



Dokumentation

E-Sport als Sport
Stand der Diskussion

E-Sport als Sport

Stand der Diskussion

Aktenzeichen: WD 10 - 3000 - 025/17
Abschluss der Arbeit: 3. Mai 2017
Fachbereich: WD 10: Kultur, Medien und Sport

Die Wissenschaftlichen Dienste des Deutschen Bundestages unterstützen die Mitglieder des Deutschen Bundestages bei ihrer mandatsbezogenen Tätigkeit. Ihre Arbeiten geben nicht die Auffassung des Deutschen Bundestages, eines seiner Organe oder der Bundestagsverwaltung wieder. Vielmehr liegen sie in der fachlichen Verantwortung der Verfasserinnen und Verfasser sowie der Fachbereichsleitung. Arbeiten der Wissenschaftlichen Dienste geben nur den zum Zeitpunkt der Erstellung des Textes aktuellen Stand wieder und stellen eine individuelle Auftragsarbeit für einen Abgeordneten des Bundestages dar. Die Arbeiten können der Geheimschutzordnung des Bundestages unterliegende, geschützte oder andere nicht zur Veröffentlichung geeignete Informationen enthalten. Eine beabsichtigte Weitergabe oder Veröffentlichung ist vorab dem jeweiligen Fachbereich anzuzeigen und nur mit Angabe der Quelle zulässig. Der Fachbereich berät über die dabei zu berücksichtigenden Fragen.

Inhaltsverzeichnis

1.	Vorbemerkung	4
2.	Kommentierte Literatur	5
3.	Weiterführende Literatur	7

1. Vorbemerkung

Die vorliegende Dokumentation listet eine kommentierte Auswahl von aktueller deutscher Literatur zum Thema „E-Sport“ auf. Der Fokus liegt dabei auf der Frage, inwieweit E-Sport als Sport anerkannt werden kann. Da dies eine noch relativ neue Fragestellung ist, liegen aktuell nur im begrenzten Umfang Diskussionsbeiträge zu dem Thema vor.

Überdies enthält die Dokumentation Presseartikel und eine Auswahl weiterführender Literatur.

2. Kommentierte Literatur

Maßgeblich ist ein Fachartikel von Holzhäuser/Bagger/Schenk in der „Zeitschrift für Sport und Recht“, der sich fachkundig und detailliert mit der Thematik beschäftigt. Insbesondere unter juristischen Aspekten wird die Frage diskutiert, ob E-Sport vom Deutschen Olympischen Sportbund (DOSB) als Sport anerkannt werden sollte. Die Autoren stehen dem positiv gegenüber und argumentieren in diesem Sinne bei der Kernfrage, ob E-Sport dem offiziellen Sportbegriff des DOSB entspricht indem er eine „sportartbestimmende motorische Aktivität“ aufweist. Sie räumen jedoch ein, dass das deutsche E-Sportsverbandswesen derzeit rechtlich nicht die Voraussetzungen erfüllt, um vom DOSB offiziell als Fachverband anerkannt zu werden.

- Holzhäuser, Felix; Bagger, Tim; Schenk, Maximilian (2016). Ist E-Sport „echter“ Sport?. In: SpuRt. Zeitschrift für Sport und Recht, Nr. 3. S. 94-98.

– Anlage 1 –

Kritischer befasst sich ein aktueller Artikel von Evi Simeoni in der Frankfurter Allgemeine Zeitung mit dem Thema, indem er die finanzielle Bedeutung von E-Sport in den Fokus nimmt. Er wirft dem Internationalen Olympischen Komitee vor, sich mit der erstmaligen Vergabe von olympischen Medaillen für E-Sport-Wettkämpfe nicht für die Interessen des Sports einzusetzen sondern Vermarktungsinteressen seiner Sponsoren nachzugeben.

- Simeoni, Evi (2017). Alibaba, der Scheich und die Millionen. In: Frankfurter Allgemeine Zeitung (21.04.2017). S. 27.

– Anlage 2 –

Aus wissenschaftlicher Perspektiver nähert sich die Dissertation von Markus Breuer dem Thema E-Sport, im Rahmen einer Markt- und ordnungsökonomischen Analyse. Dabei wird im Eingangskapitel ebenfalls der Sportbegriff des DOSB diskutiert und auf E-Sport angewendet, ohne dabei Position zu beziehen.

