

Ministerium für Inneres, ländliche Räume,  
Integration und Gleichstellung | Postfach 71 25 | 24171 Kiel

Staatssekretärin

An den Präsidenten des  
Schleswig-Holsteinischen Landtages  
Herrn Klaus Schlie  
Düsternbrooker Weg 70  
24105 Kiel

Schleswig-Holsteinischer Landtag  
Umdruck 19/4830

12. November 2020

Mein Zeichen: 2020-74281/2020

**Bericht der Landesregierung zu den Ergebnissen einer wissenschaftlichen Begleitung zur Förderung des eSports in Schleswig-Holstein hinsichtlich Ziffer 7 des Antrages aus der Drucksache 19/896 vom 22.08.2018 u. zu Drs. 19/1615 vom 13.08.2019 hier: Ergänzende Unterlagen zum Bericht der Landesregierung zu eSport-Initiativen (Drs. 19/1780 vom 29.10.2019)**

Sehr geehrter Herr Landtagspräsident,

in der Anlage übersende ich Ihnen eine ergänzende Unterlage zum bereits vorliegenden Bericht der Landesregierung zu eSport-Initiativen (Drs. 19/1780 vom 29.10.2019) mit der Bitte um Weiterleitung der Unterlage an die Mitglieder des Innen- und Rechtsausschusses, des Bildungsausschusses sowie des Sozialausschusses.

Die Studie kommt im Wesentlichen zu dem Ergebnis, dass digitale und mediale Kompetenzen erlangt und gefördert werden könnten, was ökonomisch und gesellschaftspolitisch zunehmend von Relevanz sei. Zudem werde digitale Spieleidenschaft in pädagogisch begleitete Angebote gelenkt und es würden Diversität, Fair Play und Gleichbehandlung vermittelt.

Die Landesregierung macht sich die der wissenschaftlichen Studie zugrunde gelegte Definition von eSport nicht zu eigen.

Mit freundlichem Grüßen



Kristina Herbst

**Anlage** „Förderung des eSports in Schleswig-Holstein – Ergebnisse einer wissenschaftlichen Begleitung“ – Institut für Regulierung und Governance GbR, Köln 2020

# Förderung des ESports in Schleswig-Holstein

*Ergebnisse einer  
wissenschaftlichen Begleitung*

---

MARTIN NOLTE | FRANZ W. PEREN  
HEINO STÖVER | BERND WERSE

---



## Kölner Studien zum Sportrecht

Beauftragt durch:



**Schleswig-Holstein**

Ministerium für Inneres,  
ländliche Räume,  
Integration und Gleichstellung

---

MARTIN NOLTE | FRANZ W. PEREN | HEINO STÖVER | BERND WERSE

# Förderung des ESports in Schleswig-Holstein

## *Ergebnisse einer wissenschaftlichen Begleitung*

---

### **Prof. Dr. Martin Nolte**

Professor und Leiter des Instituts für Sportrecht  
an der Deutschen Sporthochschule Köln

---

### **Prof. Dr. Dr. Franz W. Peren**

Professor der Betriebswirtschaftslehre  
an der Hochschule Bonn-Rhein-Sieg

---

### **Prof. Dr. Heino Stöver**

Professor für sozialwissenschaftliche Suchtforschung  
an der Frankfurt University of Applied Sciences

unter Mitarbeit von:

### **Jaqueline Sturm**

Wissenschaftliche Hilfskraft

---

### **Dr. Bernd Werse**

Wissenschaftlicher Mitarbeiter  
am Centre for Drug Research der Universität Frankfurt am Main

unter Mitarbeit von:

### **Dirk Egger**

Wissenschaftlicher Mitarbeiter



Deutsche  
Sporthochschule Köln  
German Sport University Cologne  
Institut für Sportrecht  
Institute for Sports Law

## INHALTSVERZEICHNIS

---

1. Kapitel: Einleitung.....	6
2. Kapitel: Austauschbeziehungen zwischen ESport, allgemeinem Sport, Gaming und elektr. Sportartensimulation.....	11
I. ESport .....	11
II. Gaming und elektronische Sportartensimulation.....	14
3. Kapitel: Wirkungszusammenhänge zwischen ESport, Wirtschaft und Tourismus .....	17
I. Ökonomische Dimensionen von ESport im Überblick.....	17
II. Wirtschaftlicher Nutzen des ESports.....	20
III. Touristisches Entwicklungspotenzial von ESport.....	28
4. Kapitel: Entfaltungspotenzial von ESport für digitale Kompetenzen und Medienkompetenzen .....	32
I. ESport als Förderer medialer Kompetenz .....	33
II. Gesellschaftlicher Nutzen des ESports.....	35
5. Kapitel: Ziele der eSport-Förderrichtlinie für Medienkompetenz, Gleichbehandlung und Prävention von Spielsucht sowie sexualisierter Gewalt .....	43
I. Medienkompetenz .....	45
II. Gleichbehandlung (Integration, Inklusion) sowie Prävention von Online-Spielsucht und sexualisierter Gewalt .....	51
1. Gaming.....	52
a) Gewalt.....	55
b) Diskriminierung .....	56
c) Sexismus und sexualisierte Gewalt .....	56
d) Abhängigkeit und psychoaktive Substanzen .....	58
2. ESport .....	61
a) Gewalt.....	62
b) Diskriminierung und Diversität.....	63
c) Sexismus und Inklusion.....	64
d) Abhängigkeit und psychosoziale Gesundheit.....	67

---

6. Kapitel: Zusammenfassung und Ausblick .....	69
Literaturverzeichnis .....	75

## 1. KAPITEL: EINLEITUNG

---

*MARTIN NOLTE*

Der Koalitionsvertrag für die 19. Legislaturperiode des Schleswig-Holsteinischen Landtages (2017-2022) zwischen den Landesverbänden der Christlich Demokratischen Union Deutschlands (CDU), der Partei Bündnis 90/Die Grünen sowie der Freien Demokratischen Partei (FDP) beschreibt die grundlegenden Übereinkünfte und Vereinbarungen für die fünfjährige Regierungsarbeit zwischen 2017 und 2022.

Dem Lebensbereich Sport widmet der Vertrag ein eigenständiges Kapitel im Kontext der innenpolitischen Themen mit dem Ziel, die sozio-politischen und ökonomischen Wohlfahrtsfunktionen des Sports durch nachhaltige Maßnahmen zu entfalten (S. 94 f.). In diesem Kontext soll den Sportvereinen und -verbänden ein höherer Stellenwert beigemessen werden und eine landesweite Sportentwicklungsplanung unter Einbeziehung von Breiten- und Freizeitsport sowie Leistungs- und Spitzensport dazu beitragen, einen Zukunftsplan „Sportland Schleswig-Holstein“ zu entwickeln.

Darüber hinaus wird Sportveranstaltungen das Potenzial zugeschrieben, das Image Schleswig-Holsteins national wie international zu heben und Folgeeinahmen für den Tourismus zu generieren. Auf dieser Grundlage solle im Laufe der Legislaturperiode geprüft werden, ob weitere sportliche Events in Schleswig-Holstein etabliert werden könnten. Zu den modernen Veranstaltungsformaten rechnet die Landesregierung insbesondere auch Events im eSport.<sup>1</sup> ESport sei schließlich für Millionen überwiegend junger Menschen Hobby und Freizeitbeschäftigung, bei der es um Geschicklichkeit, Konzentration, Mannschaftsgeist, Fairness und erlernte Fähigkeiten gehe. Dieses Engagement wolle die Landesregierung positiv aufnehmen, um so eine effektive Jugendarbeit, eine Anerkennung der ehrenamtlichen Arbeit und eine feste gesellschaftliche Integration des ESports in das Gemeinwesen zu gewährleisten. Um die Defini-

---

<sup>1</sup> Die Schreibweise von ESport ist sehr unterschiedlich. In dieser Studie wird ESport einheitlich groß und zusammen ohne Trennstrich geschrieben, es sei denn, es handelt sich um von dieser Schreibweise abweichende Zitate oder förmliche Quellen, zu denen etwa die Koalitionsvereinbarung (S. 95 unterer Absatz) oder die ESport-Förderrichtlinie gehören.

---

tionsfrage, ob und inwieweit eSport als Sport bezeichnet werden könne, gehe es hierbei explizit nicht.

Zu diesen Zwecken beantragten die Fraktionen von CDU, Bündnis 90/Die Grünen, FDP und die Abgeordneten des Südschleswigschen Wählerverbandes (SSW) am 22. August 2018, eSport auch in Schleswig-Holstein zu fördern.<sup>2</sup> Deshalb sollte die Landesregierung durch den Landtag Schleswig-Holstein zur Durchführung verschiedener Aktivitäten im eSport angehalten werden. Zu diesen Aktivitäten gehörten:

- die Prüfung, inwiefern eSport Veranstaltungen in Schleswig-Holstein sowie die Gründung einer eSports Akademie an der FH Westküste etabliert und gefördert werden könnten (Ziffer 1),
- die Erstellung von Konzepten gemeinsam mit den Kommunen, wie eSport in der Jugendarbeit pädagogisch eingesetzt und infrastrukturell gefördert werden könne (Ziffer 2),
- der Einsatz auf Bundesebene für eine Änderung des § 52 Abs. 2 Abgabenordnung zugunsten von eSport und dessen Verankerung in den Vorschriften über die Gemeinnützigkeit (Ziffer 3),
- die Unterstützung und Begleitung des Dialogs zwischen eSport und traditionellem Sport unter Einbindung des Landessportverbandes sowie der Ausbau bereits bestehender Strukturen zwischen traditionellem Sport und eSport (Ziffer 4),
- die Prüfung, inwiefern eSports Angebote auch an Schulen eingerichtet werden könnten (Ziffer 5),
- die Klärung, ob es schon konzeptionelle Ideen gebe, wie die allgemeine Digitalisierungsstrategie des Landes mit eSport verbunden werden könne, bzw. zu prüfen, wo es auch Sicht der Landesregierung wirtschaftspolitische Synergien gebe (Ziffer 6),
- die wissenschaftliche Begleitung dieser Aktivitäten im eSport (Ziffer 7).

Der Antrag wurde am 06. September 2018 an den Innen- und Rechtsausschuss und den Bildungsausschuss des Schleswig-Holsteinischen Landtages überwiesen. In dessen Folge fand eine umfangreiche schriftliche sowie mündliche

---

2 Schleswig-Holsteinischer Landtag, Drucksache 19/896 vom 22. August 2018.

Anhörung zahlreicher Verbände statt,<sup>3</sup> zu denen der Landessportverband und die Sportjugend Schleswig-Holstein, der Landesjugendring Schleswig-Holstein, der Deutsche Olympische Sportbund, die Aktion Kinder- und Jugendschutz, der Deutsche Kinderschutzbund, die Landesschülervertretung der Gymnasien in Schleswig-Holstein, der Verband der deutschen Games Branche sowie eSports Nord und der eSport-Bund Deutscher eingetragener Vereine gehörten.

Zur Umsetzung des Antrags vom 22. August 2018 beschloss der Schleswig-Holsteinische Landtag mit Gesetz zur Feststellung des Haushaltsplanes für das Haushaltsjahr 2019 (Haushaltsgesetz 2019) vom 12. Dezember 2018, E-Sport in Schleswig-Holstein zu fördern. Das Ministerium für Inneres, ländliche Räume und Integration<sup>4</sup> erließ daraufhin am 03. April 2019 eine (erste) Richtlinie über die Förderung des eSport in Schleswig-Holstein.<sup>5</sup> Deren Text wurde durch eine (zweite) Richtlinie des Ministeriums für Inneres, ländliche Räume, Integration und Gleichstellung vom 30. Juli 2020 zum Teil aus redaktionellen Gründen geringfügig angepasst, nachdem der Schleswig-Holsteinische Landtag aufgrund des Gesetzes zur Feststellung des Haushaltsplanes für das Haushaltsjahr 2020 (Haushaltsgesetz 2020) vom 11. Dezember 2019 die Fortsetzung der Förderung des eSports in Schleswig-Holstein beschlossen hatte. Auf die Ziele der Förderrichtlinie, Verwendungszwecke und Förderungsgegenstände wird im 5. Kapitel dieser Studie näher eingegangen.

Im August 2019 trat das Ministerium für Inneres, ländliche Räume, Integration und Gleichstellung an den erstgenannten Verfasser dieser Studie heran und bat ihn um wissenschaftliche Begleitung der Aktivitäten der schleswig-holsteinischen Landesregierung im Bereich des ESports gemäß der Landtagsdrucksache 19/896. Im Fokus dieser Begleitung sollten die Austauschbe-

---

3 Niederschrift Innen- und Rechtsausschuss, 19. Wahlperiode – 47. Sitzung, 16. Januar 2019, mit den Quellenangaben auf die Umdrucke der schriftlichen Stellungnahmen der Verbände auf S. 4.

4 Offizielle Bezeichnung des Ministeriums zum Zeitpunkt des Erlasses am 03. April 2019; dessen heutige Bezeichnung lautet: Ministerium für Inneres, ländliche Räume, Integration und Gleichstellung.

5 Amtsblatt vom 23. April 2019, S. 448; der Titel dieser Richtlinie wird in dieser Studie wörtlich („des eSport“) ohne „s“ zitiert, während im Text der Richtlinie von der „Förderung des eSports“ mit „s“ die Rede ist.

---

ziehungen zwischen ESport und allgemeinem Sport einschließlich der Abgrenzung von „Gaming“ zu ESport und elektronischer Sportartensimulation, die Wirkungszusammenhänge zwischen ESport, Wirtschaft und Tourismus sowie die Verbindungen zwischen ESport und der Entfaltung digitaler Kompetenzen und Medienkompetenzen stehen. Nicht zuletzt ging es hierbei auch um die Zielsetzungen der eSport-Förderrichtlinie, insbesondere die Einrichtung eines eSport-Angebots in Verbindung mit digitaler Kompetenz und Medienkompetenz, das Thema der Gleichbehandlung (Integration, Inklusion) sowie die Prävention von Online-Spielsucht und Prävention gegen (sexualisierte) Gewalt.

Der Bitte um wissenschaftliche Begleitung dieser Themen hat der erstgenannte Herausgeber dieser Studie gemeinsam mit dem Wirtschaftswissenschaftler *Franz W. Peren*,<sup>6</sup> dem Sozialwissenschaftler *Heino Stöver*,<sup>7</sup> dem Soziologen *Bernd Werse*<sup>8</sup> sowie dem Psychologen *Dirk Egger*<sup>9</sup> und der Wissenschaftlichen Hilfskraft *Jacquelinie Sturm*<sup>10</sup> gern entsprochen. Die wichtigsten Ergebnisse ihrer interdisziplinären Begleitung sind in dieser Studie verschriftet. Sie beruht auf wissenschaftlichen Methoden faktenbasierter Evaluierungen und bedient sich der Auswertung von Schrifttum und etwaiger Rechtsprechung, von Interviews und Umfragen sowie der Zusammenstellung, Aufbereitung und Beurteilung des vorhandenen Datenmaterials.

- 
- 6 Professor der Betriebswirtschaftslehre an der Hochschule Bonn-Rhein-Sieg mit dem Schwerpunkt quantitative Methoden im Bereich der Wirtschaftswissenschaften und Ordnungspolitik; zugleich Wissenschaftlicher Direktor des Instituts für Regulierung und Governance am BusinessCampus Rhein-Sieg.
- 7 Professor an der Frankfurt University of Applied Sciences (Fachbereich 4 „Soziale Arbeit und Gesundheit“) mit dem Schwerpunkt „Sozialwissenschaftliche Suchtforschung“; zugleich Direktor des Instituts für Suchtforschung der Frankfurt University of Applied Sciences (ISFF).
- 8 Wissenschaftlicher Mitarbeiter und Mitbegründer des Centre for Drug Research an der Universität Frankfurt im Fachbereich Erziehungswissenschaften, Institut für Sozialpädagogik und Erwachsenenbildung mit Schwerpunkt insbesondere in Jugendkulturen und anderen Szenen.
- 9 Wissenschaftlicher Mitarbeiter am Centre for Drug Research an der Universität Frankfurt im Fachbereich Erziehungswissenschaften, Institut für Sozialpolitik und Erwachsenenbildung.
- 10 Wissenschaftliche Hilfskraft am Institut für Suchtforschung der Frankfurt University of Applied Sciences (ISFF).
-

Nicht zum Gegenstand ihrer wissenschaftlichen Begleitung gehörte die Definitionsfrage, ob und inwieweit ESport als Sport bezeichnet werden kann.<sup>11</sup> Diese Frage wurde explizit vom Koalitionsvertrag für die 19. Wahlperiode angenommen<sup>12</sup> und fand keine Erwähnung im Beschluss des Schleswig-Holsteinischen Landtages zur Förderung des ESports in Schleswig-Holstein.<sup>13</sup> Deshalb verweist diese Studie lediglich auf diese Frage im Kontext der Austauschbeziehungen zwischen ESport, allgemeinem Sport, Gaming und elektronischer Sportartensimulation. Ähnliches gilt für die Beurteilung, ob und inwieweit die Bewilligung einzelner Fördermaßnahmen zugunsten von ESport den Zielen der Förderrichtlinie entspricht und die Verwendung der Mittel richtlinienkonform erfolgte. Eine solche Beurteilung kann nur für jeden Einzelfall erfolgen. Auch diese gehörte nicht zum Auftrag der wissenschaftlichen Begleitung.

