

Groen, Maïke; Jäkel, Hannah; Tillmann, Angela; Züchner, Ivo **E-Sport - Ambivalenzen und Herausforderungen eines globalen, jugendkulturellen Phänomens**

van Ackeren, Isabell [Hrsg.]; Bremer, Helmut [Hrsg.]; Kessler, Fabian [Hrsg.]; Koller, Hans Christoph [Hrsg.]; Pfaff, Nicole [Hrsg.]; Rotter, Caroline [Hrsg.]; Klein, Dominique [Hrsg.]; Salaschek, Ulrich [Hrsg.]: *Bewegungen. Beiträge zum 26. Kongress der Deutschen Gesellschaft für Erziehungswissenschaft. Opladen; Berlin; Toronto : Verlag Barbara Budrich 2020, S. 477-490. - (Schriften der Deutschen Gesellschaft für Erziehungswissenschaft (DGfE))*



Quellenangabe/ Reference:

Groen, Maïke; Jäkel, Hannah; Tillmann, Angela; Züchner, Ivo: E-Sport - Ambivalenzen und Herausforderungen eines globalen, jugendkulturellen Phänomens - In: van Ackeren, Isabell [Hrsg.]; Bremer, Helmut [Hrsg.]; Kessler, Fabian [Hrsg.]; Koller, Hans Christoph [Hrsg.]; Pfaff, Nicole [Hrsg.]; Rotter, Caroline [Hrsg.]; Klein, Dominique [Hrsg.]; Salaschek, Ulrich [Hrsg.]: *Bewegungen. Beiträge zum 26. Kongress der Deutschen Gesellschaft für Erziehungswissenschaft. Opladen; Berlin; Toronto : Verlag Barbara Budrich 2020, S. 477-490 - URN: urn:nbn:de:0111-pedocs-192621 - DOI: 10.25656/01:19262*

<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0111-pedocs-192621>

<https://doi.org/10.25656/01:19262>

in Kooperation mit / in cooperation with:



<https://www.budrich.de>

Nutzungsbedingungen

Dieses Dokument steht unter folgender Creative Commons-Lizenz: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de> - Sie dürfen das Werk bzw. den Inhalt vervielfältigen, verbreiten und öffentlich zugänglich machen sowie Abwandlungen und Bearbeitungen des Werkes bzw. Inhaltes anfertigen, solange sie den Namen des Autors/Rechteinhabers in der von ihm festgelegten Weise nennen und die daraufhin neu entstandenen Werke bzw. Inhalte nur unter Verwendung von Lizenzbedingungen weitergeben, die mit denen dieses Lizenzvertrags identisch, vergleichbar oder kompatibel sind. Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use

This document is published under following Creative Commons-License: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.en> - You may copy, distribute and transmit, adapt or exhibit the work or its contents in public and alter, transform, or change this work as long as you attribute the work in the manner specified by the author or licensor. New resulting works or contents must be distributed pursuant to this license or an identical or comparable license.

By using this particular document, you accept the above-stated conditions of use.



Kontakt / Contact:

peDOCS
DIPF | Leibniz-Institut für Bildungsforschung und Bildungsinformation
Informationszentrum (IZ) Bildung
E-Mail: pedocs@dipf.de
Internet: www.pedocs.de

Bewegungen

Beiträge zum 26. Kongress der
Deutschen Gesellschaft für Erziehungswissenschaft

Isabell van Ackeren, Helmut Bremer, Fabian Kessl,
Hans Christoph Koller, Nicolle Pfaff, Caroline Rotter,
Dominique Klein, Ulrich Salaschek (Hrsg.)

Schriften der
Deutschen Gesellschaft für Erziehungswissenschaft

DGfE Deutsche Gesellschaft
für Erziehungswissenschaft

Isabell van Ackeren
Helmut Bremer
Fabian Kessl
Hans Christoph Koller
Nicolle Pfaff
Caroline Rotter
Dominique Klein
Ulrich Salaschek (Hrsg.)

Bewegungen

Beiträge zum 26. Kongress der Deutschen
Gesellschaft für Erziehungswissenschaft

Verlag Barbara Budrich
Opladen • Berlin • Toronto 2020

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

© 2020 Dieses Werk ist bei der Verlag Barbara Budrich GmbH erschienen und steht unter der
Creative Commons Lizenz Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0):
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.

Diese Lizenz erlaubt die Verbreitung, Speicherung, Vervielfältigung und Bearbeitung bei
Verwendung der gleichen CC-BY-SA 4.0-Lizenz und unter Angabe der UrheberInnen, Rechte,
Änderungen und verwendeten Lizenz.
www.budrich.de



Dieses Buch steht im Open-Access-Bereich der Verlagsseite zum kostenlosen Download bereit
(<https://doi.org/10.3224/84742385>).

Eine kostenpflichtige Druckversion (Print on Demand) kann über den Verlag bezogen werden. Die
Seitenzahlen in der Druck- und Onlineversion sind identisch.

ISBN 978-3-8474-2385-0 (Paperback)
eISBN 978-3-8474-1553-4 (PDF)
DOI 10.3224/84742385

Druck: paper & tinta, Warschau

Printed in Europe auf säurefreiem und alterungsbeständigem Papier

Umschlaggestaltung: Bettina Lehfeldt, Kleinmachnow – www.lehfeldtgraphic.de

Redaktion und Satz: Fabian Auer, Wuppertal

Typographisches Lektorat: Anja Borkam, Jena – kontakt@lektorat-borkam.de

Inhalt

Hans-Christoph Koller

Vorwort 11

*Fabian Kessl, Nicolle Pfaff, Isabell van Ackeren, Helmut Bremer,
Hans-Christoph Koller, Carolin Rotter, Dominique Klein, Ulrich Salaschek*

Einleitung 13

Käte Meyer-Drawe

Bewegungen: Viele Gemeinsamkeiten und noch mehr Unterschiede 17

Teil I Denkbewegungen

[Koordination: Fabian Kessl]

Christiane Thompson

„Science, not silence“. Die Öffentlichkeit der Universität an ihren Grenzen 33

Barbara Rendtorff, Eva Breitenbach

Frauenbewegungen, Bildung und Erziehung – Erträge und Problematiken 45

Britta Behm, Anne Rohstock

Loyalität. Zur verdeckten Regulierung von Denk-Bewegungen in wissenschaftlichen
Feldern. Eine Sondierung am Beispiel der Geschichte westdeutscher Bildungsforscher 51

Fabian Kessl

Bewegungen an den Grenzen des Disziplinären: das Beispiel von Sozialpädagogik
und Sozialer Arbeit..... 71

*Susann Fegter, Karen Geipel, Anna Hontschik, Bettina Kleiner, Daniela Rothe,
Kim-Patrick Sabla, Maxine Saborowski*

Äußerungen von Sprecher*innen in einer Gruppendiskussion. Überlegungen
und Analysen aus unterschiedlichen diskurs- und subjektivierungstheoretischen
Perspektiven 83

Teil II Migrationsbewegungen

[Koordination: Nicolle Pfaff]

Paul Mecheril

Gibt es ein transnationales Selbstbestimmungsrecht? Bewegungsethische
Erkundungen 101

Thomas Geier

Integration ohne Ende. Kritische Stichworte zum monothematischen Habitus der
Migrationsdebatte in Deutschland 119

Marcus Emmerich, Ulrike Hormel, Judith Jording, Mona Massumi

Migrationsgesellschaft im Wandel – Bildungssystem im Stillstand? 135

Patricia Stošić, Benjamin Rensch

„Ja, (...) wären Sie denn nicht bereit, den Lehrerberuf aufzugeben?“
Bildungsbiographische Positionierungen muslimischer Lehramtsstudentinnen im
Spannungsfeld von Pluralismuskurs und Diskriminierung 147

Arnd-Michael Nohl

Politische Erziehung. Ein blinder Fleck der Diskussion zur politischen Bildung 161

Teil III Gesellschaftliche Entwicklungen und pädagogisches Tun

[Koordination: Fabian Kessl]

*Johannes Bellmann, Dirk Braun, Martina Diedrich, Katharina Maag Merki,
Marcelo Parreira do Amaral, Kate Maleike*

„Wer steuert die Bildung – Wer steuert die Schule?“
Ein öffentliches Podiumsgespräch zur Eröffnung des 26. Kongresses der Deutschen
Gesellschaft für Erziehungswissenschaft 175