- Breuer, Markus (2011). E-Sport – eine Markt- und ordnungsökonomische Analyse. Boizenburg. S. 17-21.

– Anlage 3 –

Breuer diskutiert in einer weiteren Aufsatzsammlung den Sportbegriff und seine Modelle unter Berücksichtigung zahlreicher anderer Fachautoren und geht auf die Strukturen des E-Sports in Deutschland ein.

- Breuer, Markus (2012). Einleitung: Ein multidisziplinärer Blick auf den elektronischen Sport. In: Breuer, Markus (Hrsg.). E-Sport – Perspektiven aus Wissenschaft und Wirtschaft. Glückstadt. S. 7-10.
- Breuer, Markus (2012). Der E-Sport – ein drittes Modell des professionellen Sports?. In: Breuer, Markus (Hrsg.). E-Sport – Perspektiven aus Wissenschaft und Wirtschaft. Glückstadt. S. 91-116.

– Anlage 4 –

Alexander Soll beschäftigt sich mit der Frage, inwieweit E-Sport in der Perspektive des Wettkampfes Kampf, Spiel oder Sport ist.

- Soll, Alexander (2009). „Killerspiele“ oder E-Sport? Funktionalität von Gewalt und die Rolle des Körpers in Multiplayer-Ego-Shootern. Boitzenburg. S. 38-47.

- Anlage 5 -

3. Weiterführende Literatur

Adamus, Tanja (2009). E-Sport. Zum (vergeblichen) Versuch der Abgrenzung des traditionellen Sports von seinem elektronischen Nachwuchs. In: Axster, Felix (Hrsg.). *Mediensport. Strategien der Grenzziehung*. München. S. 229-242.

Adamus, Tanja (2010). *E-Sport. Computerspiele im Spannungsfeld von Sport und (digitaler) Jugendkultur*. München.

Adamus, Tanja (2013). Virtuelle Kulturen des Agon. Die Reproduktion der gesellschaftlichen Bedeutung des Wettbewerbs im E-Sport. In: Adamus, Tanja (Hrsg.). *Soziologische Perspektiven auf Digitale Spiele. Virtuelle Handlungsräume und neue Formen sozialer Wirklichkeit*. Konstanz. S. 133-150.

Breuer, Markus (2009). Zur Förderungswürdigkeit des E-Sports. In: Breuer, Markus. Merz. *Medien und Erziehung. Zeitschrift für Medienpädagogik*, Nr. 6. S. 58-64.

Klink, Alice; Marcolesco, Michael; Siemens, Sönke; Wolling, Jens (2008). Sport in virtuellen und realen Welten. Eine Befragung unter Jugendlichen. In: Quandt, Thorsten; Wimmer, Jeffrey; Wolling, Jens (Hrsg.). *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames*. Wiesbaden. S. 263-277.

Kretschmann, Rolf (2013). Pädagogische Facetten im E-Sport - eine heuristische Aufriss pädagogischer Relevanz und Bedeutsamkeit. In: Breuer, Markus (Hrsg.). *E-Sport. Perspektiven aus Wissenschaft und Wirtschaft*. Boizenburg. S. 65-89.

Lorber, Martin (2013). Electronic Arts und der E-Sport. In: *E-Sport. Perspektiven aus Wissenschaft und Wirtschaft*. Breuer, Markus (Hrsg.). Boizenburg. S. 137-141.

Mazari, Ibrahim (2013). E-Sport als gesellschaftliches Phänomen. In: *Spielkulturen. Funktionen und Bedeutungen des Phänomens Spiel in der Gegenwartskultur und im Alltagsdiskurs*. Glückstadt. S. 139-154.

Müller-Lietzkow, Jörg (2006). Sport im Jahr 2050: E-Sport! Oder: Ist E-Sport Sport? In: Merz. *Medien und Erziehung. Zeitschrift für Medienpädagogik*, Nr. 6. S. 102-112.

Schrammel, Sabrina (2007). E-Sport: Der Computer ein Spiel- und Sportgerät? *Sport und Medien*, Nr. 62 [Zeitschrift]. S. 51-54.