---

11 Zum Stand der Diskussion vgl. bereits Deutscher Bundestag, Wissenschaftliche Dienste, Sachstand, Ist E-Sport Sport?, Stand der Diskussion, WD 10 – 3000 – 036/17, 09. Juni 2017, S. 9 m.w.N.

12 Koalitionsvertrag für die 19. Wahlperiode des Schleswig-Holsteinischen Landtages (2017-2022), S. 95.

13 Drucksache 19/896 des Schleswig-Holsteinischen Landtages vom 22. August 2018.

---

## 2. KAPITEL: AUSTAUSCHBEZIEHUNGEN ZWISCHEN ESPORT, ALLGEMEINEM SPORT, GAMING UND ELEKTR. SPORTARTENSIMULATION

MARTIN NOLTE

Die Austauschbeziehungen zwischen ESport, allgemeinem Sport, Gaming und elektronischer Sportartensimulation sind äußerst komplex. Sie erstrecken sich auf begriffliche sowie inhaltliche Schnittmengen, Differenzierungen sowie Abgrenzungen und belegen die notwendige Regulierung von ESport jedenfalls als wichtigen Teil einer Alltags- und Jugendkultur.

### I. ESport

Das wissenschaftliche Verständnis von ESport ist äußerst weit und erstreckt sich gemeinhin auf jedes wettkampfmäßige Computer- und Videospiele (...) in mannigfaltigen Formen.<sup>14</sup> Dem entspricht die Beschreibung von ESport gemäß renommierter Enzyklopädien aus dem Blickwinkel sämtlicher Disziplinen sowie Fachrichtungen<sup>15</sup> sowie das Selbstverständnis der gemeinnützigen ESport-Organisationen in Deutschland. An der Spitze der nationalen Organisationspyramide steht der eSport-Bund Deutschland. Dessen Förderung erstreckt sich auf den ESport in seiner ganzen Breite und erfasst nach § 2 Ziffer 2. Satz 2 seiner Satzung den *„unmittelbaren Wettkampf zwischen menschlichen Spielern und Spielerinnen unter Nutzung von geeigneten Video- und Computerspielen an verschiedenen Geräten und auf digitalen Plattformen unter festgelegten Regeln“*. Eine Differenzierung nach dem Inhalt des jeweiligen Video- und Computerspiels ist diesen Verständnissen fremd. Relevant ist vielmehr, dass das betreffende Computer- bzw. Videospiel mit einem virtuellen Wettstreit um die beste Leistung verbunden ist, der Spielerfolg von den individuellen Fähigkeiten der Spielenden abhängt und nicht auf Zufallsfaktoren beruht (Schlößer Vila 2017).

14 So etwa der heutige Präsident der HafenCity Universität Hamburg und Professor für Ökonomie und Digitalisierung Müller-Lietzkow bereits im Jahre 2006.

15 ZB. Brockhaus Enzyklopädie.

Die Genres der Computer- und Videospiele im Bereich des ESports sind dementsprechend äußerst breit gefächert. Schließlich lassen sich sehr viele Computer- und Videospiele in irgendeiner Form wettkampfmäßig betreiben. Nach dem allgemeinen Verständnis erfasst ESport deshalb die Gesamtheit aller Echtzeit-Strategiespiele, Ego-Shooter und Simulationen traditioneller bzw. allgemeiner Sportarten. Zu den populärsten ESport-Spielen gehören nach Selbstauskunft des Branchenverbandes game indes vor allem solche, in denen gekämpft wird. Hierzu zählen insbesondere League of Legends und DOTA 2 sowie Fortnite und Counter-Strike: Global Offensive, Overwatch, Rainbow Six Siege, Call of Duty: Black Ops und Player Unknown's Battlegrounds. Dahinter rangieren das Sammelkartenspiel Hearthstone: Heroes of Warcraft, das Strategiespiel Starcraft II sowie das Online-Rollenspiel World of Warcraft. Die beliebtesten Simulationen allgemeiner Sportarten betreffen den Fußballsport (FIFA 20 bzw. 21 ab 06. Oktober 2020) und virtuelle Ableger der US-Sportarten wie beispielsweise die Madden-NFL Reihe in Nordamerika. Schließlich gibt es auch Computer- und Videospiele, die im ESport betrieben werden, ohne dass sich deren Gegenstand in die klassischen Kategorien von Ego-Shootern und Simulationen traditioneller Sportarten einteilen ließe. Hierzu gehört der Landwirtschaftssimulator Farming als das erfolgreichste Computerspiel der Schweiz, zu der es eine Farming Simulator League gibt, in deren Rahmen zwei dreiköpfige Teams auf gegenüberliegenden Getreidefeldern nach Wahl von Traktoren-Modellen darum wetteifern, gegenüberliegende Felder mittels Mähdräpser möglichst schnell abzurnten und sowohl gepresste Strohballen als auch Getreide an den vorgegebenen Stationen abzuliefern.

Ebenso heterogen wie die Genres sind ferner die Arten und Formen des wettkampfmäßigen Video- und Computerspiels. Es erstreckt sich auf Einzel- und Teamdisziplinen von geschätzten 1.500.000 bis 4.500.000 ESportlern<sup>16</sup> allein in Deutschland. Darunter sind zum Einen Spieler, die ESport in ihrer Freizeit bzw. als Hobby betreiben und informelle Wettbewerbe unter Bekannten und Online-Spielpartnern durchführen. Zum Anderen gibt es immer mehr ESportler, die sich in festen Gruppen und gemeinnützigen (Breitensport-)Vereinen

---

16 Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird in dieser Studie weitgehend auf geschlechtsspezifische Differenzierungen verzichtet und die männliche Form verwendet, die alle Geschlechter einschließt.

---

organisieren<sup>17</sup> oder halbprofessionelle Mannschaften und Profiteams bilden, die an Turnieren mit Preisgeldern von teilweise über 10 Millionen US-Dollar teilnehmen.

Auf nationaler Ebene gibt es immer mehr Unternehmen, Ligen sowie Clubs und (traditionelle) Sportvereine mit ESport-Mannschaften, Teams oder Abteilungen im ESport. Hierzu gehören etwa die Electronic Sports League mit Sitz in Köln, die nationale sowie internationale Turniere und Ligen in über 50 Spielen für professionelle Teams, Anfänger und Hobbyspieler veranstaltet. Zu ihren Veranstaltungen gehören etwa die ESL Meisterschaft als nationale Meisterschaft und die Deutsche Games Schulmeisterschaft als Wettbewerb für Schüler verschiedener Schulen. Hinzu kommen Großvereine der Fußball-Bundesliga (beispielsweise Borussia Mönchengladbach, Eintracht Frankfurt, der VFL Wolfsburg sowie der 1. FC Köln, Hertha BSC Berlin und FC Schalke 04) sowie Clubs der 2. Bundesliga (1. FC Nürnberg, VFL Bochum, Hamburger SV und Holstein Kiel) sowie zunehmend kleinere Organisationen und Einrichtungen im ESport von weniger prominenten Sportarten wie etwa Golf-, Segel- oder Fahrradsport. Erst in diesem Jahr 2020 krönte man den ersten Gewinner der europäischen ETour-Serie im Golfsport und startete eine eSailing-Bundesliga, deren erste (virtuelle) Regatta am 10. April 2020 und das Finale um den Titel „eSailing-Meister der Segelvereine“ am 05. Juni 2020 statt fanden.<sup>18</sup> Im schleswig-holsteinischen Wedel ist nicht zuletzt für dieses Jahr die Einrichtung einer Indoor-Sportstätte für E-Cycling geplant, in der später virtuelle, schweißtreibende Radrennen gefahren werden sollen.<sup>19</sup>

---

17 Zu den gemeinnützigen (Breitensport-)Vereinen in Schleswig-Holstein gehören etwa: Budo Sport Nord e.V. (Kellinghusen), eSport in SH e.V. (Kiel), e-Sports Nord e.V. (Flensburg), FC Dornbreite (Lübeck), Möllner SV (Mölln), RSV Landkirchen (Fehmarn), TSV Neudorf-Bornstein (Neudorf-Bornstein), Wedeler TSV v. 1863 (Wedel).

18 Auf internationaler Ebene gibt es seit 2018 die eSailing World Championships, die als jährlicher ESportwettbewerb verstanden werden und von dem Weltsegelverband anerkannt sind.

19 Auf nationaler Ebene waren die ersten Deutschen Meisterschaften im E-Cycling/Virtual Cycling unter dem Dach des Bundes Deutscher Radfahrer angedacht, die aber infolge der Corona-Pandemie ebenso wie die ersten E-Sports-Weltmeisterschaften unter dem Dach des Internationalen Radsportverbandes in diesem Jahr nicht stattfinden werden.

---

## II. Gaming und elektronische Sportartensimulation

Das Verständnis von ESport steht in enger Verbindung zu den Bereichen des Gamings und der elektronischen Sportartensimulation. Während ESport das *wettkampfmäßige* Computer- und Videospielen mit einem Wettstreit um die beste Leistung bezeichnet, erstreckt sich Gaming in seiner originalsprachlichen Bedeutung auf jegliches Videospielen auch ohne Wettkampcharakter.<sup>20</sup> Gaming umfasst danach nicht nur den ESport, sondern geht darüber hinaus und beinhaltet auch solches Computer- bzw. Videospiel, bei dem etwa die Konzentration, Geschicklichkeit oder Bewegung an sich im Vordergrund stehen und kein Wettstreit um die beste Leistung. Dieses weite Verständnis von Gaming korreliert mit der enzyklopädischen Bedeutung des Substantivs Game. Während Gaming den Vorgang des Spielens mit Computern bezeichnet, ist Game das jeweilige Computerspiel.

Erstreckt sich das jeweilige Computerspiel auf eine traditionelle bzw. allgemeine Sportart (wie Golf, Fußball, Segeln etc.) und überführt diese in eine virtuelle Realität, wird schließlich von elektronischer Sportartensimulation gesprochen. Ein solches Computerspiel kann mit oder ohne Wettkampfcharakter beispielsweise lediglich zu Übungs- bzw. Trainingszwecken in Vorbereitung auf (analoge) Wettkämpfe betrieben werden. Danach wären die Bereiche des ESports, Gaming und elektronischer Sportartensimulation eng miteinander verbunden:

Während sich Gaming auf jegliches Computerspielen erstreckt, werden diejenigen Computerspiele mit Wettkampfcharakter als ESport und diejenigen mit traditionellen Sportinhalten als elektronische Sportartensimulation bezeichnet. Zwischen ESport und elektronischer Sportartensimulation gäbe es somit Schnittmengen und zwar dort, wo traditionelle Sportarten in einen virtuellen Wettstreit um die beste Leistung überführt werden.

Der Deutsche Olympische Sportbund als Dachorganisation des allgemeinen Sports in Deutschland vertritt eine eigene Abgrenzungssystematik. Danach verzichtet er auf den Begriff des ESports, stellt dem Begriff des Gamings den kleinen Buchstaben „e“ voran und differenziert sodann zwischen sog. „eGa-

---

20 "The activity of playing video games" (Cambridge Academic Content Dictionary) bzw. "Playing computer games" (Oxford Advanced Learner's Dictionary).

ming“ und elektronischer Sportartensimulation. Zur Begründung verweist er darauf, dass der Begriff „eSport“ für eine außerordentlich breite Palette höchst unterschiedlicher virtueller Angebots- und Spielformen mit Wettkampfcharakter stehe. In diesem breiten Verständnis sei die Bezeichnung „Sport“ nicht zielführend und in weiten Teilen irreführend. Deshalb verzichte er auf die Bezeichnung „eSport“ und unterscheide stattdessen zwischen „eGaming“ und elektronischer Sportartensimulation.<sup>21</sup> Maßgeblich für seine Differenzierung zwischen „eGaming“ und elektronischer Sportartensimulation ist danach der Inhalt bzw. Gegenstand des jeweiligen Video- bzw. Computerspiels. Als „eGaming“ bezeichnet der Deutsche Olympische Sportbund demnach diejenigen virtuellen Spiel- und Wettkampfformen, die keine elektronischen Sportartensimulationen (kurz: virtuelle Sportarten) darstellen und es nicht um die Überführung von (traditionellen) Sportarten in die virtuelle Welt gehe.<sup>22</sup> Als elektronische Sportartensimulationen versteht er demgegenüber diejenigen Computer- und Videospiele unter Darstellung bzw. mit Bezug zu traditionellen, allgemeinen Sportarten. Deren Bedeutung für die Weiterentwicklung des Sports und der Sportverbände sei aus Sicht ebenso anzuerkennen wie „eGaming“ als Teil einer modernen Jugend- und Alltagskultur. Ein unmittelbarer Widerspruch zwischen seiner Abgrenzungssystematik und dem allgemeinen Verständnis von ESport und Gaming entsteht dadurch nicht. Schließlich verzichtet der Deutsche Olympische Sportbund auf die Begriffe ESport und Gaming und bezeichnet alle Computer- und Videospiele, die keine traditionellen Sportarten simulieren, als „eGaming“.

Der Differenzierung des Deutschen Olympischen Sportbundes haben sich der Landessportverband Schleswig-Holstein und sein eigenständiger Jugendverband, die Sportjugend Schleswig-Holstein, in einer schriftlichen Stellungnahme vom 01. November 2018<sup>23</sup> sowie einer mündlichen Anhörung im Innen- und Rechtsausschuss des Schleswig-Holsteinischen Landtags am 16. Januar

21 Positionierung von DOSB-Präsidium und -Vorstand vom 29. Oktober 2018, Umgang mit elektronischen Sportartensimulationen, eGaming und „eSport“, S. 2.

22 Positionierung von DOSB-Präsidium und -Vorstand vom 29. Oktober 2018, Umgang mit elektronischen Sportartensimulationen, eGaming und „eSport“, S. 2.

23 Stellungnahme des Landessportverbandes Schleswig-Holstein e.V. und der Sportjugend Schleswig-Holstein zur schriftlichen Anhörung des Innen- und Rechtsausschusses des Schleswig-Holsteinischen Landtags zum Antrag „eSport auch in Schleswig-Holstein fördern“, Schleswig-Holsteinischer Landtag, Umdruck 19/1556, S. 1.

2019 angeschlossen.<sup>24</sup> Der Landessportverband Schleswig-Holstein und die Sportjugend weisen darauf hin, dass die Simulation klassischer Sportarten beispielsweise im Motorsport, Fußball, Golf- und Segelsport verbreitet sei und ihnen an deren Weiterentwicklung gelegen sei. Davon abzugrenzen sei der Bereich des „eGamings“, der gleichwohl wie vom Deutschen Olympischen Sportbund als Teil der Jugend- und Alltagskultur wahrgenommen werde. Hier bestünden insbesondere durch die Sportjugend konkrete Anknüpfungspunkte an eine pädagogisch ausgerichtete Jugendarbeit im Sport. Deshalb werde die Sportjugend die Erarbeitung von pädagogischen Konzepten für einen differenzierten Umgang mit „eGaming“ in den Vereinen und die Entwicklung von dafür geeigneten Qualifizierungen unterstützen.<sup>25</sup>

Aus alledem ergeben sich vielschichtige Austauschbeziehungen zwischen ESport, allgemeinem Sport sowie Gaming, „eGaming“ und elektronischer Sportartensimulation. Über begriffliche Überschneidungen und Differenzierungen hinaus bestehen vor allem inhaltliche und organisatorische Schnittmengen zwischen ESport und allgemeinem Sport. Diese betreffen nicht allein diejenigen Computer- und Videospiele, die traditionelle Sportarten simulieren. Konkrete Anknüpfungspunkte an eine (...) Jugendarbeit im allgemeinen Sport erkennt der organisierte Sport letztlich auch bei allen übrigen Computer- und Videospiele. Die Definitionsfrage, ob ESport als Sport bezeichnet werden kann, tritt dahinter zurück und erscheint für die notwendige Regulierung und Steuerung von ESport angesichts seiner Bedeutung, Chancen und Risiken von untergeordneter Bedeutung.<sup>26</sup>

---

24 Niederschrift der 47. Sitzung im Innen- und Rechtsausschuss vom 16. Januar 2019, Schleswig-Holsteinischer Landtag, S. 4 ff.

25 Stellungnahme des Landessportverbandes Schleswig-Holstein e.V. und der Sportjugend Schleswig-Holstein zur schriftlichen Anhörung des Innen- und Rechtsausschusses des Schleswig-Holsteinischen Landtags zum Antrag „eSport auch in Schleswig-Holstein fördern“, Schleswig-Holsteinischer Landtag, Umdruck 19/1556, S. 2.

26 So ausdrücklich der Landesjugendring Schleswig-Holstein in der mündlichen Anhörung im Innen- und Rechtsausschuss des Schleswig-Holsteinischen Landtages am 16. Januar 2019, Niederschrift S. 6; im Ergebnis auch dessen schriftliche Stellungnahme vom 31. Oktober 2018, Umdruck 19/1534.