Anke Wischmann, Andrea Liesner

Neu zugewanderte Jugendliche zwischen engagierter pädagogischer Hilfe,
politischen Interessen und wirtschaftlichem Kalkül 195

Alisha M.B. Heinemann

Learning from below – Wissen in Bewegung. Zu den Möglichkeiten solidarischer
Bildungsarbeit durch den 'Funds of Knowledge-Approach' 207

Sebastian Wachs, Wilfried Schubarth, Ludwig Bilz

Hate Speech als Schulproblem? Erziehungswissenschaftliche Perspektiven auf
ein aktuelles Phänomen 223

Teil IV Professionalisierung in der Lehrer*innenbildung

[Koordination: Carolin Rotter]

Alexander Gröschner

Praxisbezogene Lerngelegenheiten am Beispiel lernwirksamer
Unterrichtskommunikation. „Bewegungen“ in der Aus-, Fort- und Weiterbildung
von Lehrpersonen 239

Julia Košinár, Anna Laros

Orientierungsrahmen im Wandel? Berufsbiographische Verläufe zwischen Studium
und Berufseinstieg 255

<i>Matthias Proske, Petra Herzmann, Markus Hoffmann</i>	
Spielfilme über Lehrer/innen als Medium der kasuistischen Lehrerbildung	269
<i>Kristina Geiger, Petra Strehmel</i>	
Personalentwicklung in Kindertageseinrichtungen: Maßnahmen und Strategien von Trägern und Einrichtungen. Ergebnisse zweier empirischer Studien	283
<i>Christina Buschle, Tina Friederich</i>	
Weiterbildung als Motor für den Erhalt von Professionalität? Weiterbildungsmöglichkeiten für das Kita-Personal	297
<i>Nikolaus Meyer, Dieter Nittel, Julia Schütz</i>	
Was haben Erzieher*innen und Professor*innen gemeinsam? Komparative Perspektiven auf zwei stark kontrastierende pädagogische Berufsgruppen.....	309

Teil V Digitalisierung

[Koordination: Isabell van Ackeren]

<i>Manuela Pietraß</i>	
Bildung in Bewegung. Das neue Lernpotenzial digitaler Medien	325
<i>Mandy Schiefner-Rohs, Sandra Hofhues, Sandra Aßmann, Taiga Brahm</i>	
Studieren im digitalen Zeitalter. Methodologische Fragen und ein empirischer Zugriff...	337
<i>Birgit Eickelmann, Kerstin Drossel</i>	
Lehrer*innenbildung und Digitalisierung – Konzepte und Entwicklungsperspektiven	349
<i>Matthias Rohs, Manuela Pietraß, Bernhard Schmidt-Hertha</i>	
Weiterbildung und Digitalisierung. Einstellungen, Herausforderungen und Potenziale ...	363
<i>Rudolf Kammerl, Jane Müller, Claudia Lampert, Marcel Rechlitz, Katrin Potzel</i>	
Kommunikative Figurationen – ein theoretisches Konzept zur Beschreibung von Sozialisationsprozessen und deren Wandel in mediatisierten Gesellschaften?.....	377

Teil VI Steuerung

[Koordination: Dominique Klein]

<i>Michael Schemmann</i>	
„Und sie bewegt sich doch“ – Neue Steuerung und Governance in der öffentlichen Weiterbildung.	391
<i>Katharina Maag Merki</i>	
Das Educational Governance-System im Dienste der Schulentwicklung. Oder: Wie kann Steuerung die Weiterentwicklung von Schulen unterstützen?.....	405

Sigrid Hartong, Annina Förschler

Dateninfrastrukturen als zunehmend machtvolle Komponente von Educational Governance. Eine Studie zur Implementierung und Transformation staatlicher Bildungsmonitoringsysteme in Deutschland und den USA 419

Tobias Feldhoff, Sabine Reh, Eckhard Klieme, Monika Mattes, Sebastian Wurster, Brigitte Steinert, Julia Dohrmann, Christine Schmid

Schulkulturen im Wandel – Potentiale und erste Erkenntnisse zur Untersuchung von Schulkulturen im Wandel..... 433

Felix Berth, Mariana Grgic

Wie kam die Bildung in die Krippe? Frühe Kindertagesbetreuung im Spiegel von Wissenschaften, Recht und individuellen Einstellungen in Westdeutschland seit den 1960er-Jahren 447

Teil VII Körper – Leib – Bewegung

[Koordination: Fabian Kessl & Ulrich Salaschek]

André Gogoll, Erin Gerlach

Bewegung, Sport und Lernen – zwischen pädagogischem Wunsch und empirischer Wirklichkeit..... 463

Maike Groen, Hannah Jäkel, Angela Tillmann, Ivo Züchner

E-Sport – Ambivalenzen und Herausforderungen eines globalen, jugendkulturellen Phänomens..... 477

Nino Ferrin, Benjamin Klages

Zur Kultivierung utopischer Bewegungen. Markierungen des Nicht-Verfügbaren in der Academia..... 491

Juliane Noack Napoles

Identität als Stillstand. Ein metaphernanalytischer Blick auf eine Nicht-Bewegung..... 505

Teil VIII Diversity / Inklusion

[Koordination: Nicolle Pfaff]

Barbara Asbrand, Julia Gasterstädt, Anja Hackbarth, Matthias Martens

Was bewegt Inklusion? Theoretische und empirische Analysen zu Spannungsverhältnissen einer inklusiven Schule..... 517

Nina Thieme

Zur Charakteristik der Gesellschaft, an der im Zuge von Inklusion Teilhabe ermöglicht werden soll. Vergewisserungen und Reflexionen zu möglichen Implikationen..... 529

<i>Bernhard Rauh, Yvonne Brandl, Michael Wininger, David Zimmermann</i> Inklusionspädagogik – eine halbierte Bewegung? Psychoanalytische Perspektiven auf ein erziehungs-wissenschaftliches Paradigma	541
---	-----

<i>Christian Stöger</i> „Aber Österreich darf nicht zurückbleiben!“ Zur Wiener Hilfsschulentwicklung um 1900	555
--	-----

<i>Anke Karber, Gülsen Sevdiren, Kerstin Heberle, Anne Schröter, Janieta Bartz, Tatiana Zimenkova</i> Hochschuldidaktische Betrachtungen differenzreflexiver Lehrer*innenbildung.....	567
--	-----

<i>Tanja Sturm, Benjamin Wagener, Monika Wagner-Willi</i> Inklusion und Exklusion im Fachunterricht. Ambivalente Relationen in Schulformen der Sekundarstufe 1	581
--	-----

Teil IX Soziale - pädagogische Bewegungen

[Koordination: Helmut Bremer & Jana Trumann]

<i>Patrick Bühler</i> Böse Mütter im Summer of Love. Antipädagogik und Psychotherapie in den Siebziger-Jahren	599
---	-----

<i>Marcel Eulenbach, Thorsten Fuchs, Yagmur Mengilli, Andreas Walther, Christine Wiezorek</i> „Ich möchte Teil einer Jugendbewegung sein“? – Jugendkultur, Protest, Partizipation....	613
--	-----

<i>Sabrina Schenk, Britta Hoffarth, Ralf Mayer</i> Populismus, Protest – und politische Bildung. Soziale Bewegung(en) in Spannungsfeldern von Affektivität, Rationalität und Praktiken der Kritik im öffentlichen Raum.....	627
--	-----

<i>Aziz Choudry</i> Activist learning and knowledge production.....	641
--	-----

Autorinnen und Autoren.....	653
-----------------------------	-----

E-Sport – Ambivalenzen und Herausforderungen eines globalen, jugendkulturellen Phänomens

1 Einleitung

Computerspiele bzw. digitale Spiele sind heute ein fester Bestandteil im Alltag von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen. Diese reichen von einfachen Spielen auf dem Smartphone bis hin zu aufwändig programmierten und hochkomplexen Spielen für Einzelpersonen oder Gruppen, die nur mit leistungsfähigen Computern oder Spielkonsolen gespielt werden können. Inzwischen spielen 42 Prozent der Bevölkerung zumindest gelegentlich und 35 Prozent regelmäßig (game 2018: 6), bei den 12- bis 19-jährigen Jugendlichen sind es 62 Prozent, die täglich/mehrmals pro Woche digital spielen (MPFS 2017: 48).

