeit zu danken.

Literatur

MÜLLER-LIETZKOW, J. (2006): Sport im Jahr 2050: E-Sport! Oder: Ist E-Sport Sport?, in: *medien + erziehung* 2006/6, S. 102–112.