---

---

## 3. KAPITEL: WIRKUNGSZUSAMMENHÄNGE ZWISCHEN ESPORT, WIRTSCHAFT UND TOURISMUS

---

FRANZ W. PEREN

Die Wirkungszusammenhänge zwischen ESport, Wirtschaft und Tourismus entwickelten sich in den vergangenen 50 Jahren dynamisch. Bereits zu Beginn der 1970er Jahre spielten Interessierte gegeneinander Computerspiele. Wie beim traditionellen Sport dominierte dabei von Anfang an der Wettbewerb, d.h. das Bedürfnis, sich bei Computerspielen jeweils gleicher Art kompetitiv zu messen. Das spätere Internet garantierte einen globalen Wettstreit, der wiederum zu gewissen Ansprüchen an Strukturen und Infrastruktur führte und offizielle Wettkämpfe in unterschiedlichen Genres (Disziplinen) erst ermöglichte. Dieser Bedarf wurde von privatwirtschaftlichen Unternehmern, wie z.B. der im Jahr 2000 gegründeten *Turtle Entertainment GmbH* mit Sitz in Köln, aufgegriffen, und durch die Gründung der *Electronic Sports League (ESL)* verstetigt. Nationale und internationale Wettkämpfe finden heute mit unterschiedlichsten Computerspielen und vielfältigsten Disziplinen statt.<sup>27</sup>

### I. Ökonomische Dimensionen von ESport im Überblick

Im ESport belief sich der weltweite Umsatz im Jahr 2019 auf 958 Millionen US-Dollar.<sup>28</sup> Für das Jahr 2022 wird ein Marktvolumen im Bereich ESport von rund 1,79 Milliarden US-Dollar prognostiziert (vgl. Abb. 1).<sup>29</sup>

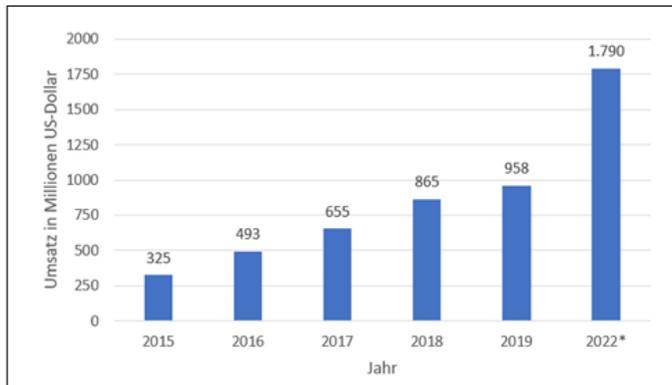
---

27 Vgl. hierzu die Einleitung.

28 Vgl. Tenzer, F. (2020a), Prognose zum Umsatz im eSports-Markt weltweit bis 2023, in: Statista GmbH (Hrsg.).

29 Vgl. Tenzer, F. (2019a), Statistiken zum Thema eSports, in: Statista GmbH (Hrsg.).

---



**Abbildung 1: Umsatz im ESport weltweit in den Jahren 2015 bis 2019 und Prognose für das Jahr 2022 (in Mio. USD)<sup>30</sup>**

Es ist anzunehmen, dass die Anzahl an Zuschauern<sup>31</sup> im ESport von rund 443 Millionen weltweit im Jahr 2019 auf mehr als 645 Millionen bis im Jahr 2023 wachsen wird.<sup>32</sup> Auch die Preisgelder bei ESport-Turnieren steigen seit Jahren stetig. Das höchste Preisgeld, das bis August 2019 innerhalb des ESport gezahlt wurde, umfasste über 34 Mio. USD innerhalb der Turnierreihe „The International“.<sup>33</sup> Die Summe aller Preisgelder, die bei ESports-Events im Jahr 2017 gezahlt wurde, belief sich auf rund 121 Mio. USD.<sup>34</sup>

30 \* = prognostizierte Daten, vgl. Tenzer, F. (2019b), i.V.m. Tenzer, F. (2020a).

31 Aufgrund der besseren Lesbarkeit wird im Text der Einfachheit halber nur die männliche Form verwendet. Es sind ausdrücklich stets alle Geschlechter impliziert.

32 Vgl. Tenzer, F. (2020b), Prognose zur Anzahl der eSports-Zuschauer weltweit bis 2023, in: Statista GmbH (Hrsg.).

33 Vgl. ebenda.

34 Vgl. Tenzer, F. (2020c), Jährliche Preisgelder der eSports-Turniere weltweit bis 2017, in: Statista GmbH (Hrsg.).

**Tabelle 1: Preisgelder der höchstdotierten ESport-Turniere weltweit<sup>35</sup>**

<b>Turnier</b>	<b>Preisgeld in Mio. USD</b>
The International 2019 (Dota 2)	34,33
The International 2018 (Dota 2)	25,53
The International 2017 (Dota 2)	24,69
The International 2016 (Dota 2)	20,77
The International 2015 (Dota 2)	18,43
Fortnite World Cup Finals 2019 - Solo (Fortnite)	15,29
Fortnite World Cup Finals 2019 - Duo (Fortnite)	15,1
The International 2014 (Dota 2)	10,93
LoL 2018 World Championship (League of Legends)	6,45
LoL 2016 World Championship (League of Legends)	5,07
LoL 2017 World Championship (League of Legends)	4,95
Fortnite Fall Skirmish Series - Clubs Standings (Fortnite)	4,00
Fortnite World Cup Finals 2019 - Creative (Fortnite)	3,25
DAC 2015 (Dota 2)	3,06
The Boston Major 2016 (Dota 2)	3,00
The Frankfurt Major 2015 (Dota 2)	3,00
The Kiev Major 2017 (Dota 2)	3,00
The Manila Major 2016 (Dota 2)	3,00
The Shanghai Major 2016 (Dota 2)	3,00
The International 2013 (Dota 2)	2,87
Smite World Championship 2015 (Smite)	2,61
Halo World Championship 2016 (Halo 5: Guardians)	2,5
Honor of Kings World Champion Cup 2019 (Arena of Valor)	2,17
LoL 2014 World Championship (League of Legends)	2,13

35 Bis August 2019, vgl. Tenzer, F. (2019c), Preisgelder der höchstdotierten ESport-Turniere weltweit, in: Statista GmbH (Hrsg.).

LoL 2015 World Championship (League of Legends)	2,13
LoL Season 3 World Championship (League of Legends)	2,05
Call of Duty XP Championship 2016 (Call of Duty: Black Ops III)	2,00
LoL Season 2 World Championship (League of Legends)	2,00
CWL Championship 2019 (Call of Duty: Black Ops 4)	2,00
Six Invitational 2019 (Rainbow Six Siege)	2,00

Mehr als ein Drittel der Deutschen ist bekannt, was ESport ist. 19 Prozent haben sich bereits ein ESport-Spiel angesehen, in der Altersgruppe der 16- bis 24-Jährigen sind es rund 44 Prozent.<sup>36</sup>

Diese Marktdaten dürften zweifelsfrei zeigen, dass ESport ein Bedürfnis weltweit und auch in Deutschland abdeckt, das wesentliche Teile der Gesellschaft berührt.

## II. Wirtschaftlicher Nutzen des ESports

ESport generiert einen privaten und einen externen Nutzen. Die Addition ergibt den sozialen Nutzen. Der private (mikroökonomische) Nutzen besteht – vergleichbar zu anderen Formen der Unterhaltung – in der Spielfreude der Spieler.<sup>37</sup> Diese entfaltet sich in unterschiedlichsten Genres – angefangen von Echtzeit-Strategiespielen (Echtzeit-Taktikspiele, Wirtschaftssimulationen, Tower Defense, Multiplayer Online Battle Arena) über Ego-Shooter bis hin zu Sportsimulationen. Herausragende Übertragungsplattform für ESport-Turniere, aber auch für private Streamer, ist dabei der Online-Streaming-Dienst „Twitch“.<sup>38</sup>

36 Vgl. Tenzer, F. (2019a), Statistiken zum Thema eSports, in: Statista GmbH (Hrsg.).

37 Collins, D. und Lapsley, H. (2003), The Social Costs and Benefits of Gambling: An Introduction to the Economic Issues, in: Journal of Gambling Studies, Vol. 19, No. 2, S. 130.

38 Twitch bzw. Twitch.tv ist ein Live-Streaming-Portal, das vorrangig zur Übertragung von Videospielen genutzt wird, vgl. Twitch Interactive, Inc. (2020): <https://www.twitch.tv/>, abgerufen am 21.02.2020.

Im ökonomischen Kontext ist zu hinterfragen, ob ESport ein Substitut für andere Spiel- und Freizeitaktivitäten darstellt, das per Saldo einen gesellschaftlichen Nutzen oder Schaden generieren kann.<sup>39</sup> In diesem Fall könnte ESport zu Verschiebungen von gesellschaftspolitisch relevanten Nutzenkategorien in Relation zu anderen Freizeitangeboten innerhalb und außerhalb des Sports führen.

Die Ausgaben der Freizeitspieler für ESport-Aktivitäten lassen vermuten, dass offenbar eine Zahlungsbereitschaft der Konsumenten vorliegt. Eine Vielzahl von Konsumenten haben eine Präferenz für das Gut „ESport“ und ziehen es dem Konsum anderer Güter vor. Die Möglichkeit von ESport-Aktivitäten erhöht demnach deren Nutzenniveau.

Zu klären ist außerdem, was im Fall nicht vorhandener regulierter Angebote geschehen würde (Gegenszenario). Im Fall von Spielcasinos wird ein sogenannter Recapture-Effekt diskutiert.<sup>40</sup> Der Effekt beschreibt die Fähigkeit der Casinos, ihre Kundschaft davon abzuhalten, in anderen Casinos zu spielen bzw. – bei einer Neueröffnung – die Kunden ihrer Wettbewerber (auch aus dem benachbarten Ausland) zu akquirieren. Ähnliche gleichgerichtete Recapture-Effekte weist auch das regulierte Geldgewinnspiel in Spielhallen und Gaststätten auf.<sup>41</sup> Würden solche Angebote nicht reguliert stattfinden, so würde der natürliche Spieltrieb großer Teile der Bevölkerung in ungeordnete und nicht hinreichend überwachte Bahnen gelenkt werden und die Entwicklung und Ausbreitung des illegalen Marktes oder ausländischer Märkte stärken.<sup>42</sup>

---

39 Nach Aussage von Christopher Flato, PR Manager von ESL, Deutschland, existierten im Jahr 2017 ca. 100-200 Profi-Gamer in Deutschland. Vgl. Hamburger Sportjugend im Hamburger Sportbund e.V. (2017), S. 1.

40 Eidgenössische Spielbankenkommission (2006), Casinolandschaft Schweiz. Bericht über die Situation. Empfehlungen für das weitere Vorgehen, S. 23 ff.

41 Peren, F.W., Clement, R. und Terlau, W. (2012), Eine volkswirtschaftliche Kosten-Nutzen-Analyse des gewerblichen Geld-Gewinnspiels für die Bundesrepublik Deutschland, München, Wien.

42 Vgl. in diesem Zusammenhang auch § 1 Satz 1 Nr. 2 GlüStV, Erster Staatsvertrag zur Änderung des Staatsvertrages zum Glücksspielwesen in Deutschland (Erster Glücksspieleränderungsstaatsvertrag – Erster GlüÄndStV – GlüStV 2012). Auf Grund der einfacheren Lesbarkeit soll hier und im Folgenden lediglich GlüStV verwendet werden, ohne jedes Mal explizit darauf zu verweisen, dass es sich um den aktuellen Ersten GlüÄndStV handelt.

Die Bedürfnisse vieler Bürger würden dann falsch kanalisiert werden mit der Folge einer direkten und indirekten Förderung krimineller Strukturen.<sup>43</sup>

Im ESport dürfte das bereits gegenwärtige Marktvolumen mit stark steigender Tendenz (siehe Abb. 1) zweifelsfrei zeigen, dass bei fehlender oder nicht hinreichender Regulierung eine Vielzahl von Spielern auf illegale Angebote ausweichen dürfte. Wenn ein Wunsch nach ESport-Aktivitäten in dem aufgezeigten Umfang (Abb. 1) besteht, dann sollte die Gesellschaft ein Interesse daran haben, das Spiel im legalen und gesetzlich kontrollierten Bereich und nicht im illegalen Bereich stattfinden zu lassen.

Neben der Erfüllung dieser Grundqualitäten dürfte ESport auch einen externen Nutzen stiften, der an den folgenden Kriterien bemessen werden kann:

- direkte Beschäftigungs- und Umsatzeffekte,
- fiskalische Auswirkungen, insbesondere durch Steuern und Sozialabgaben,
- indirekte Wertschöpfungs-, Beschäftigungs- und Umsatzeffekte in nachgelagerten Stufen,
- Generierung von Fähigkeiten, die eine Gesellschaft benötigt oder der es in Zukunft oder in außergewöhnlichen Zeiten (z. B. Krisen) bedarf.

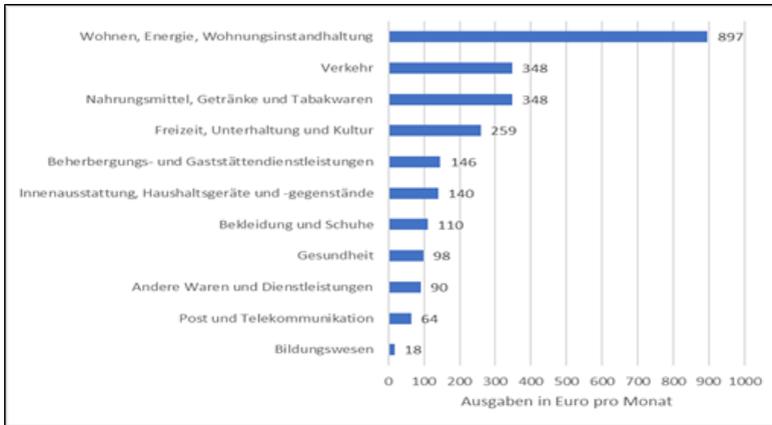
Für den nicht problematisch Spielenden ist das Computerspiel, auch wenn es dabei um Gewinne von Entgelten gehen kann, vorrangig eine (Freizeit-)Aktivität, die Spaß macht und darüber hinaus eine Möglichkeit zur Einkommenserzielung bietet. Der Anteil der monatlichen Ausgaben für Freizeit, Unterhaltung und Kultur an den Konsumausgaben der privaten Haushalte lag im Jahr 2017 nach den Ergebnissen der Laufenden Wirtschaftsrechnungen (LWR) des Statistischen Bundesamtes bei etwa 10,3% (259 €). Die Konsumausgaben der privaten Haushalte lagen monatlich bei durchschnittlich 2.517 € insgesamt.<sup>44</sup>

---

43 Vgl. Peren, F.W. und Clement, R. (2016), Der deutsche Glücks- und Gewinnspielmarkt. Eine quantitative Bemessung von regulierten und nicht-regulierten Glücks- und Gewinnspielangeboten in Deutschland, München.

44 Vgl. Statistisches Bundesamt (2020), Laufende Wirtschaftsrechnungen (LWR); in: Destatis.de (Hrsg.), abgerufen am 23.02.2020.

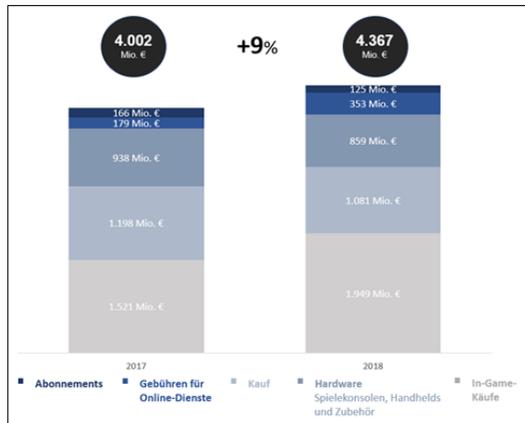
---



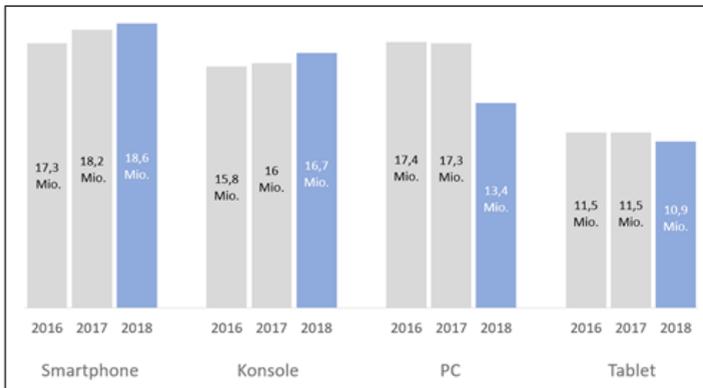
**Abbildung 2: Durchschnittliche Ausgaben der privaten Haushalte in Deutschland für Freizeit, Unterhaltung und Kultur im Jahr 2017, in Euro pro Monat**

Der unmittelbare private Nutzen aus dem Computerspiel resultiert aus den Gewinnen von Freizeit- und Profispielen sowie aus der Spielfreude insgesamt. Im Jahr 2018 wurden in Deutschland 4,367 Mrd. Euro für Computer- und Videospiele ausgegeben, 9 Prozent mehr als im Vorjahr 2017 (Abb. 3). Im ersten Halbjahr 2019 setzte dieser Markt sein stetiges Wachstum fort und verbesserte sich um weitere 11% gegenüber dem gleichen Vorjahreszeitraum.<sup>45</sup> Smartphones sind die beliebteste Spieleplattform in Deutschland, gefolgt von Konsole, PC und Tablet (Abb. 4).