Ein relativ junges Phänomen, das sich rund um das digitale Spiel etabliert hat, ist der E-Sport. Das Kürzel steht in Anlehnung an die englische Version Electronic Sport für digitalen Sport. Beschrieben wird damit ein hoch vernetzter Bereich, der sich sowohl im Kontext privat als auch professionell organisierter Wettkämpfe und Turniere entwickelt hat, die online von Fans verfolgt werden und weltweit auch als Liveevents Sportarenen füllen. In kleinen Gruppen wie in weltweiten Fanbases hat sich hier eine Populärkultur entwickelt, die mit ihren Symbolen und Sprachcodes heute weit in die Alltagskultur der Jugendlichen hineinragt.

Dieses globale Phänomen wird von Vertreter*innen klassischer Institutionen, wie Schulen und Sportvereinen, durchaus skeptisch beäugt, wohl auch, da sie die aus ihrer Sicht wichtige körperliche Bewegung von Jugendlichen im E-Sport vermissen. Verbunden mit der zeitintensiven Betätigung, die dann möglicherweise in Konkurrenz zu anderen Freizeittätigkeiten steht, hat das digitale Spiel v.a. in bewegungsorientierten Bildungskontexten einen schweren Stand.

Der vorliegende Beitrag rekonstruiert zunächst die Entwicklung des E-Sports (1), um sich dann einigen zentralen Fragen zu widmen. So etablieren Sportvereine E-Sport-Abteilungen, während die Sportverbände diskutieren, ob E-Sport als „Sport“ bezeichnet und anerkannt werden kann (2.1). Unabhängig von der sich etablierenden Organisationsstruktur hat sich bereits eine jugendkulturelle Szene herausgebildet (2.2 & 2.3), die aus ihren E-Sport-Aktivitäten vielfältigen Nutzen für sich zieht. Dabei zeichnen sich auch Möglichkeiten zur Bewältigung und Bearbeitung von Alltags-, Handlungs- und Identitätsthemen ab (3). Parallel zu den identitätsstützenden Potentialen des E-Sports werden allerdings auch Herausforderungen

erkennbar, die in der diskriminierend-ausschließenden bzw. exkludierenden Kommunikationskultur begründet sind (4).

Ausgangsthese der nachfolgenden Überlegungen ist, dass der E-Sport auch die Pädagogik in vielfältiger Hinsicht fordert: auf der Ebene der gewandelten Bedingungen pädagogischen Handelns, der Ebene der pädagogischen Organisation und der Ebene der konkreten pädagogischen Interaktion.

2 Begriff und Historie

2.1 Begriff E-Sport

Auf der Suche nach einer systematischen Definition für das Phänomen E-Sport findet sich eine Vielzahl an Definitionsvorschlägen: Wagner (2006: 439) postuliert E-Sport recht breit als *„an area of sport activities in which people develop and train mental or physical abilities in the use of information and communication technologies“*). Hier wird insbesondere auf das Training geistiger und körperlicher Fähigkeiten hingewiesen. In anderen Definitionen wird ebenfalls eine Nähe zum Breitensport hergestellt, aber stärker das *kompetitive* regelgeleitete Spiel zwischen Spieler*innen über Computer oder Konsole betont. So schreibt Deutschlands E-Sport-Bund: *„eSport ist der unmittelbare Wettkampf zwischen menschlichen Spieler/innen unter Nutzung von geeigneten Video- und Computerspielen an verschiedenen Geräten und auf digitalen Plattformen unter festgelegten Regeln.“* (ESBD 2018). Ähnlich fasst Müller-Lietzkow E-Sport als

„das wettbewerbsmäßige Spielen von Computer- oder Videospielen im Einzel- oder Mehrspielermodus“. „E-Sport versteht sich entsprechend des klassischen Sportbegriffs und erfordert sowohl Spielkönnen (Hand-Augen-Koordination, Reaktionsschnelligkeit) als auch taktisches Verständnis (Spielübersicht, Spielverständnis)“ (Müller-Lietzkow 2006: 30).

Gemeinsamer Nenner dieser Definitionen ist, dass das digitale wettbewerbsorientierte und gekonnte Spielen gemeinhin als Sport bezeichnet wird, die Abgrenzung zum Konzept des „Gaming“ allerdings noch unscharf ist, da Zweierduelle von geübten Spieler*innen auf der heimischen Spielkonsole dieser Definition nach auch eine Form des E-Sports darstellen.

Hier grenzt Breuer (2011: 7) stärker ein, indem er E-Sport nur auf solche Formen digitalen Wettkampfspiels bezieht, die „durch bestimmte Rahmenbedingungen wie die regelmäßige, planvolle und durch Trainingsmaßnahmen unterstützte Nutzung (...) der Medien flankiert“ werden. E-Sport legt somit eine professionellere Beschäftigung nahe, erfordert eine intensive Betätigung und ein vorbereitendes Training.

Im Ringen um den Begriff zeichnet sich bereits das noch recht schwierige Verhältnis zum klassischen Sport ab. Gleichzeitig läuft die Dynamik des Feldes dem Versuch einer begrifflichen Bestimmung voraus.

2.2 Entwicklungslinien des E-Sport

Im Versuch, die Entwicklung des Phänomens E-Sport zu beschreiben, lässt sich gewissermaßen eine ‚zweispurige‘ Entstehungsgeschichte nachzeichnen. Beide hier skizzierten Entwicklungsstränge sind aus der Gamingszene hervorgegangen und miteinander verschränkt.

Arkenberg et al. (2018: 3) bezeichnen die Entwicklung von E-Sport aus einer marktwirtschaftlich orientierten Perspektive als eine auf vielfache Weise „natürliche Evolution“ und betonen: „From arcade competitions in the 1980s and LAN parties in the early 1990s to the rise of massively multiplayer online games in the 2000s, gamers have spent decades building the foundations of eSports“.

Erste professionelle Ausübungen von Computerspielen entstanden im Rahmen der frühen Arcade-Turniere: So gründete sich bereits 1981 das erste „Profi-Team“ mit dem Namen „U.S. National Video Game Team“, das zwei Jahre später recht medienwirksam durch die USA tourte und mit seinen Rekorden u.a. ins Guinness-Buch der Rekorde aufgenommen wurde (Haenisch 2019, Larch 2019, Keskic 2019). Dies kann als Teil der Entwicklungslinie des professionellen und vermarkteten E-Sports angesehen werden, der heutzutage als Zuschauerereignis Arenen füllt und weltweit über Liveübertragungen/Livestreams rezipiert wird. Bei den Wettkämpfen können Spieler*innen und Teams beobachtet werden, die mitunter hauptberuflich im E-Sport tätig sind und den Status bezahlter Profis oder sogar „Stars“ innehaben.

Parallel entwickelten sich jenseits professioneller Strukturen jugendkulturelle Ausformungen, Praktiken und Gesellungsformen, die eine „sozio-kulturelle“ Entwicklungslinie des E-Sports begründen. So versammelten sich spätestens seit Anfang/Mitte der 1990er Jahre vor allem junge Menschen zu sogenannten LAN-Partys (Local Area Network) in privaten Räumen, Jugendzentren, Mehrzweckhallen usw., um auf privaten, durch ein lokales Netzwerk verbundenen Computern, gegeneinander zu spielen (Hepp/Höhn/Vogelgesang 2010: 176ff.).

Die LAN-Partys veranschaulichen wiederum zwei Entwicklungslinien: Anfänglich zumeist im privaten Rahmen oder von Jugendarbeit organisiert und nur auf kleinere Besucher*innenzahlen beschränkt, entstanden später parallel dazu große kommerzielle Events, die sowohl im Hinblick auf die Ausrichtung und Dauer als auch hinsichtlich der Teilnehmendenzahl alle bisherigen Dimensionen sprengten. Beispielhaft lässt sich hier die bis heute populäre Veranstaltung „Dreamhack“ nennen, die mehrmals jährlich drei Tage lang stattfindet und zuletzt alleine in Deutschland 2.000 Teilnehmer*innen und 20.000 Besucher*innen verzeichnete (Dreamhack 2019). Allerdings schwand seit Mitte der 2000er Jahre u.a. durch die fortschreitende technische Entwicklung und die Verbreitung des Internet die Bedeutung von LAN-Partys für die Gaming-Szene.