45 Vgl. game – Verband der deutschen Games-Branche e.V. (2020a), Deutscher Games-Markt im ersten Halbjahr 2019, in: game.de (Hrsg.), abgerufen am 23.02.2020.



**Abbildung 3: Ausgaben für Computer- und Videospiele in Deutschland in den Jahren 2017 und 2018, in Mio. Euro<sup>46</sup>**

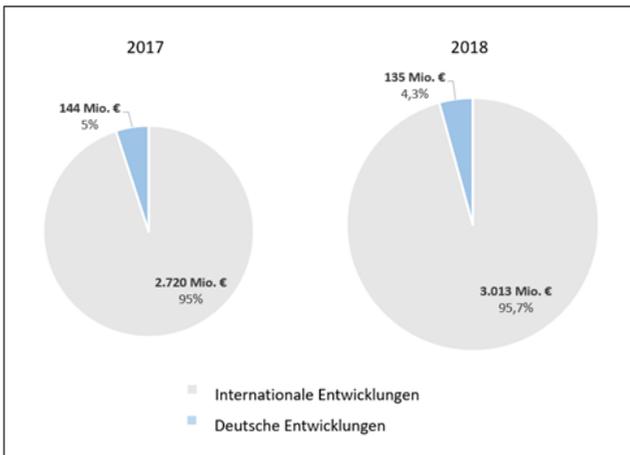


**Abbildung 4: Die Nutzung von Spiele-Plattformen in Deutschland<sup>47</sup>**

46 Vgl. game – Verband der deutschen Games-Branche e.V. (2020b), Gesamtmarkt Digitale Spiele 2018, in: game.de (Hrsg.), abgerufen am 23.02.2020.

47 Vgl. game – Verband der deutschen Games-Branche e.V. (2020c), Die beliebtesten Spiele-Plattformen der Deutschen, in: game.de (Hrsg.), abgerufen am 23.02.2020.

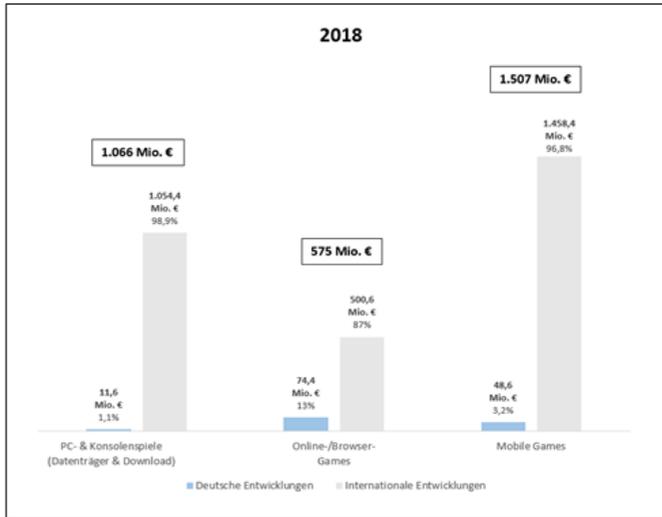
Während der private Nutzen, gemessen an der Anzahl der Nachfrager nach Computer- und Videospiele und den Ausgaben hierfür in Deutschland kontinuierlich steigt, zeitigen sich auf der Angebotsseite deutliche Schwierigkeiten. Der Anteil der in Deutschland entwickelten Computer- und Videospiele reduziert sich seit Jahren stetig. Im Jahre 2018 betrug der Anteil deutscher Spieleentwicklungen am globalen Markt nur noch 4,3 Prozent, nach 5 Prozent im Vorjahr (Abb. 5). In Deutschland generierten heimische Spieleentwicklungen im Jahr 2018 einen Umsatz von 135 Mio. Euro, rund 6 Prozent weniger als ein Jahr zuvor. Bei PC- und Konsolenspielen auf Datenträgern und als Downloads verbesserte sich der Marktanteil von 2017 auf 2018 um etwa 0,13% auf 1,1 Prozent (2017: 0,97 Prozent). Der Marktanteil von Online- und Browser-Games, die in Deutschland entwickelt wurden, ging hingegen von 17 auf 13 Prozent zurück. Ebenfalls reduzierte sich der Marktanteil bei Spiele-Apps für Smartphones und Tablets von 3,7 auf 3,2 Prozent (Abb. 6).<sup>48</sup>



**Abbildung 5: Umsatzanteil deutscher Spieleentwicklungen am globalen Markt in Prozent<sup>49</sup>**

48 Vgl. game – Verband der deutschen Games-Branche e.V. (2020d), Umsatzanteil deutscher Spiele-Entwicklungen fällt weiter, in: game.de (Hrsg.), abgerufen am 23.02.2020.

49 Vgl. ebenda.



**Abbildung 6: Umsatzanteil deutscher Spieleentwicklungen am globalen Markt im Jahr 2018 bei PC- und Konsolenspielen, bei Online- und Browserspielen sowie bei Spiele-Apps für Smartphones und Tablets in Prozent<sup>50</sup>**

Während die Nachfrage nach Computer- und Videospielen weltweit stetig wächst mit steigender Tendenz und in den Bereichen Freizeit, Unterhaltung und Kultur bereits gegenwärtig eine signifikante Rolle innerhalb moderner Volkswirtschaften einnimmt, sinkt der Anteil deutscher Wertschöpfung innerhalb dieses Marktes und nahm im Jahr 2018 nur noch 4,3 Prozent ein. Der Geschäftsführer des deutschen Verbandes *game – Verband der deutschen Games-Branche e.V.*,<sup>51</sup> Felix Falk, drückt das allgemeinverständlich wie folgt aus:

50 Vgl. ebenda.

51 Der Verband *game – Verband der deutschen Games-Branche e.V.* existiert seit dem 29.01.2018 als ein Zusammenschluss der früheren Verbände *Der GAME-Bundesverband der deutschen Games-Branche e.V.*, der ursprüngliche Verband der deutschen Computer- und Videospielebranche, und dem *BIU – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V.*

*„Von 100 Euro, die für Games ausgegeben werden, bleiben gerade noch 4,30 Euro bei Unternehmen in Deutschland.“<sup>52</sup>*

Der fallende Wertschöpfungsanteil bedingt zudem, dass die in dieser Branche Beschäftigten, die Computer- und Videospiele entwickeln oder vertreiben, sinkt. Im Jahr 2019 reduzierten sich diese in Deutschland Beschäftigten um 5,9 Prozent gegenüber dem Vorjahr auf 11.014 Personen. Der fallende Marktanteil deutscher Spiele-Produktionen und der Rückgang der damit verbundenen Beschäftigten ist umso bemerkenswerter, da die Nachfrage nach Computer- und Videospiele in Deutschland stetig wächst (plus 9 Prozent im Jahr 2018 gegenüber dem Vorjahr auf rund 4,4 Mrd. Euro; Abb. 3).<sup>53</sup>

Solche Relationen deuten auf Fehlentwicklungen hin, die der deutschen Volkswirtschaft nachhaltig schaden können. Zum einen reduzieren sich entwickelnde Experten auf der Angebotsseite, so dass sich Innovationen und technischer Fortschritt *Made in Germany* innerhalb dieser Branche stetig reduzieren dürfte mit der Folge, dass sich Monokulturen entwickeln könnten zugunsten anderer Staaten, wie dieses heute bereits bei der Entwicklung von Software für andere Märkte der Fall ist. Zum anderen zeitigen solche Entwicklungen Bildungs- und Ausbildungsdefizite in Deutschland, so dass aus- und fortbildende Inhalte in Zukunft weitgehend aus dem Ausland bestimmt werden könnten. Solches in einem Bereich, der weit über den Bereich des ESports für die deutsche Wirtschaft von zukunftsweisender Relevanz ist.

Damit dürfte die Entwicklung von ESport für unsere Volkswirtschaft von großer Bedeutung und damit – unabhängig von der traditionellen Sportförderung des Bundes und der Länder hinaus – von staatlicher Seite förderungswürdig sein. Andererseits würden die Kompetenzen, über die Deutschland gegenwärtig noch eigen und unabhängig von Dritten verfügt, möglicherweise irreversibel zugunsten internationaler Wettbewerber verloren gehen.

Da sich der ESport gegenwärtig noch in der Entwicklung befindet, sollte allerdings das Subsidiaritätsprinzip entweder nicht oder nur bedingt gelten. Finanzielle Unterstützung durch Bundes- und/oder Landesregierungen sollten

---

52 game – Verband der deutschen Games-Branche e.V. (2020d).

53 Vgl. ebenda.

---

hier nicht nur ergänzend zu eigenen Finanzierungen gewährt werden. Eine Förderung des ESports sowohl zur Entwicklung eigener Spiele als auch zur Heran- und Weiterbildung von eigenen ESportlern kann international nur erfolgreich sein, wenn sich Bund und Länder hieran finanziell beteiligen. Solches setzt eine partnerschaftliche Zusammenarbeit privater Organisationen mit den öffentlichen Stellen auf Bundes- und Landesebene voraus.<sup>54</sup>

### III. Touristisches Entwicklungspotenzial von ESport

Gemäß Nr. 2.1. Ziffer d) berücksichtigt die Richtlinie über die Förderung des ESport in Schleswig-Holstein auch die Ausrichtung und Teilnahme an ESport-Meisterschaften, die in Schleswig-Holstein stattfinden, insofern sie keinen kommerziellen Ansatz verfolgen im Rahmen der Nr. 2.1. Ziffer a) dieser Förderrichtlinie.

Durch esportliche Veranstaltungen wie z.B. ESport-Meisterschaften, die in Schleswig-Holstein stattfinden würden, ließen sich zweifelsfrei Effekte erzielen, die dem Tourismus<sup>55</sup> vor Ort unmittelbar zu Gute kommen könnten. Während ihres Besuchs infolge solcher Veranstaltungen verzehren Touristen Güter innerhalb der besuchten Geographie oder nehmen dort Dienstleistungen in Anspruch, ohne Produktionsleistungen für die besuchte Destination zu erbringen. Dies führt zu einer temporären Kaufkraftverlagerung zugunsten der besuchten Region.<sup>56</sup>

Begrüßenswerte ökonomische Effekte eines durch ESport zusätzlich initiierten Tourismus begründen sich vor allem durch positiv gerichtete Beschäfti-

---

54 Vgl. hierzu auch Bundesministerium des Innern, für Bau und Heimat (2020), Sportförderung, in: bmi.bund.de (Hrsg.), abgerufen am 06.07.2020.

55 Tourismus ist durch zwei Grundvoraussetzungen definiert: Zum einen ist der Besuch eines Ortes außerhalb des gewohnten Aufenthaltsortes nur vorübergehend. Zum anderen werden am Zielort ausgeübte Tätigkeiten nicht entlohnt. Die Weltorganisation für Tourismus (UNWTO) versteht unter Tourismus „Aktivitäten von Personen, die sich an Orte außerhalb ihrer gewohnten Umgebung begeben und sich dort nicht länger als ein Jahr zu Freizeit-, Geschäfts- und anderen Zwecken aufhalten, wobei der Hauptreizszweck ein anderer ist, als die Ausübung einer Tätigkeit, die vom besuchten Ort aus vergütet wird.“ Vgl. hierzu auch Opaschowski, H. (2002), Tourismus. Eine systematische Einführung, S. 21 f.

56 Vgl. hierzu auch Niehoff, P. (2008), Die Schaalseeregion. Nachhaltiger Tourismus im ländlichen Raum als Regionalentwicklung integriert in einen regionalen Agenda-Prozess, Diplomarbeit an der Ruhr-Universität Bochum, Bochum, S. 14.

---

gungs- und Multiplikatoreffekte, einen Ausbau oder eine verstärkte Nutzung der Infrastruktur, regionale Entwicklungsimpulse oder durch einen Abbau von möglichen Disparitäten zu anderen Regionen. Eine Reduzierung von Disparitäten könnte im vorliegenden Fall dadurch gegeben sein, dass Veranstaltungen im Bereich des ESports dazu führen können, dass auch andere als die beteiligten Sportler selbst, für solche Aktivitäten begeistert werden, was wiederum dazu führen kann, mögliche digitale oder mediale Kompetenzen regional zu entwickeln, die helfen können, mögliche Defizite auszugleichen bzw. die digitale Edukation und Wettbewerbsfähigkeit der austragenden Region in digital oder medial berührten Bereichen zu stärken.

Zu den speziellen Wirkungszusammenhängen zwischen ESport und Tourismus lassen sich indes – vor allem bezogen auf Schleswig-Holstein – gegenwärtig kaum belastbare Aussagen treffen. Dies liegt daran, dass es – soweit ersichtlich – keine gezielten Studien etwa zu dem Zusammenhang zwischen ESport-Events und touristischen Entwicklungen und deren Folgen gibt. *Eisenstein et al.* machen zwar einige tourismusrelevante Aussagen etwa zu den Besucherströmen anlässlich von Veranstaltungen im ESport.<sup>57</sup> Diese dürften jedoch keine gesamthafte oder regional spezifisch hinreichende Untersuchung zum Themenfeld Tourismus darstellen. Insofern kann nur auf die für allgemeine Sportwettkämpfe im Allgemeinen geltenden touristischen Effekte verwiesen werden.<sup>58</sup>

Für den allgemeinen Sport sind Meisterschaften fester Bestandteil, ohne die ein Wettbewerb von Sportlern nicht möglich wären. Da Sport eine sogenannte Querschnittsbranche ist, umfasst der allgemeine Sport ein vielfältiges System von Akteuren und Märkten.<sup>59</sup> Aktiver Sportkonsum der Haushalte ist dabei direkt abhängig von der Bereitstellung von Sportinfrastrukturen und Sport-

---

57 Vgl. Eisenstein et al. (2019); in diesem Zusammenhang wird empfohlen, eine ganzheitliche ökonomische Untersuchung zu den speziell touristischen Wohlfahrtseffekten von einschlägigen Wissenschaftsexperten, die möglichst auch mit den Besonderheiten des Landes Schleswig-Holstein hinreichend vertraut sind, durchführen zu lassen.

58 Vgl. hierzu z. B. Kurscheidt, M. (2009), *Ökonomische Analyse von Sportgroßveranstaltungen*, Dissertation an der Ruhr-Universität Bochum, Bochum, insbes. S. 10 ff. sowie die dort ausgewertete Literatur.

59 Vgl. Cotterell, M. und Vöpel, H. (2020), *Ökonomische Effekte einer vitalen Sportstadt*, in: Hamburgisches WeltWirtschafts Institut (HWWI) (Hrsg.), S. 12 ff.

---

events, insbesondere von Meisterschaften, durch den Staat.<sup>60</sup> Auch im Bereich des ESports dürfte dabei neben direkten ökonomischen Effekten innerhalb der von solchen Events unmittelbar berührten Branchen, die der sogenannten Event-Wirtschaft,<sup>61</sup> zuzurechnen sind. Zu den ökonomischen Nutznießern von allgemeinen Sportveranstaltungen gehören generell vor allem Veranstalter, Ausrichter, Agenturen, Logistik-Dienstleister sowie sonstige Dienstleister z.B. in den Bereichen von Nahrungs- und Genussmitteln sowie Anbieter von touristischen Dienstleistungen. Profiteure eines zusätzlichen, durch ESport-Veranstaltungen initiierten Tourismus können sein: Reiseveranstalter, Reise-manager für Geschäftsreisende tangierter Branchen, zu denen in und um den ESport speziell Unternehmen von Herstellern oder Dienstleistern von Soft- und Hardware gehören dürften, sowie Reisebüros, lokale Verkehrsträger, Reiseverkehrsträger sowie das Hotel- und Gaststättengewerbe.

Initiativen wie Sportmeisterschaften oder auch ESport-Meisterschaften zeitigen zweifelsfrei direkte und indirekt positive Impulse in Form von ökonomischen Multiplikator- und evtl. auch Akzeleratoreffekten für die betroffene Region, die darüber hinaus auch überregional positiv wirken können. Über die bereits aufgezeigten Effekte hinaus, können ESport-Meisterschaften und der damit verbundene Tourismus auch direkte Umsätze begünstigen durch evtl. Teilnahmegebühren oder z. B. durch die Inanspruchnahme von medizinischen Leistungen vor Ort.

Die durch ESport-Veranstaltungen zusätzlichen Einnahmen sowie die daraus resultierenden fiskalischen Effekte, dürften sich vor allem innerhalb des Landes Schleswig-Holstein multiplizieren, bis auf solche Einnahmen, die unmittelbar außerhalb des Landes gelenkt werden würden. Akzeleratoreffekte sind dann möglich, wenn durch solche Veranstaltungen sich nicht nur die gesamtwirtschaftliche Nachfrage erhöhen lässt, sondern solches auch zusätzliche Investitionen initiieren würde.

Entsprechend der oben skizzierten ökonomischen Effekt, die durch ESport-Veranstaltungen wie z. B. ESport-Meisterschaften zu erwarten sein dürften, ist es ausdrücklich zu begrüßen, dass eine Förderung von ESport-Meisterschaften

---

60 Vgl. ebenda, S. 12.

61 Vgl. Rück, H. (2020), Event-Wirtschaft, in: Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH (Hrsg.).

---

explizit Berücksichtigung findet in der Richtlinie über die Förderung des ESport in Schleswig-Holstein innerhalb der Nr. 2.1. Ziffer d), insofern diese keinen kommerziellen Ansatz verfolgen im Rahmen der Nr. 2.1. Ziffer a).

Da derartige Wettbewerbe, von denen die üblichen touristischen Wohlfahrtseffekte ausgehen dürften, innerhalb des Untersuchungszeitraum nicht stattfanden, ist jedoch keine definitive Aussage darüber zu treffen, ob und inwieweit die damit verbundenen Ziele der Förderrichtlinie erreicht wurden bzw. in Zukunft erreicht werden können.

## 4. KAPITEL: ENTFALTUNGSPOTENZIAL VON ESPORT FÜR DIGITALE KOMPETENZEN UND MEDIENKOMPETENZEN

---

*FRANZ W. PEREN*

Neben den ökonomisch allgemein relevanten Bestands- und Wachstumsgrößen ist die Spieleindustrie von besonderer ökonomischer Bedeutung, denn sie dient einerseits als digitaler Technologietreiber und fördert andererseits die digitale Kompetenz einer Gesellschaft. Digitale Kompetenzen umfassen die Fähigkeiten, die ein Individuum benötigt, um sich in einer digitalen Gesellschaft zurechtzufinden, in ihr zu lernen und zu arbeiten. Für Unternehmen ist die digitale Kompetenz ihrer Mitarbeiter eine zwingende Voraussetzung für ihren Erfolg in digitalen Märkten. Digitale Kompetenzen können sich sowohl auf Fähigkeiten einzelner natürlicher Personen beziehen, aber auch als Fähigkeit einer gesamten Organisation verstanden werden.

Die aktuelle Krise bedingt durch COVID-19 dürfte unterstreichen, wie existenziell wichtig digitale Kompetenzen für das Funktionieren einer Gesellschaft sein können. Untersuchungen zeigen, dass der digitale Entwicklungsgrad von Unternehmen Flexibilität und Erfolg weitgehend bestimmen.<sup>62</sup> Sowohl für Unternehmen als auch für andere Organisation, wie z.B. Schulen und Hochschulen, dürfte deutlich geworden sein, dass eine konsequente Investition in digitale Kompetenzen helfen können, bestehende analoge Prozesse hinreichend zu digitalisieren, um existenzielle Tätigkeiten möglichst erfolgreich fortsetzen zu können. Der Erfolg dürfte sich dabei weitgehend orientieren an der Ausbildung und am entsprechenden Training des Personals. ESport kann hier zweifelsfrei helfen, personelle Ressourcen auszubilden und unter Wettbewerbsbedingungen zu trainieren.

---

62 Vgl. z. B. Deloitte GmbH Wirtschaftsprüfungsgesellschaft (2020), COVID-19 Digitalisierung, in: deloitte.com (Hrsg.), abgerufen am 06.07.2020.

---



Abbildung 7: Shareholder im ESport<sup>63</sup>

## I. ESport als Förderer medialer Kompetenz

Medienkompetenz umfasst die Fähigkeit, Medien und ihre Inhalte sachkundig zu nutzen. „Medienkompetenz heißt heute vor allem digitale Kompetenz.“<sup>64</sup> In modernen Wissensgesellschaften bestimmen Informations- und Kommunikationstechnologien bedeutende Teile der Wirtschaftskraft und des Wirtschaftswachstums. Sie durchdringen alle gesellschaftlichen Bereiche. Sie sind „ubiquitous“, d.h. sie sind allgegenwärtig. Auch für die allgemeine Entwicklung einer Gesellschaft spielen digitale, interaktive Medien eine zunehmend wichtigere Rolle. Gesellschaftliche Teilhabe und Akzeptanz, und damit die Entwicklung und Festigung demokratischer Strukturen, erfolgt gegenwärtig

63 Hüttermann, M. (2019), eSports Schweiz 2019, in: ZHAW School of Management and Law der Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften (Hrsg.), S. 8.

64 Baumgartner, P., Brandhofer, G., Ebner, M., Gradinger, P. und Korte M. (2016), Medienkompetenz fördern – Lehren und Lernen im digitalen Zeitalter, in: Bruneforth, M., Eder, F., Krainer, K., Schreiner, C., Seel, A. und Spiel, C. (Hrsg.), Nationaler Bildungsbericht Österreich 2015, Graz, S. 95.

in hohem Maße über digitale Medien.<sup>65</sup> Unter den Schlüsselkompetenzen für ein lebensbegleitendes Lernen unterstreicht auch die Europäische Union (EU) die digitale Kompetenz,<sup>66</sup> in Form der Fähigkeit einer „sicheren und kritischen Anwendung der Informations- und Kommunikationstechnologien für Arbeit, Freizeit und Kommunikation.“<sup>67</sup>

Der von der EU definierte Begriff der digitalen Kompetenz verdeutlicht, dass Medienkompetenz heute mit digitaler Kompetenz weitgehend gleichgesetzt werden kann. In der heutigen Wissensgesellschaft stellt digitale Kompetenz eine der Grundfertigkeiten dar wie Lesen, Schreiben oder Rechnen, geht allerdings über ein allgemeines Basiswissen weit hinaus.<sup>68</sup>

*“Digital Competence is the set of knowledge, skills, attitudes (thus including abilities, strategies, values and awareness) that are required when using ICT [Information and Communication Technology]<sup>69</sup> and digital media to perform tasks; solve problems; communicate; manage information; collaborate; create and share content; and build knowledge effectively, efficiently, appropriately, critically, creatively, autonomously, flexibly, ethically, reflectively for work, leisure, participation, learning, socialising, consuming, and empowerment.”<sup>70</sup>*

Diese umfassende Definition verdeutlicht, dass digitale Kompetenz im Allgemeinen und Medienkompetenz im Speziellen nicht nur die Aneignung und (stetige) Entwicklung von (notwendigem) Wissen (knowledge) und Fertigkeiten (skills) innerhalb einer digitalen Umwelt umfasst, sondern auch einher-

---

65 Vgl. ebenda i.V.m. Baumgartner, P., Tarnai, C., Wolf, B. und Ertl, B. (2014): Technologiebasiertes Problemlösen im Kontext der Erwerbstätigkeit, in: Statistik Austria (Hrsg.), Schlüsselkompetenzen von Erwachsenen – Vertiefende Analysen der PIAAC-Erhebung 2011/12, Wien, S. 376 f.

66 Vgl. Europäische Union (2006), Schlüsselkompetenzen für lebenslanges Lernen. Empfehlung 2006/962/EG des Europäischen Parlaments und des Rates vom 18. Dezember 2006 zu Schlüsselkompetenzen für lebensbegleitendes Lernen, Brüssel; in: eur-lex.europa.eu (Hrsg.), abgerufen am 25.02.2020.

67 Ebenda.

68 Baumgartner, P. et al. (2016), S. 96.

69 Anmerkung des Verfassers.

70 Ferrari, A. (2012), Digital competence in practice: An analysis of frameworks, in: European Commission (Hrsg.), JRC Technical Reports, Sevilla, S. 3 f.

---

geht mit gesellschaftlicher und sozialer Haltung und Gesinnung (attitudes) bis hin zur Erhöhung der Mündigkeit des Einzelnen durch eine Erhöhung eines autonomen und selbstbestimmten Leben von Individuen oder Gemeinschaften (empowerment) mit der Chance, individuelle und soziale Interessen selbstständiger, selbstverantwortlicher und selbstbestimmter vertreten und kommunizieren zu können.

Digitale und mediale Kompetenzen sind damit Schlüsselqualifikationen für weitere Bereiche der Zivilgesellschaft. Hierzu gehören beispielsweise eine Vielzahl von Anwendungen im Mobilitätssektor etwa bei der autonomen Fortbewegung von (unbemannten) Landfahrzeugen (Autos, Rasenmäherrobotern), Luftfahrzeugen (Flugzeugen, Drohnen), Unterwasserfahrzeugen (U-Boote) sowie Wasserfahrzeugen (Boote), der Einsatz mobiler Roboter oder fahrerloser Transportsysteme, aber auch der synchrone Informationsaustausch zur Bild- und Tonübertragung in Gestalt von Videokonferenzen oder Webkonferenzen.

## II. Gesellschaftlicher Nutzen des ESports

„Kompetenz definiert sich als die individuelle oder kollektive Befähigung eines Individuums kognitive, soziale und auch verhaltensmäßige Fähigkeiten, Fertigkeiten und Kenntnisse so zu organisieren, dass individuelle oder kollektive Wünsche, Ziele oder auch gestellte Aufgaben und Anforderungen erfüllt werden können.“<sup>71</sup>

Überträgt man diese Definition auf die Generierung digitaler oder medialer Kompetenzen und der Prüfung, ob ESport dazu geeignet sein kann, solche Kompetenzen zu entwickeln, so dürften sich diesbezügliche Ansprüche an den ESport wie folgt zusammenfassen lassen:

Esport würde hiernach der individuellen oder sozialen Steigerung von digitalen oder medialen Kompetenzen dienen, wenn hierdurch signifikant ein Beitrag geleistet würde, digitale Befähigungen von Individuen, die kognitive, soziale oder auch verhaltensmäßige Fähigkeiten, Fertigkeiten oder Kenntnisse umfassen können, so zu organisieren, dass individuelle oder soziale Bedürf-

---

71 Frei, F., Hugentobler, M., Alioth, A., Duell, W. und Ruch, L. (1993), Die kompetente Organisation: Qualifizierende Arbeitsgestaltung – die europäische Alternative, Stuttgart.

nisse, Ziele oder zu bewältigende Aufgaben und Anforderungen hierdurch (besser) erfüllt werden könnten. Ob die prozessuale oder inhaltliche Erfüllung einer gestellten Aufgabe oder Anforderung digitale Elemente erhält oder nicht, spielt dabei keine Rolle. Von definitorischer Relevanz ist jedoch, dass durch ESport Kompetenzen generiert oder gefördert werden, die dazu führen können, dass ein Individuum individuell oder kollektiv dazu befähigt wird, diese Aufgabe oder Anforderung (besser) zu erfüllen.

Kompetenzen werden in Bildungsprozessen erworben und ermöglichen letztendlich die Bewältigung von wissenschaftlichen, berufspraktischen oder gesellschaftlichen Problemstellungen (Tab. 2).<sup>72</sup>

**Tabelle 2: Kompetenzarten und Kompetenzbereiche<sup>73</sup>**

Kompetenzarten	Definition
Fachkompetenz	<p>Fachkompetenzen umfassen sowohl theoretische Fachkenntnisse, fachliche Methodenkompetenzen als auch die Fähigkeit, diese in praxi anwenden zu können. Verfügbarkeit kognitiver und funktionaler Kompetenzen, die zur Bewältigung fachspezifischer Aufgaben erforderlich sind.</p> <p>Fachkenntnisse und methodisches Fachwissen haben dem aktuellen Stand der Forschung zu entsprechen. Sie umfassen zwei Teilbereiche:</p> <p>(1) Fachliches Grund- und Spezialwissen sowie Know-how aus den jeweiligen Fachgebieten sowie den zugehörigen Wissenschaftsdisziplinen.</p>

72 Vgl. ZiLS - Servicezentrum innovatives Lehren und Studieren der Julius-Maximilians-Universität Würzburg (2020), Kurzleitfaden: Kompetenzformulierung, Würzburg, S. 1 ff.

73 In Anlehnung an Kopf, M., Leipold, J. und Seidl, T. (2010), Kompetenzen in Lehrveranstaltungen und Prüfungen. Handreichung für Lehrende, in: Zentrum für Qualitätssicherung und -entwicklung der Johannes Gutenberg-Universität Mainz (Hrsg.), Mainzer Beiträge zur Hochschulentwicklung, Band 16, Mainz, S. 3 ff.

	(2) Allgemeinbildung, die es erlaubt, das eigene Fachgebiet in einen breiteren wissenschaftlichen und gesellschaftlichen Kontext einzubetten.
Methodenkompetenz	<p>Allgemeine, fachlich unabhängige Methodenkompetenz umfasst solche Kenntnisse, die vom Fach unabhängig, Fähigkeiten und Fertigkeiten beschreiben, die es ermöglichen, neue und komplexe Aufgaben und Probleme, die über das eigene Fach hinausgehen können, selbstständig und flexibel zu bewältigen.</p> <p>Unter allgemeiner Methodenkompetenz werden z.B. Problemlösefähigkeiten, Transferfähigkeiten, abstraktes und vernetztes Denken oder analytische Fähigkeiten verstanden. Auch digitale oder mediale Kompetenzen sowie z. B. Fremdsprachenkenntnisse lassen sich, wenn sie die Fachkompetenz überschreiten, unter allgemeiner methodischer Kompetenz subsumieren.</p>
Sozialkompetenz	<p>Sozialkompetenzen umfassen kommunikative und/oder kooperative Fähigkeiten und Kenntnisse auch im Umgang mit Konflikten. Sie befähigen in Beziehungen zu Mitmenschen aber auch gegenüber der sonstigen Umwelt<sup>74</sup> der Situation entsprechend angemessen zu handeln unter der Realisierung sozialer und individueller Ziele.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Kommunikative Kompetenzen umfassen die Fähigkeit und Fertigkeit, (fachbezogene) Positionen und Problemlösungen zu rezipieren, zu formulieren und argumentativ zu verteidigen und so den Austausch mit Fachvertretern und Laien zu gewährleisten.</li> </ul>

<sup>74</sup> Vgl. in diesem Zusammenhang auch Fuchshofen, N., Peren, F.W., Terlau, W. und Uwer, D. (2019), Ein Prüf- und Zertifizierungsstandard zur gesellschaftlichen Verantwortung von Organisationen: Ein Diskussionsvorschlag in Anlehnung an die DIN EN ISO/IEC 26000, Passau.

	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Kooperationsfertigkeiten umfassen die Fähigkeit und Fertigkeit einer Zusammenarbeit in Gruppen. Dazu zählen u.a. das Integritätsvermögen in Gruppen, das Unterstützen und ggf. Steuern von Gruppen, Rollenflexibilität sowie die Entwicklung und Umsetzung kollektiver Operationen und Strategien.</li> <li>– Der Umgang mit Konflikten, d.h. die Konfliktfähigkeit, umfasst sowohl das (konstruktive) Verständnis für die Funktion und die Sinnhaftigkeit von Konflikten als auch die Sensibilität, Konflikte und deren Potentiale zu erkennen und diese konstruktiv bewältigen zu können.</li> </ul>
Selbstkompetenz	<p>Unter Selbstkompetenz lassen sich im Wesentlichen die Fähigkeit und Bereitschaft subsumieren, sich selbst zu entwickeln und eigene Begabungen sowie Motivation und Leistungsbereitschaft zu entfalten. Dabei können u.a. folgende Aspekte, je nach gestellten Aufgaben und Anforderungen von (unterschiedlich gewichteter) Relevanz sein:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Selbstmanagement. Dazu gehört z.B. die Fähigkeit, mit Stress umgehen zu können oder sich selbst zu motivieren. Auch das Setzen und Realisieren persönlicher sowie sozialer Ziele können bedeutend sein.</li> <li>– Ethisches Bewusstsein sowie die Erhaltung und Entwicklung individueller oder sozialer Werte in Bezug auf Mitmenschen, aber auch auf andere Elemente der menschlichen Umwelt wie Luft, Wasser, Erde, Tiere oder Pflanzen.<sup>75</sup></li> </ul>

75 Vgl. Fuchshofen, N. et al. (2019); Peren, F.W. (2019), Unsustainable Future: The Mathematical Frame in Which We Live, in: Review of Business: Interdisciplinary Journal on Risk and Society, 39(2), S. 32-35.

	– Die Entwicklung eines Bewusstseins für die eigene Identität und ihre soziale Einordnung in Gesellschaft und Umwelt. <sup>76</sup>
--	---

Unabhängig von möglichen Kompetenzniveaus,<sup>77</sup> dürfte es unstrittig sein, dass ESport digitale oder mediale Kompetenzen fördert (Tab. 2). Bei dem Volumen sowie der qualitativen und strukturellen Entwicklung des Marktes (Abb. 1, 3 und 4) dürfte es zudem unstrittig sein, dass ESport nicht nur diverse Kompetenzen anregt und entwickelt (Tab. 3), die nur einzelnen oder wenigen nutzen, sondern bereits heute großen Teilen der Gesellschaft zugutekommen mit exponentiell wachsenden Anteilen. Die Diskussion, ob ESport nun als Sport im traditionellen Sinne definiert und gewertet werden kann,<sup>78</sup> ist somit, was den gesellschaftlichen Nutzen des ESport betrifft, von untergeordneter Bedeutung.