Parallele Entwicklungsschritte lassen sich als eine Art Strukturbildung bezeichnen: Neben einer Vielzahl großer öffentlich ausgerichteter Veranstaltungen und Turniere, die zur Entwicklung und Verbreitung von E-Sport beitrugen, gründete sich im Jahr 1997 mit der „Deutschen Clanliga“ (DeCl), aus der später die ESL (electronic Sports League) hervorging, eine der ersten Ligen hierzulande (Ballhaus u.a. 2017: 6). Mit der Gründung und Etablierung des „Electronic Sport World Cup“ und der „World Cyber Games“ (WCG) als internationale Gaming Plattformen für E-Sport, stieg die Popularität des regelgeleiteten und öffentlich inszenierten kompetitiven Gamings sprunghaft an. Seither treten ausgewählte, im Vorfeld qualifizierte leistungsstarke Teams in großen Stadthallen, Kongresszentren und Sportstadien

live und vor Zuschauer*innen vor Ort und via Stream auf einer Bühne gegeneinander an; das Spiel wird von Kommentator*innen begleitet (Larch 2019, Hepp/Höhn/Vogelgesang 2010: 213ff., Kresse 2009, Schlieë 2008: 23ff.).

Mittlerweile wird eine Vielzahl von digitalen Spielen in verschiedenen Disziplinen kompetitiv gespielt. Mit am bekanntesten sind im Bereich der Team-Spiele sogenannte Taktik-Shooter (u.a. „Counter Strike“, Valve 2000f.; „Overwatch“, Blizzard Entertainment 2016) sowie „Battle Arenas“ als Unterkategorie der Echtzeit-Strategiespiele (u.a. „Dota 2“, Valve Corporation 2013, und „League of Legends“, Riot Games 2009). Im Bereich der Einzelspieler-Disziplinen sind vor allem Sportsimulationen zu nennen (u.a. „FIFA“, Electronic Arts 1993f.) und klassische Echtzeit-Strategiespiele (u.a. „StarCraft“, Blizzard Entertainment 1998f.). All diesen Spielen gemeinsam ist, dass Spieler*innen gegeneinander antreten, um sich strategisch-taktisch aneinander zu messen und mit Koordination, Geschick und Geschwindigkeit über den/die Gegner*innen zu siegen.

3 E-Sport im sozialen Kontext

3.1 E-Sport als Sport bzw. im organisierten Sport

In der (Sport-) Politik wird diskutiert, ob E-Sport ein Sport ist bzw. als solcher „anerkannt“ werden sollte. Dahinter stehen politisch-strategische und auch monetäre Aspekte. Neben der Frage um den inhaltlichen Kern von E-Sport, geht es dabei auch um die Aufnahme in etablierte Sportstrukturen, erleichterte Visaerteilungen und vor allem die Möglichkeit einer staatlichen Förderung. Eine Mitgliedschaft im DOSB beinhaltet die Anerkennung einer Förderungswürdigkeit, den Anspruch auf staatliche Unterstützung (z.B. unentgeltliche Leistungen der Verwaltungen), die Anerkennung ehrenamtlicher Arbeit, steuerliche Ermäßigungen und die teilweise Befreiung von der Körperschafts- und Gewerbesteuer im Sinne der Gemeinnützigkeit. Entsprechend könnte die bisherige Abhängigkeit von Sponsoren reduziert werden (Wissenschaftlicher Informationsdienst 2016).¹

Während z.B. in Südkorea, China, Russland, Frankreich, Großbritannien und Schweden E-Sport bereits als Sportart anerkannt ist,² lehnen dies die etablierten Sportverbände in Deutschland das bisher eher ab. Zwar signalisierte die große Koalition 2018 im Koalitionsvertrag die Unterstützung für die Anerkennung als Sport, doch der Deutsche Olympische Sportbund (DOSB) äußert sich weiterhin kritisch. Als Gründe werden die geringe körperliche Aktivität³ und moralisch bedenklichen Inhalte angeführt (DOSB 2018).

-
- 1 Verstärkte Bemühungen, den E-Sport in Deutschland öffentlich als Sport anzuerkennen und unter sportlichen Strukturen zu etablieren, entstammen vorrangig dem Deutschen eSport Bund (ESBD), der 2017 als Interessenvertretung für den Amateur- und Spitzensport gegründet wurde.
 - 2 Auch das Internationale Olympische Komitee (IOC) hat die Frage der Aufnahme des E-Sports bei Olympia mittlerweile aufgegriffen.
 - 3 Für den Bereich der Aktivität gibt mittlerweile eine größere Anzahl an Studien, die – gerade im mentalen Bereich – auf ein mit Spitzensportler*innen vergleichbares Aktivitätsniveau von intensiven E-Sportler*innen hinweisen (Frohböse u.a. 2019).

Allerdings verhält sich der DOSB ambivalent: So unterscheidet er in Abwehr des Begriffes E-Sport zwischen elektronischen Sportartensimulationen (virtuelle Sportarten, z.B. Pro Evolution Soccer, Konami 1995f.) einerseits und eGaming „als wettkampfmäßiges Spielen von Video- bzw. Computerspielen aller Art nach festgelegten Regeln, die nicht den virtuellen Sportarten entsprechen“ andererseits (DOSB 2018). Doch die Frage ist, ob sich die Genres so trennscharf abgrenzen lassen. Beim DOSB oder auch beim Deutschen Fußball Bund (DFB) wird aktuell eine Offenheit für Sportsimulationen signalisiert, für andere digitale Spiele wird der Charakter des Sports aber weiterhin bestritten.

Nichtsdestotrotz erschließen sich die professionellen Vereine der Fußball-Bundesliga derzeit den E-Sport als Möglichkeit, um mit eigenen E-Sportabteilung einen erweiterten Zugang zum Publikum sowie ein neues Marketinginstrument zu erhalten. So sind in den letzten Jahren fast flächendeckend eigene E-Sportteams entstanden, die in einer eigenen, von der Deutschen Fußball Liga (DFL) mitorganisierten Virtual Football League, gegeneinander antreten. Darüber hinaus treiben Bundesligavereine ihr Engagement auch in anderen Sparten voran: So haben z.B. der VfL Wolfsburg und FC Schalke 04 schon länger eigene Teams, die auch in „klassischen“ E-Sportarten, wie „League of Legends“ (Riot Games 2009), antreten.

Insgesamt stellt sich diese Diskussion vor allem als eine verbandsstrukturelle und -politische dar, die der dynamischen Entwicklung des E-Sports zeitlich hinterherläuft. Möglicherweise kann sie dennoch mit dazu beitragen, dass der E-Sport etwas aus der Abhängigkeit der kommerziellen Anbieter und Unternehmen befreit wird und sich die Selbstgestaltungs-Spielräume der Akteure in der Organisation und in dem Zusammenwirken erweitern.

3.2 (Soziale) Strukturen von E-Sport

Im E-Sport finden sich die Spielenden – ähnlich wie im Sport – häufig abwechselnd sowohl in der Rolle als Spielende als auch als Zuschauende wieder und gestalten als Prosumer*in den Diskurs der Szene aktiv mit. Auch zeigt sich insbesondere im E-Sport, dass die Grenzen zwischen Amateur*innen und Professionellen zunehmend verschwimmen, z.B. aufgrund der im digitalen Spiel verankerten Ligen und der potentiell leicht zugänglichen Monetarisierung des eigenen Spiels über Video-Plattformen wie YouTube und Twitch. Gespielt wird allein und/oder in Teams, gegeneinander konkurriert wird in Ligen, Spiele werden auf Youtube kommentiert, in Chats auf Twitch kommuniziert und Teams werden auf öffentlichen (Sport-) Veranstaltungen angefeuert.

Innerhalb der E-Sport-Landschaft finden sich klare funktionelle und soziale Strukturen, die viele Parallelen zu etablierten Sport- und Vereinskulturen aufweisen. Der ESDB beschreibt einen pyramidenhaften Aufbau des E-Sports, dessen breites Fundament weitgehend aus nicht organisierten Spieler*innen besteht, die vor allem online über die von Spielplattformen bereitgestellten Strukturen vernetzt sind. Darauf aufbauend wird, mit ansteigender struktureller Komplexität und Professionalität, ein Bereich für den organisierten Amateur-, Semi-professionellen und schließlich Profi-E-Sport beschrieben (ESDB 2018: 7f.). Dabei gliedert sich dies organisatorisch in unterschiedliche Ligen, Turniere und Ränge, d.h. in organisierte Formen des Zusammenschlusses von aktiven Spieler*innen, die von Sponsoren gefördert werden (können). Die Spieler*innen trainieren einzeln oder in selbst- und/oder von

Unternehmen gegründeten und betreuten Teams bzw. Clans⁴. Die vielfältigen Organisations- und Koordinationsaufgaben, die mit einer solchen Struktur einhergehen, werden von Manager*innen, Trainer*innen und entsprechenden Verbänden wahrgenommen. Es existieren zu meist vielfältige organisationale klare „Posten“, mit denen gewisse Funktionen bzw. Verpflichtungen einhergehen, bspw. *Organisator*innen*, die für die Abklärung und Vermittlung von Terminen und Servern zuständig sind, „*Webmaster*“, die die Pflege der Internetseite und damit verbundene Aufgaben übernehmen, *Talentcoaches*, die nach neuen Spieler*innen suchen und *Teamleader*, die für Ordnung und Struktur in einzelnen Team zuständig sind (vgl. Geisler 2009: 193ff.). Darüber hinaus werden, je nach Spiel bzw. Disziplin, innerhalb eines Clans unterschiedliche Spieler*innen-Positionen eingenommen, denen bestimmte Aufgaben im Spielgeschehen zugewiesen sind. Parallel zu Stürmer*innen und Abwehrspieler*innen im Fußball finden sich im E-Sport z.B. „Tanks“ (Verteidigende Position), „Damage Dealer (Angreifende Position/Spieler*innen die primär für Schaden zuständig sind)“ und „Supporter“ (unterstützende Position, z.B. Heiler). Um als Clan erfolgreich zu sein, bedarf es einer präzisen Abstimmung aller Mitglieder, was regelmäßiges Training und eine konstante Kommunikation voraussetzt. Zu diesem Zweck schaffen sich viele Spieler*innen sowohl online (Spielplattformen, Server) als auch offline eigene Räume und Gelegenheiten (z.B. in Clubhäusern oder Trainingsräumen). Erste Hinweise darauf, wie elementar und weitreichend die Beziehungen bzw. der Kontakt zwischen Mitgliedern eines Clans sind, zeigen bspw. Freeman und Wohn (2017).

Zur Beschreibung der sozialen Struktur des E-Sports bietet sich das theoretische Strukturmodell von Jugendszenen nach Hitzler und Niederbacher (2010) an, das von drei unterschiedlichen Mitgliedergruppen ausgeht, die sich hinsichtlich der erbrachten Leistung und Funktion und der Einbindung bzw. des persönlichen Engagements in der Szene unterscheiden („Organisationselite“, „Friends und Heavy User“, „Normale Szenegänger“). An Punkten ‚verdichteter‘ Kommunikation zwischen den Mitgliedern kann von einer Gruppierung gesprochen werden. Während der Kontakt innerhalb dieser Gruppe sehr eng ist, verflacht dieser mehr oder weniger zwischen verschiedenen Gruppen. Dabei sind Gruppenzugehörigkeiten nicht als exklusiv anzusehen. Eine ähnliche Zuteilung von Szenemitgliedern in Gruppierungen findet sich auch bei Loting und Vogelgesang (2011), die von „Freaks“, „Novizen“ und „Touristen“ reden. Interessant für E-Sport ist dabei nicht nur die Ähnlichkeit zu dem von der ESBD (2018) publizierten Modell der E-Sportszene, sondern auch die Parallelen zwischen den beschriebenen Gruppierungen und Clans und der Tatsache, dass die bekanntesten Marketinganalysen einer ganz ähnlichen Einteilung folgen und von „occasional viewers“ und „esports enthusiasts“ sprechen (NewZoo 2018).

3.3 E-Sport als Jugendszene

Die Betrachtung von E-Sport als Jugendszene erscheint aus unterschiedlichen Gründen angemessen, und dies nicht allein wegen der augenscheinlichen Attraktivität, die das Phänomen für Jugendliche hat. Als flexible und offene Konstrukte ist es Jugendszenen möglich, sich an

4 Der Terminus „Clan“ ist dabei bewusst gewählt, um Spezifika der Szene zu umreißen. Genauere Ausführungen dazu finden sich in Geisler (2009).

äußere Umstände anzupassen und die sehr offene „Mitgliedschaft“ in ihnen setzt keine Exklusivität voraus. Konstituierendes Bestimmungsmerkmal ist dabei primär die Gruppierung um ein gemeinsames Interesse als thematischer Kern der Szene sowie das Verlangen nach Solidarität und Zugehörigkeit (Hitzler/Niederbacher 2010). Jugendszenen werden als

„[...] thematisch fokussierte kulturelle Netzwerke von Personen, die bestimmte materiale und/oder mentale Formen der kollektiven Selbststilisierung teilen und Gemeinsamkeiten an typischen Orten und zu typischen Zeiten interaktiv stabilisieren und weiterentwickeln“ verstanden (Hitzler/Bucher/Niederbacher 2001: 22).

Besonders relevant für E-Sport ist die Mediatisierung (Krotz 2001), durch die sich Szenen nicht nur in sehr eingeschränktem Maße national festmachen lassen - der mediale Wandel hat auch zur Entwicklung digitaler Jugendszenen geführt. Damit sind keineswegs nur medienengestützte Kommunikations- und Organisationsstrukturen angesprochen, sondern vielmehr jene Jugendszenen, die sich hauptsächlich durch und in digitalen Medien konstruieren, organisieren und die sich digitaler Selbstpräsentationsräume und Verbreitungswege bedienen. Eine rein virtuelle Partizipation gilt dabei als durchaus legitimer, mitunter sogar szenetypischer Zugangsweg. Die gewichtige Bedeutung des Internets als „Kristallisationspunkt für Szenen und Fankulturen“ illustriert u.a. Vogelgesang (2003: 4). Auch Wilson (2006) sieht eine strikte Trennung von Offline- und Online-Lebenswelten Jugendlicher als obsolet an und geht, in Bezug auf Erfahrungen in und Wahrnehmung von Szenen, von einer wechselseitigen Beziehung aus (vgl. auch Hugger 2014). So zeigt sich auch bei der starken virtuellen Verankerung des E-Sports die fortwährende Bereitschaft zu Offline-Treffen und -Events, nicht nur bei großen öffentlich inszenierten Turnieren wie bspw. der „DreamHack“, den „Internationals“ oder der „LoL-WM“, sondern auch im weniger professionellen Rahmen in gemeinsamen Trainingsräumen, Clubhäusern oder privat bei Clanmitgliedern. Im gemeinsamen kompetitiven Spielen und dem Austausch untereinander, gestalten und (re)konstruieren die Spieler*innen die E-Sport-Szene, nutzen sie als Erprobungs- und Entwicklungsraum, der eng verwoben ist mit der Peer-Group, dem Freizeitinteresse und sich relativ losgelöst von der „Erwachsenenwelt“ präsentiert.

4 Funktion der Szenestrukturen des E-Sport für Jugendliche: Möglichkeitsräume

Die Frage nach der Faszination des E-Sports ist eng gekoppelt an die Thematik der Motivation und der Bedeutung für die Beteiligten. Bányai et al. (2018) haben empirische Studien der Motivationsforschung für E-Sport zusammengetragen. Die erfassten Untersuchungen basieren dabei auf theoretischen Konstrukten bzw. Motivationsmodellen wie u.a. der „uses and gratifications theory“ nach Katz et al. (1973) oder dem „GOALS questionnaire“ (Phölmann/Brunstein 1997). Als wichtige Motive für den E-Sport werden neben der Befriedigung *kompetitiver Bedürfnisse* nach Wettbewerb, *Herausforderung* und der Steigerung der eigenen Leistungsfähigkeit, vor allem *soziale Aspekte* des Miteinanders und Teamplays und der Spaß am Spielen herausgestellt (Bányai et al. 2018, Frostling-Henningsson 2009, Müller-

Lietzkow 2006). Das mit Videospielen generell verbundene Motiv des *Eskapismus* (eng verbunden mit dem Phänomen der Immersion) ist, laut Weiss und Schiele (2013), ebenfalls für den E-Sport relevant.