76 Vgl. Fuchshofen, N. et al. (2019).

77 Zum Beispiel spezifiziert nach Taxonomiestufen; vgl. z.B. Bloom, B.S.; Engelhart, M.D., Furst, E.J., Hill, W.H.; Krathwohl, D.R. (1956), *Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals, in Handbook 1: Cognitive domain*, New York (Taxonomiestufen nach Bloom et al.: 1. Wissen, 2. Verstehen, 3. Anwendung, 4. Analyse, 5. Synthese und 6. Evaluation) oder z.B. Anderson, L.W.; Krathwohl, D.R.; Airasian, P.W.; Cruikshank, K.A.; Mayer, R.E.; Pintrich, P.R.; Raths, J.; Wittrock, M.C. (2001), *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*, New York (Taxonomiestufen nach Anderson et al.: 1. Erinnern, 2. Verstehen, 3. Anwenden, 4. Analysieren, 5. Evaluieren, 6. Kreieren).

78 Vgl. hierzu auch Fischer, P. (2019), *Rechtsfragen einer Anerkennung des e-Sports als gemeinnützig. Rechtliches Gutachten im Auftrag des Deutschen Olympischen Sportbund (DOSB)*.

**Tabelle 3: Durch ESport begünstigte Kompetenzarten und Kompetenzbereiche<sup>79</sup>**

Kompetenzarten	Begründung	Bewertung
Fachkompetenz	ESport dürfte zweifelsfrei mit Fachkompetenzen, vorwiegend digitaler Inhalte, einhergehen. Auch werden diese in praxi – beim Spiel im Wettbewerb – aktiv angewendet. Ein Akteur <sup>80</sup> hat dabei sowohl über kognitive als auch über funktionale Kompetenzen zu verfügen, ohne die eine erfolgreichen Bewältigung esportlicher Aktivitäten <sup>81</sup> im Wettbewerb mit anderen Spielern unmöglich sein dürfte.	+++
Methodenkompetenz	Eine allgemeine, fachlich unabhängige Methodenkompetenz, die den ESport bzw. eine esportliche Aktivität überschreitet, und die es ermöglicht, neue oder komplexe Aufgaben und Probleme über den ESport hinausgehend selbstständig und flexibel zu bewältigen, dürften auch über den ESport hinaus entwickelt werden, auch wenn diese für das Betreiben einer esportlichen Aktivität, d.h. eines speziellen Titels, nicht unbedingt erforderlich sein sollten, so wie dieses auch beim erfolgreichen Betreiben einer traditionellen Sportart in der Regel nicht notwendig sein dürfte.	+++

<sup>79</sup> In Analogie zu Kopf, M. et al. (2010), S. 3 ff.

<sup>80</sup> Spieler.

<sup>81</sup> Bzw. Spielen eines Spiels (= Titels); vgl. z. B. Hamburger Sportjugend im Hamburger Sportbund e.V. (2017), S. 1.

	Wissenschaftliche Studien sowie Plausibilitätsüberlegungen lassen jedoch vermuten, dass notwendige und hinreichende Fach- und Methodenkompetenzen, die im ESport oder im Gaming <sup>82</sup> generiert und entwickelt werden, signifikant hilfreich sein können, (führende) Tätigkeiten in Unternehmen, in denen digitale Kompetenzen entscheidend für den Unternehmenserfolg sind, auszuüben. <sup>83</sup>	+++
Sozialkompetenz	Da ESport per definitionem im Wettbewerb stattzufinden hat <sup>84</sup> und auch im Team stattfinden kann, sind Sozialkompetenzen, d.h. kommunikative und kooperative Fähigkeiten und Kenntnisse unerlässlich. Auch der Umgang mit Konflikten in Beziehungen zu Mitmenschen, die sozialen Regeln zu befolgen hat, ist zweifelsfrei fester Bestandteil des Wettbewerbs und damit auch esportlicher Aktivitäten.	++
Selbstkompetenz	Selbstkompetenz, d.h. die Fähigkeit und Bereitschaft, sich selbst zu entwickeln und die eigene Leistung, Begabungen sowie Motivation zu entfalten, dürfte eine Grundvoraussetzung dafür sein, ESport erfolgreich, d.h. im Vergleich mit anderen, auszuüben. Dabei dürfte besonders das Selbstmanagement eine signifikante Rolle spielen.	++

82 Hüttermann grenzt eSport und Gaming richtigerweise vor allem durch den Wettbewerb voneinander ab. Gaming unterscheidet sich vom ESport vor allem dadurch, dass im ESport Spieler oder Teams im Wettbewerb gegeneinander antreten würden. Gaming sei hingegen auch alleine möglich. Vgl. Hüttermann, M. (2019), S. 10.

83 Vgl. z.B. Schutz, T. (2018), Nerds are rising: Entwicklung digitaler Führungskompetenz durch Computerspiele wie WoW und LoL, in: Ciesielski, M.A.; Schutz, T. (Hrsg.), Digitale Führungskräfteentwicklung: Konzepte, Impulse und Trainingsformate aus der Praxis, Berlin, S. 69-84.

84 Vgl. Hüttermann, M. (2019), S. 10.

+++	Kompetenz sehr stark begünstigt durch eSport	
++	Kompetenz stark begünstigt durch eSport	
+	Kompetenz begünstigt durch eSport	
0	keine Begünstigung durch eSport	

## **5. KAPITEL: ZIELE DER ESPORT-FÖDERRICHTLINIE FÜR MEDIENKOMPETENZ, GLEICHBEHANDLUNG UND PRÄVENTION VON SPIELSUCHT SOWIE SEXUALISIERTER GEWALT**

---

*MARTIN NOLTE*

Aufgrund des Beschlusses des Schleswig-Holsteinischen Landtags zur Förderung von ESport erließ das Ministerium für Inneres, ländliche Räume und Integration<sup>85</sup> am 03. April 2019 eine (erste) Richtlinie über die Förderung des ESport in Schleswig-Holstein. Deren Text wurde nach dem Landtagsbeschluss zur Fortsetzung der ESport-Förderung vom 11. Dezember 2019 durch eine (zweite) Richtlinie des Ministeriums für Inneres, ländliche Räume, Integration und Gleichstellung vom 30. Juli 2020 zum Teil aus redaktionellen Gründen geringfügig angepasst. Die Richtlinie regelt die Vergabe der Zuwendungsmittel zur Förderung des ESports in Verbindung mit der Erlangung digitaler sowie jugendschutz- und suchtpreventiver Kompetenzen im Sport als Teilziel der Vereins- und Verbandsentwicklung in Schleswig-Holstein, nach dessen Maßgabe das Ministerium für Inneres, ländliche Räume und Integration des Landes Schleswig-Holstein über die Mittelvergabe entscheidet. Welchen Förderzielen und Zweckungen die Zuwendungen zugunsten von ESport im Einzelnen geschuldet sind, ergibt sich aus Ziffer 1 der Richtlinie. Danach geht es bei der Förderung des ESports um:

- die Entwicklung eines landesweiten Angebotes für ESport in Verbindung mit digitaler Kompetenz durch die Förderung von Einrichtungen, Maßnahmen und Projekten (1.1),
- die Gewährung von Zuwendungen nach Maßgabe der Richtlinie, § 44 Landshaushaltsordnung und der Verwaltungsvorschriften zu § 44 Landshaushaltsordnung (1.2.),
- den Einsatz bereitgestellter Fördermittel mit dem Ziel einer Gleichbehandlung aller Menschen – unabhängig von Geschlecht, Alter oder Her-

---

85 Offizielle Bezeichnung des Ministeriums zum Zeitpunkt des Erlasses dieser Richtlinie; heute lautet die Bezeichnung: Ministerium für Inneres, ländliche Räume, Integration und Gleichstellung.

---

- kunft, von Religionszugehörigkeit oder Bildung, von eventuellen Behinderungen oder sonstigen individuellen Merkmalen (1.4),
- die Prävention von Online-Spielsucht und gesundheitsgefährdender Nutzung elektronischer Medien und Anwendungen sowie die Prävention von sexualisierter Gewalt im Sport, im eSport und in der Kinder- und Jugendarbeit als Voraussetzung für die Förderung (1.5),
  - die Verbindung des allgemeinen Sports mit dem eSport durch die bereitgestellten Mittel, insbesondere die vorrangige Behandlung von Maßnahmen zur Förderung des eSports, die explizit eine Verbindung mit Sport- und Bewegungsangeboten vorsehen (1.6) sowie
  - die vorrangige Förderung von Projekten interkommunaler oder regionaler Zusammenarbeit (1.7).

Die Ziele und Zwecke der Förderrichtlinie sind in erkennbarer Weise miteinander verknüpft und aufeinander bezogen. Aus ihnen ergeben sich im Wesentlichen zwei Prinzipien der ESport-Förderung in Schleswig-Holstein, die bereits in der Einleitung zur Richtlinie zum Ausdruck gebracht werden:

Zum Ersten ist die Förderung von ESport kein Selbstzweck, sondern dient der Entwicklung eines landesweiten Angebots für ESport *in Verbindung mit digitaler Kompetenz* (Ziffer 1.1.; Kursivsetzung durch Verf.). Auf diese Zweckbindung weist bereits die Einleitung zur Richtlinie ausdrücklich hin. Die Erlangung digitaler Kompetenzen ist damit von prädominanter Bedeutung für die gesamte ESport-Förderung in Schleswig-Holstein. Darüber hinaus wird eine *Verbindung des allgemeinen Sports zum ESport* angestrebt, die eine vorrangige Behandlung von Maßnahmen mit expliziter *Verbindung zu Sport- und Bewegungsangeboten* (Ziffer 1.6.; Kursivsetzung durch Verf.) rechtfertigt. Ferner formuliert die Richtlinie eine vorrangige Berücksichtigung von *Projekten interkommunaler und regionaler Zusammenarbeit* (Ziffer 1.7.; Kursivsetzung durch Verf.). Zum Zweiten formuliert die Richtlinie ein Bündel verschiedener Voraussetzungen, deren Vorliegen notwendige Bedingung für die Mittelvergabe zugunsten von ESport in Schleswig-Holstein sein dürfte. Diese Voraussetzungen werden nunmehr in der angepassten Richtlinie zur Förderung des ESports betont, indem deren Einleitung explizit auf die Erlangung jugendschutz- und suchtpreventiver Kompetenzen hinweist. Deren Konkretisierung erfolgt wiederum durch die Förderziele und Zwecke im Einzelnen nach Ziffer

---

1. Danach sind die bereitgestellten Fördermittel mit dem Ziel einer *Gleichbehandlung aller Menschen* einzusetzen (Ziffer 1.4.; Kursivsetzung durch Verf.) sowie *präventive Maßnahmen* zur Abwehr verschiedener *divergenter Entwicklungen* (Online-Spielsucht, gesundheitsgefährdende Nutzung, sexualisierte Gewalt) zu leisten (Ziffer 1.5.; Kursivsetzung durch Verf.).

Die Förderung von ESport in Schleswig-Holstein erfolgt daher in vielfältiger Weise ziel- bzw. zweckgebunden und ist an Voraussetzungen geknüpft, deren Vorliegen vor allem zur Abwendung negativer Entwicklungen beitragen soll. Sowohl Zielsetzungen als auch Voraussetzungen sind sinnvoll, wie die nachfolgenden Ausführungen belegen.

## I. Medienkompetenz

FRANZ W. PEREN

Die Förderrichtlinie normiert nicht nur die Ziele und Zwecke der Förderung von ESport in Schleswig-Holstein. Sie legt auch die Gegenstände der Förderung fest, bestimmt den Kreis potenzieller Zuwendungsempfänger und normiert Zuwendungsvoraussetzungen, Art, Umfang und Höhe der Zuwendungen sowie sonstige Zuwendungs- und Verfahrensbestimmungen. Zu den geförderten Gegenständen gehören dabei insbesondere:<sup>86</sup>

- a) die Einrichtung von Räumen für eSport und Digitalisierung (z.B. Umbaumaßnahmen, Anschaffung von Einrichtungsgegenständen und technischer Infrastruktur, die für die Ausübung des eSports und Nutzung digitaler Anwendungen notwendig sind),
- b) Informationsveranstaltungen sowie Aus- und Fortbildungen zum eSport in Verbindung mit der Erlangung von Medienkompetenz, insbesondere für Kinder und Jugendliche mit Blick auf Mediensucht-Prävention im Rahmen der Ziffer a),
- c) Förderung von Aus- und Fortbildungsmaßnahmen zur Erlangung eines Übungsleiter-Zertifikates „eSport-Trainer – Breitensport“; die Maßnahmen sollen Jugendschutz- und suchtpreventive Aspekte in angemessenem Umfang enthalten,

---

86 Ebenda.

- d) die Ausrichtung von und Teilnahme an eSport-Meisterschaften, die in Schleswig-Holstein stattfinden, sofern sie keinen kommerziellen Ansatz verfolgen im Rahmen der Ziffer a).

Projekte, die vorrangig kommerzielle Ansätze verfolgen, werden nicht gefördert. Die Realisierung von Maßnahmen im Rahmen alternativer Finanzierungsmodelle (z.B. Public-Private-Partnership) ist grundsätzlich förderfähig. Voraussetzung ist jedoch, dass der Antragsteller Eigentümer der geförderten Infrastruktur ist bzw. bei Fertigstellung wird. Er hat nachzuweisen, dass das gewählte Finanzierungsmodell mindestens ebenso wirtschaftlich ist wie eine herkömmliche Finanzierung und das Vergaberecht eingehalten worden ist.<sup>87</sup>

Zuwendungsempfänger, die in der Nr. 3 der Richtlinie über die Förderung des eSport in Schleswig-Holstein geregelt sind,<sup>88</sup> haben grundsätzlich zu beachten, dass ESport im Gegensatz zum Sport (inkl. Schach) gemäß § 52 Abs. 2 AO nicht als gemeinnützig anerkannt ist.<sup>89</sup> Aus *ökonomischer* Sicht erscheint es als zweifelhaft, warum ESport von § 52 Abs. 2 AO ausgeschlossen wird, da – wie oben ausgeführt – ESport einen sozialen Nutzen stiftet, der der Gesellschaft auch allgemein in vielfältiger Art und Weise zugutekommt. Unabhängig dessen, dass ESport weltweit und auch in Deutschland ein Bedürfnis abdeckt, das wesentliche Teile der Gesellschaft berührt, dürfte ESport zweifelsfrei dazu beitragen, dass hierdurch für moderne Volkswirtschaften notwendige Kompetenzen durch ESport vermittelt und trainiert werden.

Auch vor diesem Hintergrund ist die Initiative des Landes Schleswig-Holstein, ESport durch die Vergabe von Zuwendungsmitteln zu fördern, ökonomisch und gesellschaftspolitisch zu begrüßen und als innovativ im Sinne eines für die Gesellschaft dringend notwendigen Fortschritts zur Erlangung und Förderung digitaler und medialer Kompetenzen zu werten. Dies ergibt sich aus Folgendem:

---

87 Ebenda.

88 Vgl. Ministerium für Inneres, ländliche Räume, Integration und Gleichstellung des Landes Schleswig-Holstein (2020).

89 Vgl. z.B. Bundesministerium der Justiz und für Verbraucherordnung (Hrsg.) (1976), Abgabenordnung (AO).

---

Die Richtlinie über die Förderung des eSports in Schleswig-Holstein regelt die Vergabe von Zuwendungsmitteln u.a. zur Erlangung digitaler Kompetenzen.<sup>90</sup> Beim ESport dürfte es sich zweifelsfrei um ein digitales Tätigkeitsfeld handeln, in dem Menschen sich freiwillig in eine digitale, digital simulierte oder wirkliche Beziehung zu anderen Menschen begeben mit der bewussten Absicht, Fähigkeiten und Fertigkeiten zu entwickeln und sich mit diesen anderen Menschen nach selbstgesetzten oder übernommenen Regeln zu vergleichen, ohne sie oder sich selbst schädigen zu wollen.<sup>91</sup> Dass ESport die „Erlangung digitaler [...] Kompetenzen“<sup>92</sup> fördert oder digitale Kompetenzen trainiert, d.h. festigt oder (kontinuierlich) verbessert, dürfte ebenfalls den Bedürfnissen moderner Volkswirtschaften zugutekommen. Nicht nur die direkt Spielenden dürften von einer solchen Förderung des ESports profitieren, sondern große Teile der Gesellschaft über die unmittelbar esportlichen Tätigkeitsfelder hinaus.

Die Förderung des ESports gemäß der Richtlinie über die Förderung des eSport in Schleswig-Holstein dürfte auch dazu führen, dass ESport innerhalb der Gesellschaft eine breitere Akzeptanz erfährt und sich möglicherweise auch ausgedehnter – im Sinne eines Breitensports – entwickeln kann, mit der Konsequenz, dass sich digitale und mediale Kompetenzen weitläufiger in die Gesellschaft hineinragen könnten und so digitale Defizite innerhalb der Gesellschaft (spielerisch) ausgeglichen werden könnten.