Die bereits vor über 20 Jahren von Bartle (1996) beschriebenen Motive für Spieler*innen von Multi-User-Dungeons, die Yee (2006) in einer Untersuchung auch bei Online-Spieler*innen aufzeigt – „achievement component“ (umfasst Aspekte des Leistungssteigerung und des Wettkampfs), „immersion component“ (beschreibt Momente des Role-playing, Gestaltens, Eskapismus) und „social component“ (betrifft Geselligkeit, Teamwork und Beziehungsbildung) – findet Martončík (2015) ebenfalls bei E-Sportler*innen vor. In einem Vergleich zwischen diesen und gelegentlichen Gamer*innen finden die Forscher*innen zudem Unterschiede in den Bereichen „affiliation“ (Zugehörigkeit/Geselligkeit) und „diversion“ (Ablenkung, Unterhaltung), die bei den untersuchten E-Sportler*innen signifikant stärker ausgeprägt sind.

Freeman und Wohn (2017) stellen ebenfalls die Relevanz der sozialen Aspekte des E-Sport heraus bzw. den „social support“. In ihrer Studie gaben alle befragten E-Sportler*innen und Gamer*innen an, eine persönliche, emotionale Beziehung zu ihren Teammitgliedern aufgebaut und von ihnen in mindestens einer der untersuchten Formen – emotional, informativ, instrumental, wertschätzend – Unterstützung erhalten zu haben. Die Ergebnisse weisen ebenfalls darauf hin, dass im Rahmen der E-Sport-Aktivitäten häufig Freundschaften entstehen (Freeman/Wohn 2017: 439) und das im Spiel gewonnene Vertrauen, der Respekt und die Verbundenheit auch außerhalb des Spielkontextes weiter bestehen (ebd.: 435).

Anknüpfend an die Befunde zur Motivation wird in der Bildungsforschung seit den 1990er Jahren die bildungsbiographische Bedeutung bzw. in der Jugendkultur- und Jugendmedienforschung stärker die (nicht-intentionale oder inzidentelle) Sozialisation von entsprechenden Aktivitäten oder „Lernorten“ betrachtet (für digitale Spiele z.B. Fromme 2006, Vollbrecht 2008). Wenngleich bei Aktivitäten, die mit E-Sport verknüpft werden, Lernabsichten nicht im Vordergrund stehen (das Training ausgenommen), wird doch immer auch gelernt – beiläufig und unbewusst. Neben Möglichkeiten der Bearbeitung von Identitätsaspekten (Vogelgesang 2000) und Handlungs- und Entwicklungsthemen (z.B. Peer-Orientierung, Abgrenzung zu Eltern, Leistungsorientierung und Ohn-/Machterfahrung, Auseinandersetzung mit „Männlichkeit“) (Vollbrecht 2008) und der Möglichkeit zur Entwicklung einer reflexiven Haltung zur Welt und zu sich selbst (Fromme 2006), sind es auch kognitive Lerneffekte und visuell-räumliche und verbal-symbolische Fähigkeiten, die – freilich in Abhängigkeit vom Genre – geschult werden (können) (Subrahmanyam/Greenfield 1996). Weitere Lerneffekte zeigen sich auch im Umgang mit dem Spiel, indem Spieler*innen schlicht lernen, besser zu spielen (Kraam-Aulenbach 2003, Juul 2005), was essentiell bedeutsam für den professionellen E-Sport ist.

E-Sport, so lässt sich zusammenfassend festhalten, liefert damit vielfältige motivationale Anlässe zu spielen und gleichzeitig Gelegenheitsorte auch für Bildungsprozesse. Die strukturellen Bedingungen zur Teilnahme am E-Sport sind dabei allerdings nach wie vor ungleich verteilt.

5 Begrenzung der Möglichkeiten: Kommunikationskultur und Diskriminierung im E-Sport

Insbesondere die Genderforschung hat darauf hingewiesen, dass Art und Weise der Einführung von Medien wie auch die Herausbildung spezifischer Aneignungs- und Gebrauchsweisen eng mit Geschlechterverhältnissen und den ihnen inhärenten Macht- und Dominanzverhältnisse verknüpft sind – mit der Folge, dass neue Formen von sozialer Ungleichheit entstehen und reproduziert werden. Beispiele dafür finden sich auch im Bereich des E-Sports (Groen/Tillmann 2019). So ist die digitale Spielekultur seit jeher eng mit der Abwertung von Feminität verknüpft. Deutlich wird dies nicht nur auf der Repräsentationsebene (Downs/Smith 2010, Kutscherow 2014) oder im Rahmen der Zuweisung von weniger wichtigen, da „weiblich“ konnotierten Aufgaben an Spielerinnen (Sundén/Sveningsson 2012), sondern insbesondere auch in der Interaktion der Spielenden untereinander, in der Spielerinnen z.B. immer wieder auf ihr Äußeres reduziert werden (Groen/Witting 2016) und ihnen in Bezug darauf ihre Spielkompetenz abgesprochen wird. Auffällig ist bei professionellen E-Sportlerinnen wie bei Kommentatorinnen außerdem, dass sie mit Beleidigungen und Begriffen wie „rape“ konfrontiert werden – womit einige Spieler*innen deutliche Siege über den Gegner bezeichnen – und sie im Spiel und innerhalb der Spiele-Communities auch direkt sexuell diskriminiert werden (Cote 2014, Cross 2014, Fox/Tang 2016). So stellt ein Team-Manager aus dem Bereich der „Fighting Games“ auf einem E-Sport-Turnier sexuelle Belästigungen gegen Frauen als zentralen Aspekt der Szene heraus: „sexual harassment is part of our culture, and if you remove that from the fighting game community, it’s not the fighting game community“ (Hamilton 2012). Einige bekannte Streamer weisen darauf hin, dass sie prinzipiell nicht mit Frauen kooperieren würden, weil dies ihrer Meinung nach sexistischem Verhalten Vorschub leisten würde (Frank 2018).

In der Regel wird im Umgang mit rassistischen und sexistischen Äußerungen den Opfern, nicht den Tätern, die Verantwortlichkeit auferlegt, z.B. indem Frauen dazu aufgefordert werden, Diskriminierungen zu ignorieren (Nakamura 2014: 86). Einige Frauen* greifen in Folge auf defensive individuelle Lösungen bzw. Vermeidungsstrategien zurück: Sie ziehen sich aus dem digitalen Spielraum zurück, wechseln den Server, verwenden männliche Avatare und Nicks oder vermeiden Sprach-Chats (Cote 2014/2015). Nach Fox und Tang sind sexistische Kommentare und Vergewaltigungsandrohungen auch einer der Hauptgründe, warum weiblich markierte Spielende aus der online Multiplayer-Szene aussteigen (Fox/Tang 2016). Ausmaß und Art von Belästigung variieren dabei je nach Genre bzw. Spiel und zugehöriger Spielkultur, kombiniert mit anderen Faktoren.

Einige spielende Frauen*, die weder ihr Hobby respektive ihr Berufsziel aufgeben, noch ihre Geschlechtsidentität verleugnen wollen, haben in Reaktion auf die Ausschließungsprozesse eigene Turniere oder Communities gegründet. Auch im professionellen E-Sport fordern sie teils fluide Schutzräume für Frauen*Lesben*Trans (LGBTI). Teile der Szene lehnen dies vehement ab und verweisen u.a. auf vermeintliche Privilegien von Frauen* (Groen 2016). In Reaktion darauf, formulieren Publisher von E-Sport-Titeln in Nutzungsbedingungen teilweise Verhaltensrichtlinien, um ein freundlicheres Kommunikationsklima herzustellen. Auch Veranstalter reagieren mittlerweile. So unterstützt z.B. die „Electronic Sports League“ (ESL) seit 2015 die „AnyKey Organization – For the fair and inclusive future of gaming“

(AnyKey Online), welche u.a. Chatregeln für Twitch.TV empfiehlt. Zu beobachten bleibt, inwieweit so eine andere Kommunikationskultur entsteht.

6 Fazit

Vorgestellt und beschrieben wurde in diesem Beitrag zunächst ein Feld bzw. eine Szene, die in Teilen bereits sehr früh von marktwirtschaftlichen Interessen heimgesucht wurden und somit Bestrebungen der Gewinnmaximierung unterlagen. Jenseits dieser marktwirtschaftlichen Rahmung aber auch der verbandspolitischen Diskussionen darum, ob E-Sport ein Sport ist oder nicht, zeigt sich, dass E-Sport insbesondere durch das Interesse und die rezeptiven und interaktiven Aktivitäten von jungen Menschen mitgestaltet und weiterentwickelt wurde und wird. Jugendliche organisieren sich jenseits klassischer Strukturen in einem hohen Maße eigeninitiativ und eigenständig und vernetzen sich in Gruppen – über nationalstaatliche Grenzen hinaus. Gleichzeitig zeichnen sich Schließungsmechanismen und Formen von Diskriminierung ab, die E-Sport nicht zwangsläufig zu einem basisdemokratischen Erprobungsraum machen.