Eine (spielerische) Emanzipation digitaler Kompetenzen durch eine möglichst weitläufige Verbreitung des ESports kann dazu beitragen, dass Teile der Gesellschaft von digitalen Entwicklungen in Wirtschaft und Gesellschaft nicht ausgeschlossen werden. Der Grad der gesellschaftlichen Integration eines Individuums dürfte sich in Zukunft auch am Know-how und an der Fitness digitaler Fertigkeiten orientieren. Außerhalb schulisch oder beruflich erfahrener Bildung und bedingter Edukation bietet der ESport auch anderen die Möglichkeit, sich digital (sozial) zu entwickeln und ihre digitale Fitness dynamisch aufrechtzuerhalten.

---

90 Ministerium für Inneres, ländliche Räume, Integration und Gleichstellung des Landes Schleswig-Holstein (2020), Präambel sowie Nr. 1.1.

91 Vgl. hierzu auch Wagner, M. G. (2006), S. 437 ff.

92 Ministerium für Inneres, ländliche Räume, Integration und Gleichstellung des Landes Schleswig-Holstein (2020), Präambel.

---

Um auch Bürgern, die außerhalb von Schule und Beruf stehen, esportliche Tätigkeiten zu ermöglichen, ist die Einrichtung entsprechender Räume für ESport und Digitalisierung notwendig. Die Richtlinie über die Förderung des eSport in Schleswig-Holstein sieht hierzu u.a. entsprechende Umbaumaßnahmen, die Anschaffung von Einrichtungsgegenständen und technischer Infrastruktur, die für die Ausübung des ESports und die dadurch bedingten Nutzungen digitaler Anwendungen notwendig sind, vor.<sup>93</sup> Aus o.a. wirtschaftlichen und sozialen Gründen wäre es wünschenswert, wenn Zuwendungen in Form von nicht rückzahlbaren Zuschüssen<sup>94</sup> auch für die Honorierung oder Ausbildung von Personal gewährt werden würde, die ihre Fähigkeiten als qualifiziert ausgebildete Trainer an Dritte im Rahmen des ESports weitergeben.<sup>95</sup>

Die Richtlinie über die Förderung des eSport in Schleswig-Holstein sieht vor, dass Informationsveranstaltungen sowie Aus- und Fortbildungen zum ESport in Verbindung mit der Erlangung von Medienkompetenzen gefördert werden. Medienkompetenz umfasst – wie oben ausgeführt – die Fähigkeit, Medien und ihre Inhalte sachkundig zu nutzen. Medienkompetenz umfasst heute vor allem digitale Kompetenzen. Informations- und Kommunikationstechnologien determinieren Wirtschaftskraft und Wirtschaftswachstum. Sie durchdringen alle gesellschaftlichen Bereiche. Eine hinreichend breite Medienkompetenz ist daher unerlässlich, um einerseits die Gesellschaft insgesamt digital hinreichend zu entwickeln und andererseits um jedes Wirtschaftssubjekt aber auch Bürger, die an wertschöpfenden Prozessen nicht teilnehmen oder nicht teilhaben können, innerhalb einer Gesellschaft möglichst weitreichend gleichzustellen. ESport kann signifikant dazu beitragen, dass Medienkompetenzen gesellschaftlich über Schule und Beruf hinaus distribuiert werden und auch die Teile der Gesellschaft davon fördernd berührt werden, die temporär oder generell nicht die Möglichkeiten haben, sich schulisch oder beruflich digital weiterzubilden.

Darüber hinaus sieht die Richtlinie über die Förderung des eSport in Schleswig-Holstein vor, dass die Erlangung von medialen Kompetenzen durch Informationsveranstaltungen sowie Aus- und Fortbildungen zum eSport insbeson-

---

93 Vgl. ebenda, Nr. 2.1. Ziffer a).

94 Vgl. ebenda, Nr. 5.

95 Siehe hierzu auch ebenda, Nr. 2.1. Ziffer c).

---

dere für Kinder und Jugendliche mit Blick auf Mediensucht-Präventionen im Rahmen der Ziffer a) dieser E-Sport-Förderrichtlinie<sup>96</sup> wirksam werden soll. Solche mediensucht-präventiven Maßnahmen dürften helfen, das Entstehen von Spielsucht zu verhindern und edukativ notwendige Voraussetzungen für eine wirksame Suchtbekämpfung zu schaffen. Zudem dürfte dies helfen, den natürlichen Spieltrieb der Bevölkerung, insbesondere von Kindern und Jugendlichen, in geordnete Bahnen zu lenken und das elektronische Spielen in illegalen Märkten, z.B. in Form von Glücksspielen, einzudämmen.<sup>97</sup>

Die Richtlinie über die Förderung des eSport in Schleswig-Holstein sieht zudem eine Förderung von Aus- und Fortbildungsmaßnahmen vor zur Erlangung eines Übungsleiter-Zertifikates „eSport-Trainer – Breitensport“. Diese Fördermaße deckt sich weitgehend, wenn auch nicht vollständig, mit dem, was aus wirtschaftlichen und sozialen Gründen auch in Verbindung mit Nr. 2.1., Ziffer a) als förderwürdig erscheint. Zudem sollen die Inhalte einer solchen Aus- und Fortbildung auch Maßnahmen enthalten, die Jugendschutz- und suchtpreventive Aspekte in angemessenem Umfang berücksichtigt, was die Fördermaßnahmen gemäß Nr. 2.1., Ziffer b) gesellschaftspolitisch sinnvoll ergänzt und dafür sorgen dürfte, dass die durch ESport erlangten bzw. trainierten digitalen und/oder medialen Fähigkeiten nicht fehlgeleitet werden in suchtgenerierendes „Gamen“ oder zugunsten von online angebotenen Glücksspielen.<sup>98</sup>

Eine solche gezielte Fördermaßnahme des Landes Schleswig-Holstein ist umso begrüßenswerter, da der aktuelle Jahresbericht der deutschen Suchthilfestatistik (DSHS)<sup>99</sup> darauf explizit verweist, dass von den in der DSHS erfassten Klienten/Patienten als Haupttätigkeit bei exzessiver Mediennutzung mit 70%

---

96 Vgl. ebenda, Nr. 2.1. Ziffer a).

97 Vgl. in diesem Zusammenhang auch § 1 Satz 1 GlüStV sowie Peren, F.W. und Clement, R. (2016), S. 105 ff.

98 Vgl. hierzu Peren, F.W. und Clement, R. (2016), S. 19 ff. sowie Peren, F.W. (2019), Die aktuelle Entwicklung der Prävalenzen marktrelevanter Glücks- und Gewinnspielformen in Deutschland, in: Zeitschrift für Wett- und Glücksspielrecht (ZfWG), 14, Sonderbeilage 3, S. 1-24.

99 Der aktuelle Jahresbericht der DSHS bezieht sich auf das Jahr 2018 und ist entsprechend überschrieben mit „Suchthilfe in Deutschland 2018“. Vgl. Dauber, H., Specht, S., Künzel, J., Pfeiffer-Gerschel, T. und Braun, B. (2019), Suchthilfe in Deutschland 2018, Jahresbericht der Deutschen Suchthilfestatistik (DSHS), München.

---

im ambulanten Bereich und mit 55% im stationären Bereich „Gamen“ benannt wurde.<sup>100</sup>

Gefördert werden sollen zudem die Ausrichtung von und Teilnahme an eSport-Meisterschaften, die in Schleswig-Holstein stattfinden, sofern sie keinen kommerziellen Ansatz verfolgen im Rahmen der Nr. 2.1, Ziffer a) der Richtlinie über die Förderung des eSport in Schleswig-Holstein. Solches ist zu begrüßen. Denn ESport ist vor allem durch den Wettbewerb geprägt, in dem Spieler oder Teams gegeneinander antreten.<sup>101</sup> Die Richtlinie über die Förderung des eSport in Schleswig-Holstein folgt dieser definitorischen Einordnung implizit. Projekte, die vorrangig kommerzielle Ansätze verfolgen, werden gemäß Nr. 2.2. der Richtlinie über die Förderung des eSport in Schleswig-Holstein nicht gefördert. Hierdurch dürfte weitgehend sichergestellt sein, dass die Förderung des ESports durch die Vergabe von Zuwendungsmitteln aus dem Haushalt des Landes Schleswig-Holstein nicht zu Wettbewerbsverzerrungen führen dürfte, was sowohl aus ökonomischen als auch aus rechtlichen Gründen zu vermeiden ist.

Vorrangig gefördert werden sollen nicht zuletzt Projekte interkommunaler oder regionaler Zusammenarbeit (Nr. 1.7.) sowie Maßnahmen zur Förderung des eSports, die explizit eine Verbindung mit Sport- und Bewegungsangeboten vorsehen, mit dem erklärten Ziel, den allgemeinen Sport mit dem eSport zu verbinden. Auch dieses ist aus gesellschaftspolitischer Sicht äußerst begrüßenswert: Zum Ersten erhöht die Verbindung von ESport mit Sport- und Bewegungsangeboten die biologische Wohlfahrt von ESportlern, die im Bewegungssport bislang gar nicht oder nur rudimentär sozialisiert waren. Zum Zweiten verbreitert die Verbindung zwischen ESport und allgemeinem Sport das Angebotsspektrum des organisierten Sports, erhöht die Attraktivität klassischer Sportvereine für eine wachsende Zahl von (bisher bewegungsarmen) Kindern und kann damit sinkenden Mitgliederzahlen entgegen wirken sowie die Bereitschaft zu ehrenamtlichen Engagement (insbesondere bei Eltern) erhöhen.

---

<sup>100</sup> Vgl. ebenda, S. 17.

<sup>101</sup> Vgl. hierzu das 2. Kapitel über Austauschbeziehungen.

---

## II. Gleichbehandlung (Integration, Inklusion) sowie Prävention von Online-Spielsucht und sexualisierter Gewalt

HEINO STÖVER/BERND WERSE/DIRK EGGER/JAQUELINE STURM

Die aktualisierte Richtlinie zur Förderung von ESport betont in ihrer Einleitung nicht nur die Förderung digitaler Kompetenzen, sondern nicht zuletzt auch die Bedeutung von Suchtprävention und Jugendschutz als Teilziele für die Vereins- und Verbandsentwicklung. Die Ziele der Suchtprävention und des Jugendschutzes waren bereits in der ersten Richtlinie durch die Ziffern 1.4 sowie 1.5 konkretisiert und erweitert worden. Dabei geht es zum einen um den Grundsatz der Gleichbehandlung bei der Mittelvergabe (1.4) sowie um die notwendige Prävention von Online-Spielsucht und sexualisierter Gewalt als Voraussetzung für die Mittelvergabe (1.5). Hinzu tritt zum anderen die spezielle Prävention von Mediensucht im Rahmen der Gegenstände der Förderung (Ziffer 2.1 a) und b).

Im Einzelnen regeln die Bestimmungen, dass die *„bereitgestellten Fördermittel (...) mit dem Ziel einer Gleichbehandlung aller Menschen – unabhängig von Geschlecht, Alter oder Herkunft, von Religionszugehörigkeit oder Bildung, von eventuellen Behinderungen oder sonstigen individuellen Merkmalen – einzusetzen“* sind. Voraussetzung für die Förderung ist des Weiteren *„die Prävention von Online-Spielsucht und gesundheitsgefährdender Nutzung elektronischer Medien und Anwendungen sowie die Prävention von sexualisierter Gewalt“*, wobei *„im Antrag (...) die Präventionsmaßnahmen der Einrichtung zu nennen sind, in der die Fördermittel eingesetzt werden sollen.“* Zu den Gegenständen der Förderung gehören dabei nicht zuletzt *„Informationsveranstaltungen sowie Aus- und Fortbildungen zum eSport in Verbindung mit der Erlangung von Medienkompetenz, insbesondere für Kinder und Jugendliche mit Blick auf Mediensucht-Prävention im Rahmen der Ziffer a)“* im Kontext der Einrichtung von Räumen für ESport und Digitalisierung.

Die Zielsetzungen, Voraussetzungen und Gegenstände der ESport-Förderrichtlinie sind damit äußerst breit gefächert. Deren Beurteilung erfolgt auf Grundlage nationaler und internationaler sozialwissenschaftlicher und psychologischer Studien, von Beispielen aus der Praxis sowie anderen verfügbaren Dokumenten (z.B. Stellungnahmen). Diese betreffen als Erstes das Gesamt-

phänomen aller Video- und Computerspiele, das sog. Gaming (hierzu unter 1.). Zum Zweiten geht es um den wettkampfbезogenen Bereich des ESports, zu dem die psychologische und sozialwissenschaftliche Forschung eher rar gesät ist (hierzu unter 2.). Hinzu kommen zahlreiche Verflechtungen zwischen Gaming und ESport. Dies hat nicht zuletzt historische Gründe. So hat sich Gaming in den vergangenen Jahren dynamisch verändert, diversifiziert und erweitert. Vor rund zehn Jahren entstand eine Szene von Youtubern, die durch „Let’s Play“-Videos, in denen sie Computerspiele spielen und kommentieren, berühmt wurden und teils Millionen von Abonnent\*innen hatten (Horchert 2012). Mit der Zeit verlagerte sich das Geschehen zum Teil auf Live-Streaming-Plattformen, allen voran Twitch ([www.twitch.tv](http://www.twitch.tv)), wo unzählige „Gamer“ live spielen und kommentieren und Zuschauer\*innen ebenfalls permanent Kommentare abgaben. Diese Plattform wird wiederum auch häufig für ESports-Wettbewerbe verwendet; zudem finden sich hier diverse andere Livestreams zu unterschiedlichen Themen. Hier hat sich mithin eine spezielle Art von Online-Kultur gebildet, die weite Teile Jugendlicher und junger Erwachsener betrifft und die eine eigene wissenschaftliche Betrachtung wert wäre. Dies sei hervorgehoben, um das Phänomen ESport innerhalb des Phänomens Computerspiele, und dies wiederum innerhalb des Gesamtkomplexes heutiger digitaler (Pop-)Kultur einordnen zu können.

## 1. Gaming

Zum Gaming im Allgemeinen gibt es vornehmlich Metastudien, in denen zahlreiche Einzeluntersuchungen zusammengefasst und bewertet werden. Hinzu treten aktuelle Abhandlungen zu unterschiedlichen Aspekten der Thematik.

Nach alledem werden Computerspielen bzw. Gaming im Allgemeinen einerseits positive Auswirkungen auf kognitive, insbesondere digitale Fähigkeiten, zugeschrieben.<sup>102</sup> Andererseits existiert der Generalverdacht, dass Gaming insbesondere bei Minderjährigen Aggressionen, soziales Verhalten, schulische Leistungen, psychischen Zustand und Verhaltensauffälligkeiten negativ beeinflussen könnte. Dies konnte beispielsweise in einer älteren Metastudie insbesondere für Aggressionen und Sozialverhalten bestätigt werden, allerdings nur in Bezug auf gewalthaltige Spiele, die antisoziale Einstellungen fördern

---

102 Zu diesen Aspekten der vorhergehende Beitrag in dieser Studie von Peren.

können. Umgekehrt zeigte sich, dass auch prosoziales Verhalten durch bestimmte Spielinhalte durchaus gefördert werden kann (Anderson et al. 2010). In einer neueren Untersuchung unter Berücksichtigung von 101 Studien konnten hingegen allenfalls schwache Korrelationen festgestellt werden. Hier wurde eine besondere Rolle von selektiven Auswahlen entsprechender Studien für das Forschungsfeld im Allgemeinen konstatiert, da es häufig durch politische und gesellschaftliche Kontroversen beeinflusst ist (Ferguson 2015). Für diejenigen, die entsprechend neuerer Klassifikationen bereits ein „problematisches“ Spielverhalten entwickelt haben, konnten – nicht überraschend – schlechtere Werte für den Gefühlshaushalt, Selbstbewusstsein, schlechte Schulleistungen und psychische Symptomatiken festgestellt werden. Auch bei diesen per Definition „problematisch“ Spielenden konnten hingegen teils positive Effekte festgestellt werden, wiederum in Bezug auf Spiele, bei denen soziale Aspekte eine Rolle spielten („social relationships in the virtual world“; von der Heiden et al. 2019). Eine weitere Bewertung aktueller Studien kommt zum Ergebnis, dass Gaming, im Unterschied zur Verwendung von Social Media und Fernsehkonsum, nicht mit Symptomen von Depression assoziiert ist, sondern dass mögliche Effekte auf Jugendliche mit der Spieldauer (z.B. nicht mehr als eine Stunde pro Tag) zusammenhängen. Heranwachsende bzw. erwachsene Spieler\*innen zeigen im Schnitt bessere Werte bei Aufmerksamkeitstests, räumlicher Wahrnehmung und kognitiver Flexibilität; es wurde aber auch ein gewisser Zusammenhang zwischen Videospiele-Konsum und einer Steigerung von aggressivem Verhalten beobachtet, ohne dass sich dies in entsprechenden Taten äußern müsse (Warnick 2019).