Damit fordert der E-Sport die Pädagogik in vielfältiger Hinsicht. So ist sie einerseits aufgefordert, in ihrer pädagogischen und verbandlichen Arbeit die Online-Praktiken und -Welten der jungen Menschen, die eng mit den Offline-Praktiken verknüpft sind, zu berücksichtigen und damit dann auch die damit einhergehenden Potentiale aber auch Problemlagen in ihrer Arbeit aufzugreifen und Möglichkeiten der Bearbeitung und Bewältigung anzubieten. Hierfür gilt es dann aber wohl auch auf organisationaler Ebene die entsprechenden Bedingungen zu schaffen. Der Beitrag zeigt auch, dass der Versuch, sich dem Phänomen E-Sport anzunähern, aktuell noch unvollständig bleiben muss. So liefert er auf die Frage, in welcher Weise sich die Pädagogik dem Phänomen E-Sport zuwenden soll, noch keine abschließende Antwort.⁵ Ähnlich der sportpolitischen Diskussion wäre sicher auch erst mal zu diskutieren, ob eine pädagogische Ausformung oder „Besetzung“ dieses Feldes notwendig ist. Hieran würden dann auch Fragen anknüpfen, ob der E-Sport z.B. Fanarbeit und Fanprojekte braucht, die im E-Sport-Umfeld sozialpädagogische On-/Offline-Arbeit leisten?

Die Relevanz des erziehungswissenschaftlichen Blicks auf den E-Sport zeigt sich aus unserer Perspektive dort, wo versucht wird die Potentiale für E-Sportler*innen und gleichzeitig auch die Problemlagen zu beschreiben. Viele Aspekte sind noch ungeklärt. So stellt sich weiterhin die Frage, wie sich in den hybriden On-/Offline-Räumen des E-Sports verschiedene Umwelten von Jugendlichen vermitteln und welche Relevanz dies für Lern- und Bildungsprozesse im Jugendalter hat. Künftige Forschungsfragen könnten auch Prozesse der Szenenkonstruktion im Spannungsfeld zwischen jugendkulturellen Praktiken und Freizeitbedürfnissen einerseits und Kommerzialisierungsbestrebungen, Leistungsorientierungen und Karriereperspektiven andererseits fokussieren oder sich Strukturen und Kommunikationsformen von Schließungs- und Diskriminierungsprozessen und Anforderungen an eine pädagogische Bearbeitung in hybriden On-/Offline-Räumen widmen.

5 Für Bereiche der pädagogischen Arbeit, bspw. der offenen Jugendarbeit, die LAN-Partys integrierte und förderte, könnte argumentiert werden, dass sie durchaus einen Part in der Entwicklungsgeschichte des E-Sport einnahm.

Der E-Sport führt der Erziehungswissenschaft somit vor Augen, wie sich die Bedingungen pädagogischen Handelns im Zuge der Mediatisierung wandeln und damit auch die Möglichkeiten und Anforderungen an die pädagogische Interaktion und Intervention.

Literatur

- Arkenberg, Chris/van Dyke, Doug/Tengberg, J.D./Baltuskonis, Nathan (2018): eSports graduates to the big leagues. Deloitte Insights. <https://www2.deloitte.com/insights/us/en/industry/telecommunications/capitalizing-on-growth-of-esports-industry.html#endnote-sup-16>, [Zugriff: 15.03.2019].
- Ballhaus, Werner/Weyßer, Marie-Claude/Wilke, Niklas/Luchterhand, Julia/Prümm, Leonie/Sagemüller, Marcel (2017): Digital Trend Outlook 2017. eSport – Der Sport, der keiner sein darf? <https://www.pwc.de/de/technologie-medien-und-telekommunikation/digital-trend-outlook-2017-esport.pdf>. [Zugriff: 15.03.2019].
- Bányai, Fanni/Griffiths, Mark D./Király, Orsolya/Demetrovics, Zsolt (2018): The Psychology of Esports. In: *Journal of gambling studies*. DOI: 10.1007/s10899-018-9763-1.
- Bartle, Richard (1996): Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players who suit MUDs. MUSE Ltd., Colchester, University of Essex. United Kingdom. <http://www.arise.mae.usp.br/wp-content/uploads/2018/03/Bartle-player-types.pdf> [Zugriff: 15.03.2019].
- Breuer, Markus (2011): eSport – eine Markt- und ordnungsökonomische Analyse. Dissertation: Universität Jena, https://www.db-thueringen.de/servlets/MCRFileNodeServlet/dbt_derivate_00023464/Breuer/Dissertation.pdf [Zugriff: 10.04.2019].
- Cote, Amanda. (2014): Playing Online with Boys. Women's Strategies for Coping With Harassment While Gaming. Paper on the International Academic Conference On Meaningful Play 2014. http://meaningfulplay.msu.edu/proceedings2014/mp2014_submission_104.pdf [Zugriff: 15.04.2019].
- Cross, Katherine (2014): Ethics for Cyborgs: On Real Harassment in an „Unreal“ Place. In: *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, 8, 13, pp. 4-21.
- Downs, Edward/Smith, Stacy L. (2010): Keeping Abreast of Hypersexuality: A Video Game Character Content Analysis. In: *Sex Roles*, 62, 11-12, pp. 721-733.
- Dreamhack (2019): Durchgezockt. <https://www.dreamhack-leipzig.de/pressemitteilungen/durchgezockt-dreamhack-leipzig-knackt-die-20000-besucher-und-erreicht-millionen-an-den-bildschirmen/937358> [Zugriff: 10.04.2019].
- Duggan, Maeve/Rainie, Lee/Smith, Aaron/Funk, Cary/Lenhart, Amanda/ Madden, Mary (2014): Online Harassment. <http://www.pewinternet.org/2014/10/22/online-harassment/> [Zugriff: 16.04.2019].
- ESBD (eSport-Bund Deutschland) e.V. (2018): Was ist eSport. <https://esportbund.de/esport/was-ist-esport/> [Zugriff: 15.03.2019].
- Fox, Jesse/Tang, Wai Yen (2016): Womens experiences with general and sexual harassment in online video games. In: *New Media/Society*, 19, 8. DOI: 10.1177/1461444816635778.
- Frank, Allegra (2018): Ninja explains his choice not to stream with female gamers. <https://www.polygon.com/2018/8/11/17675738/ninja-twitch-female-gamers> [Zugriff: 25.09.2018].
- Freeman, Guo/Wohn, Donghee Yvette (2017): Social Support in eSports: Building Emotional and Esteem Support from Instrumental Support Interactions in a High Competitive Environment. Paper on the Conference CHI PLAY 2017. <http://homepages.uc.edu/~freemago/papers/chiplay17.pdf> [Zugriff: 15.03.2019].
- Fromme, Johannes (2006): Zwischen Immersion und Distanz: Lern- und Bildungspotenziale von Computerspielen. München: kopaed, S. 177-209.

- Fromme, Johannes/Jörissen, Benjamin/Unger, Alexander (2008): Bildungspotenziale digitaler Spiele und Spielkulturen. In: *MedienPädagogik*, Themenheft Nr. 15/16. [DOI: <https://doi.org/10.21240/mpaed/15+16/2008.12.22.X>].
- Frostling-Henningsson, Maria (2009): First-person shooter games as a way of connecting to people: "brothers in blood". In: *Cyberpsychology/behavior*, 12, 5, pp. 557–562.
- Game - Verband der deutschen Games-Branche (2018): Jahresreport der deutschen Games-Branche 2018. <https://www.game.de/wp-content/uploads/2018/08/Jahresreport-der-deutschen-Games-Branche-2018.pdf> [Zugriff: 10.04.2019].
- Geisler, Martin (2009): *Clans, Gilden und Gamefamilies: Soziale Prozesse in Computerspielgemeinschaften*. Weinheim: Beltz Juventa.
- Groen, Maike (2016): (Un)Doing Gender? Female Tournaments in the E-Sports Scene. In: *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, 8, pp. 25–37.
- Groen, Maike/Tillmann, Angela (2019): Let's play (gender)? Genderkonstruktionen in digitalen Spielwelten. In: Angenent, Holger/Heidkamp, Birte/Kergel, David (Hrsg.): *Digital Diversity – Bildung und Lernen im Kontext gesellschaftlicher Transformationen*. Wiesbaden: Springer VS (im Druck).
- Groen, Maike/Witting, Tanja (2016): There are no girls on the internet – Gender und Kommunikation in Online-Gaming-Szenen. In: Meister, Dorothee/Brüggemann, Marion/Knaus, Thomas (Hrsg.): *Kommunikationskulturen in digitalen Welten*. München: kopaed, S. 179–192.
- Guttmann, Allen (1978): *From Ritual to Record. The Nature of Modern Sports*. New York: Columbia University Press.
- Hamilton, Kirk (2012): Competitive Gamer's Inflammatory Comments Spark Sexual Harassment Debate. <https://kotaku.com/competitive-gamers-inflammatory-comments-spark-sexual-h-5889066> [Zugriff 15.04.2019].
- Haenisch (2019): Die Anfänge und Entwicklung vom eSport – Part 1. <https://www.summoners-inn.de/de/news/33967-die-anfaenge-und-entwicklung-vom-esport-part-1> [Zugriff: 10.04.2019].
- Hepp, Andreas/Höhn, Marco/Vogelgesang Waldemar (Hrsg.) (2010): *Populäre Events. Medienevents, Spielevents, Spaßevents*. Wiesbaden: VS.
- Hitzler, Ronald/Bucher, Thomas/Niederbacher, Arne (2005): *Leben in Szenen. Formen jugendlicher Vergemeinschaftung heute*. Wiesbaden: VS (2., aktualisierte Aufl.).
- Hitzler, Ronald/Niederbacher, Arne (2010): *Leben in Szenen*. Wiesbaden: VS.
- Hugger, Kai-Uwe (2014): *Digitale Jugendkulturen*. Wiesbaden: Springer VS (2. Aufl.).
- Juul, Jesper (2005): *Hald-real. Video games between real rules and fictional worlds*. London: Cambridge, Mass.
- Keskic (2019): Die Geschichte von eSport. <https://esport-wetten.de/die-geschichte-von-esport/> [Zugriff: 10.04.2019].
- Kresse (2009): Mit Pac-Man bei Olympia. <http://www.spox.com/de/esport/0908/Artikel/ursprung-des-esports-pong-pac-man-street-fighter-wcg.html> [Zugriff: 10.04.2019].
- Kraam-Aulenbach, Nadia (2003): *Spielend schlauer*. In: Fritz, Jürgen/Fehr, Wolfgang (Hrsg.): *Computerspiele*. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.
- Krotz, Friedrich (2001): *Die Mediatisierung kommunikativen Handelns*. Wiesbaden: VS.
- Kutscherow, Maria (2014): Gender in Mobile-Game. <http://www.paidia.de/?p=4807> [Zugriff: 25.09.2018].
- Larch, Florian (2019): Die Entstehungsgeschichte des eSports. <https://www.ispo.com/maerkte/die-entstehungsgeschichte-des-esports> [Zugriff: 10.04.2019].
- Lorig, Philipp/Vogelgesang, Waldemar (2011): Jugendkulturen und Globalisierung. In: *Diskurs Kindheits- und Jugendforschung*, 4, S. 369–386.

- Martončík, Marcel (2015): e-Sports. Playing just for fun or playing to satisfy life goals? In: *Computers in Human Behavior*, 48, pp. 208–211.
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (MPFS) (2017): Jugend, Information, (Multi-)Media. https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2017/JIM_2017.pdf [Zugriff: 10.04.2019].
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (MPFS) (2018): Jugend, Information, (Multi-)Media. https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2018/Studie/JIM_2018_Gesamt.pdf [Zugriff: 10.04.2019].
- Müller-Lietzkow, Jörg (2006): Sport im Jahr 2050: E-Sport! In: *Merz Wissenschaft*, 50, 6, S. 102–112.
- Nakamura, Lisa (2014): Gender and Race Online. In: Graham, Mark/Dutton, William. H. (Eds.): *Society and the Internet*. Oxford: Oxford University Press, pp. 81–95.
- NEWZOO (Ed.) (2018): Free 2018 Global ESPORTS Market Report. <https://newzoo.com/insights/trend-reports/global-esports-market-report-2018-light/> [Zugriff: 15.03.2019].
- Pöhlmann, Karin/Brunstein, Joachim C. (1997): GOALS: Ein Fragebogen zur Messung von Lebenszielen. In: *Diagnostica*, 43, 1, S. 63–79.
- Schlieë, Marcel (2008): *Nutzungsforschung eSport*. Saarbrücken: Verlag Dr. Müller.
- Smith, Thomas/Obrist, Marianna/Wright, Peter (2013): Live-Streaming Changes the (Video) Game. In: Paolini, Paolo (Ed.): *Proceedings of the 11th European Conference on Interactive TV and video*. New York: ACM, pp. 131–138.
- Subrahmanyam, Kaveri/Greenfield, Patricia (1996): Effect on Video Game Practice on Spatial Skills in Girls and Boys. In: Greenfield, Patricia/Cocking, Rodney (Eds.): *Interacting with video*. Norwood: N.J.: Ablex Publishing, pp. 95–114.
- Sundén, Jenny/Sveningsson, Malin. (2012): *Gender and Sexuality in Online Game Cultures: Passionate Play*. New York: Routledge.
- Vogelgesang, Waldemar (2000): „Ich bin, wen ich spiele.“ In: Thimm, Caja (Hrsg.): *Soziales im Netz*. Opladen: Westdeutscher Verlag, S. 240–259.
- Vogelgesang, Waldemar (2003): LAN-Partys: Jugendkulturelle Erlebnisräume zwischen Off- und Online. <http://www.waldemar-vogelgesang.de/lan.pdf> [Zugriff: 10.04.2019].
- Vollbrecht, Ralf (2008): Computerspiele als medienpädagogische Herausforderung. In: Fritz, Jürgen (Hrsg.): *Computerspiele(r) verstehen*. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung, S. 236–262.
- Wagner, Michael G. (2006): On the Scientific Relevance of eSports. Conference Paper Krems: Danue University Krems. https://www.researchgate.net/publication/220968200_On_the_Scientific_Relevance_of_eSports [Zugriff: 15.03.2019].
- Weiss, Thomas/Schiele, Sabrina (2013): Virtual worlds in competitive contexts. Analyzing eSports consumer needs. In: *Electron Markets*, 23, 4, pp. 307–316.
- Wilson, Brian (2006): Ethnography, the Internet, and Youth Culture. In: *Canadian Journal of Education/Revue canadienne de l'éducation*, 29, 1. [DOI: 10.2307/20054158].
- Witkowski, Emma (2011): Following Ms. Fabulous: Women, live-streaming, and do-it-yourself visibility in e-sports. *Proceedings of the Digital Games Research Association Conference 2011*. <http://www.digra.org> [Zugriff 16.04.2019].
- Yee, N. (2006): The Psychology of MMORPGs: Emotional Investment, Motivations, Relationship Formation, and Problematic Usage. In: Schroeder, Ralph/Axelsson, Ann-Sofie. (Eds.): *Avatars at Work and Play: Collaboration and Interaction in Shared Virtual Environments*. London: Springer, pp. 187–207.
- Zolides, Andrew (2015): Lipstick bullets: Labour and gender in professional gamer self-branding. In: *Persona Studies*, 1, 2, pp. 42–53.

Zitierte Spieltitel

Counter-Strike (seit 2000). Valve (Studio /Publisher). Windows /Multi-Plattform.

Dota 2 (2013). Valve Corporation (Studio /Publisher). Windows /macOS.

FIFA (seit 1993). EA Canada (Studio). Electronic Arts (Publisher). Multi-Plattform.

League of Legends (2009). Riot Games (Studio /Publisher). Windows /macOS.

Overwatch (2016). Blizzard Entertainment (Studio /Publisher). Windows /PS4 /Xbox One.

Pro Evolution Soccer (seit 1995). Konami (Studio /Publisher). Multi-Plattform.

StarCraft (seit 1998). Blizzard Entertainment (Studio /Publisher). Windows/macOS.