Aus den bisherigen Ausführungen ging hervor, dass positive Effekte von Gaming je nach (Meta-)Studiendesign teils nachgewiesen werden können, teils auch nicht. Nähere Betrachtungen solcher Auswirkungen beziehen sich oftmals auf den bereits angesprochenen Umstand, dass heutige Computerspiele oftmals eine durchaus soziale, (auch online) gemeinsam ausgeübte Aktivität sind. So besteht laut einer Metastudie ein Kausalzusammenhang zwischen dem Spielen bevorzugter Videospiele und einer Verbesserung der Stimmung, Angstresilienz und Entspannung bis hin zu Gefühlen von Stolz nach dem Bewältigen großer virtueller Herausforderungen. Die Online-Komponente vieler moderner Spiele lässt sich zumindest unter bestimmten Umständen auf das Leben außerhalb der Virtualität übertragen, so dass soziale Fähigkeiten ver-

---

bessert oder trainiert werden (Granic et al. 2014). Auch die Förderung von Kompetenzen zur Problemlösung sowie Kreativität konnte in Studien nachgewiesen werden. Insbesondere Action-Spiele – selbst solche, die explizite Gewalt beinhalten – hätten das Potenzial, räumliches Denken und weitere kognitive Fähigkeiten zu verbessern (Bowen 2014, Gray 2018, Eichenbaum et al. 2014). In der letztgenannten Metastudie wurde zudem auf eine Art therapeutischen Effekt bestimmter Spielarten, z.B. im Fall von Dyslexie oder Amblyopie (auf ein Auge bezogene Schwachsichtigkeit), hingewiesen, dass Spiele also als Trainings- und Rehabilitationsinstrument verwendet werden können. In diesem Zusammenhang wird erwähnt, dass auch durchaus Spiele existieren, die absichtsvoll bestimmte Fähigkeiten fördern sollen („Serious Games“); auch die Anwendung in kognitiv-behavioraler Therapie wird diskutiert (Gray 2015 & 2018).

Generell ist die Förderung kognitiver Fähigkeiten die am häufigsten genannte positive Auswirkung von Gaming, zumal viele der Fähigkeiten, die durch Videospiele trainiert und verbessert werden können, in der heutigen Welt wichtiger würden (Gray 2015). Die deutsche Medienwissenschaftlerin Linda Breitlauch betont zudem in einem Interview (Beyer 2020), dass Videospiele auch für die Affektregulierung nützlich sein können: Videospiele lassen einen demnach „schonend“ einen guten Umgang mit Niederlagen einüben und können dabei helfen, ein Verständnis und Strategien für das Meistern von großen Herausforderungen zu entwickeln.

## a) Gewalt

Zu den negativen Auswirkungen von Gaming existieren, zusätzlich zu den oben genannten Metastudien zu Effekten auf Verhaltensmuster, insbesondere Studien zu Auswirkungen gewalthaltiger Spiele. So wurden beispielsweise Studien mit physiologischen Messmethoden durchgeführt, um zu belegen, dass solche Spiele Menschen unter Stress setzen und Aggressionen fördern würden (Hasan et al. 2012). In einer Übersichtsarbeit zum Zusammenhang von gewalthaltigen Videospiele auf Aggression, Kognition und Verhalten sowie Beschreibung der psychologischen Prozesse im Hintergrund (Groves & Anderson 2017) konnte eine Herabsetzung der Sensitivität gegenüber gewalthaltigen Inhalten sowie eine Neigung zu gesteigerter eigener Aggression bei Konsum von entsprechenden Inhalten inklusive Videospiele festgestellt werden. Zudem wurde – nicht nur in Bezug auf Gaming – ein negativer Zusammenhang vom Konsum gewalthaltiger Inhalte (z.B. auch Filmen) mit sozialem Verhalten konstatiert. Darüber hinaus könne es Konsumenten von Videospiele schwerer fallen, ihre Aufmerksamkeit auf ein einzelnes Ziel bzw. Thema zu lenken und dort zu behalten, weil ihre Aufmerksamkeitsschwelle durch die Inhalte von Spielen herabgesetzt sein könnte (Excitement Hypothesis).

Stellt man die positiven und negativen Effekte auf Konsumierende gegenüber, muss indes insgesamt zwischen Spielen mit unterschiedlichem Grundcharakter differenziert werden (Groves & Anderson 2017). Eine relativ aktuelle Studie untersuchte mit einer großen Stichprobe von Heranwachsenden, ob der Konsum gewalthaltiger Spiele mit aggressivem Verhalten korreliert. Es konnten keinerlei derartige Korrelationen gefunden werden (Przybylski & Weinstein 2019). Insgesamt – wie auch diverse der genannten Autor\*innen anmerken – ist bei der ‚Gewaltfrage‘ stets die Frage nach Ursache und Wirkung zu stellen: So existieren bei einem Teil der jungen Menschen Vorlieben für gewalthaltige Inhalte (in Videospiele wie auch Filmen etc.), die auf andere wiederum abschreckend wirken. Viele Konsument\*innen können von den fiktionalen Gewaltinhalten abstrahieren, während – wie einige der o.g. Studien andeuten – bei manchen anderen bereits vorhandene Aggressionen bzw. gewaltbezogene Einstellungen ggf. unterstützt werden könnten.<sup>103</sup>

---

103 Zu weiteren Erkenntnissen über die Effekte gewalthaltiger Spiele auf Einstellungen, Aggressionen, Handlungen etc. vgl. die Darstellungen zum spezifischen ESport.

### **b) Diskriminierung**

Diskriminierung im Bereich des Gamings ist ein relativ wenig erforschtes Thema. Dies liegt möglicherweise daran, dass latente oder auch offene diskriminierende Stereotype und Handlungsweisen – ähnlich wie in der Gesamtgesellschaft – auch in der Welt der Computerspiele sowohl bei Spielinhalten und in der Diskussion zwischen Spielenden präsent sein dürften. So wurden beispielsweise in einer Studie einerseits technisch minderwertige, offen diskriminierende Spiele, die von Akteuren der „White Supremacy“-Bewegung in den USA entwickelt wurden, andererseits „Mainstream“-Titel wie etwa „Grand Theft Auto“ untersucht. Auch in letzteren wurden dabei – wenn auch nicht so offensichtlich wie in ersteren – diskriminierende Stereotype ausgemacht, die sich teils durch das gesamte Spiel ziehen. Dies wird auf die Dominanz einer weißen Mehrheitsgesellschaft innerhalb dieser Industrien und Räume zurückgeführt, in der so eine systemische Diskriminierung bestehe. Zudem wurde hier generell die oft präsentierte Vorstellung kritisiert, Computerspielen sei eine primär „weiße“ Aktivität (Daniels & Lalone 2012). Letzteres wird offenbar auch in Online-Gaming-Communities reproduziert. Hier wurde ein Prozess beschrieben, in der Schwarze über Provokationen letztlich diskriminierenden Anfeindungen ausgesetzt waren (Gray 2012).

### **c) Sexismus und sexualisierte Gewalt**

Eine weitere Studie konnte neben diskriminierenden Dimensionen auch sexistische und homophobe Stereotype über die gesamte Zeit, in der Onlinespiele (seit den 1990ern) existieren, dokumentieren. Derartige Spiele werden dabei geradezu als Bastion weißer männlicher Heteronormativität bezeichnet (Higgin 2015). In einer etwas älteren quantitativen Untersuchung von Repräsentationen von Geschlecht und Ethnizität bzw. „Rasse“ in Computerspielen konnte eine Überrepräsentation von Weißen, Männern und Personen mittleren Alters festgestellt werden (Williams et al. 2009). Zuweilen untersuchten Studien auch diskriminierende Stereotypen, die in Inhalten von Computerspielen vorkommen, wie z.B. die Darstellung asiatischer „Gastarbeiter“ im beliebten Online-Rollenspiel „World of Warcraft“ (Nakamura 2009).

Generell ist dabei auf die nach wie vor bestehende männliche Dominanz in der Videospiele-Kultur hinzuweisen, die u.a. zu Phänomenen wie „GamerGate“ bei-

---

getragen hat: Einer Spieleentwicklerin wurde von ihrem Ex-Freund vorgeworfen, dass sie für eine gute Bewertung angeblich mit einem Kritiker geschlafen habe, was eine Welle von Beschuldigungen und Beleidigungen gegen die Betroffene bis hin zu Vergewaltigungs- und Morddrohungen veranlasste. „GamerGate“ wird hier geradezu als Bewegung von männlichen Akteuren verstanden, die sich mit teils extremen Mitteln gegen Frauen zur Wehr setzen, die Inklusion und Gleichberechtigung fordern bzw. auf bestehende Missstände aufmerksam machen (Todd 2015).

Während es hier also um die Computerspiele-*Industrie* ging (wenn auch die Angriffe vermutlich v.a. von Konsumenten ausgeübt wurden), wurden auch Untersuchungen zu Sexismen innerhalb der „Gamer-Community“ durchgeführt. Eine Online-Studie zum Thema brachte zunächst die Erkenntnis, dass fast 80% der Antwortenden die Frage bejahten, ob Sexismus in dieser Szene verbreitet sei. Fast zwei Drittel der weiblichen Spielerinnen und eine Minderheit der männlichen Spieler hatten auch direkt Sexismus erlebt, weshalb eine deutliche Mehrheit der befragten Frauen (und nur sehr wenige Männer) regelmäßig ihre Geschlechtsidentität verschleiern, um Anfeindungen zu vermeiden (Matthew 2012). Eine explorative Studie bestätigte solche Diskriminierung auch für eine Online-Gaming-Community (Nic Giolla Easpaig 2018). Darüber hinaus wurden Zusammenhänge sexistischer Inhalte und sexistischer Einstellungen untersucht. So wurde – nicht überraschend – festgestellt, dass Online-Game-Benutzer, die stereotypen Männlichkeitsvorstellungen anhängen, dazu neigen, diese auch in Spielen auszuleben (Fox & Yen Tang 2014). Was einen etwaigen umgekehrten Zusammenhang betrifft, so wurde teils festgestellt, dass eine Korrelation zwischen sexistischen Videospielen und sexistischen Attitüden (Stermer & Burkley 2012) bzw. generell ein Zusammenhang zwischen Gaming und sexistischen Einstellungen existiere (Bègue et al. 2017). Die Richtung dieses Zusammenhangs ist allerdings nicht geklärt, da Personen mit sexistischer Einstellung mehr dazu neigen könnten, auf entsprechende Spiele zurückzugreifen. In einer deutschen Längsschnittstudie (Breuer et al. 2015) wurde die Vorstellung einer „Kultivierung“, also Verfestigung sexistischer Einstellungen durch Computerspiele negiert: Es konnte weder ein Zusammenhang zwischen sexistischen Grundeinstellungen und der Dauer des täglichen Spielens noch bezüglich der Art der Spiele beobachtet werden. Es zeigen sich also durchaus widersprüchliche Resultate. Diese können einerseits

---

mit der kaum zu klärenden Richtung von etwaigen Zusammenhängen, andererseits mit Ambivalenzen in der Beurteilung sexistischer Darstellungen erklärt werden. Klar ist indes, dass die Gaming-Industrie generell auf den Typus des männlichen, jungen (weißen) Spielers eingestellt ist. Dies hängt auch damit zusammen, dass zumindest unter Jugendlichen bzw. jungen Erwachsenen Jungen bzw. Männer eine weitaus höhere Nutzungsfrequenz aufweisen als Mädchen bzw. Frauen und dass Letztere überwiegend wenig komplexe Smartphone-Spiele bevorzugen (MPFS 2020, Werse et al. 2019, Yee 2017). Aufwendige PC- bzw. Online-Spiele sind also von den Nutzungszahlen her betrachtet eine absolut männliche Domäne. Insofern reproduziert sich dieses System selber, indem z.B. auch „maskulines“ Verhalten in Online-Spielen typischerweise belohnt wird. Dies könne wiederum Spielerinnen abschrecken. Praktisch jede Facette der Gaming-Industrie sei auf männliche Spieler und die Reproduktion entsprechender Stereotype ausgelegt. Daher werden Änderungen anberaumt, um auch weibliche Gamerinnen besser zu integrieren (Fox & Yen Tang 2014).

Debatten über sexualisierte Gewalt werden indes vor allem außerhalb eines rein akademischen Diskurses geführt. So wird in einem Vice-Artikel gefordert: *„Wir müssen endlich über sexualisierte Gewalt in Videospiele sprechen“*. Hier wird damit argumentiert, dass explizite (Waffen-)Gewalt nicht Teil der üblichen Lebensrealität sei, sexuelle Belästigung und Gewalt aber bei Frauen durchaus (Ludwig 2016). Ein weiterer Artikel stellt unter dem Schlagwort *„Raus aus dem Bikini, rein in die Rüstung“* fest, dass sich die Darstellung von Frauen in Videospiele seit geraumer Zeit bereits zu ändern begonnen habe (Kreienbrink 2019).<sup>104</sup>

#### **d) Abhängigkeit und psychoaktive Substanzen**

Die problematische Nutzung von Computerspielen (sowohl online als auch offline) bestimmt sich im Allgemeinen nach dem Konzept der sog. „Gaming Disorder“. Dabei handelt es sich um ein eigenständiges Störungsbild, das unter anderem im Jahre 2015 in das Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-V) aufgenommen wurde. Hier wurde für eine deutsche Repräsentativstichprobe von deutschen 12- bis 25-Jährigen eine Prävalenz von

---

<sup>104</sup> Weitere Betrachtungen zu sexistischen Strukturen und Inhalten finden sich im entsprechenden Abschnitt zum ESport.

rund 7% festgestellt (Wartberg et al. 2017). Es wird aber auch Kritik an diesem Konzept geübt, insbesondere im Hinblick darauf, dass die aus der Substanzabhängigkeit stammenden Klassifizierungskategorien nicht ohne weiteres auf „Mediensucht“ anwendbar seien. Zudem sei eine „Gaming Disorder“ bzw. „Video Game Addiction“ nach den entsprechenden Kriterien oft nicht mit deutlichen Beeinträchtigungen des Alltagslebens verbunden. Vielmehr hingen entsprechende Verhaltensweisen mit generell ungünstigen Vorbedingungen wie etwa Depressivität und Ängstlichkeit zusammen (Bean et al. 2017). Letzteres wurde im Übrigen auch in der oben genannten Studie von Wartberg et al. beobachtet. Insofern sind Studien zu „Gaming Disorder“ in Korrelation zu Substanzkonsum mit gewissem Vorbehalt zu betrachten.

Eine Metastudie zu bildgebenden Verfahren für Gehirnaktivität bei „Internet Gaming Disorder“ IGD (Weinstein 2017) zeigt Parallelen solcher Störungen zu Substanzabhängigkeiten auf, weshalb die Klassifikation von IGD als Verhaltenssucht angemessen erscheine. Auch hier ist indes wiederum die Richtung bzw. Ursache der Korrelation unklar, zumal auch z.B. Assoziationen zu Aufmerksamkeitsdefizit-/Hyperaktivitätsstörung (ADHS) gefunden wurden, die zumindest teilweise beiden Störungsarten zugrunde liegen könnte.

Darüber hinaus existieren bereits seit Längerem Studien zu (potenziell) problematischem Spielverhalten und anderen Abhängigkeiten: So wurde bereits im Jahre 1994 eine Ergänzung zum damaligen DSM-IV<sup>105</sup> für eine Abhängigkeit von sogenannten Arcade-Spielen (Automaten-Videospiele) vorgeschlagen, wobei für die Betroffenen Ähnlichkeiten mit pathologischen Glücksspieler\*innen und auch ähnliche Abhängigkeitspotenziale festgestellt wurden (Fisher 1994). Eine aktuelle Metastudie (Burleigh 2019) zeigt auf, dass „Gaming Disorder“ generell mit einer Reihe von Abhängigkeitssyndromen korrelieren kann, von Alkoholabhängigkeit bis zur (ebenfalls umstrittenen) Social-Media-Abhängigkeit. Im besagten Überblick wird allerdings auch angemerkt, dass bei den wenigsten der berücksichtigten Studien individuelle und Umfeldfaktoren berücksichtigt wurden, die vermutlich oft entscheidende Hintergrundvariablen darstellen.

---

105 Das aktuelle Klassifikationssystem für psychische Störungen (DSM-V) gilt seit dem Jahre 2013 und löste das frühere, im Jahre 1994 geltende DSM-IV ab.

---

Abgesehen von verschiedenen, u.a. durch DSM-V diagnostizierten Störungsbildern wurde teilweise auch die Assoziation zu Substanzkonsum an sich (ohne, dass notwendigerweise eine Störung vorliegt) untersucht. In einer deutschen Studie (Walther et al. 2011)<sup>106</sup> unter 12-25-Jährigen konnte eine gewisse Korrelation von „problematischem Gaming“ mit gelegentlichem oder regelmäßigem Cannabiskonsum beobachtet werden, nicht aber mit Alkohol- und Tabakkonsum, die wiederum mit pathologischem Glücksspiel korrelierten. Eine US-Studie wiederum (Ream et al. 2011) untersuchte Computerspielen unter dem Einfluss psychoaktiver Substanzen. Diejenigen, die dies regelmäßig betrieben, wurden insgesamt deutlich mit Substanzabhängigkeit assoziiert, aber eher nicht zwangsläufig mit einer etwaigen „Gaming Disorder“. Hinweise auf Parallelen von „Internet Video Game Addiction“ mit Substanzabhängigkeiten liefert auch eine klinische Studie, in der das Medikament Bupropion zur Reduzierung von Craving (Verlangen nach der Substanz bzw. hier der Aktivität Spielen) bei entsprechend definierten „Abhängigen“ ähnliche Effekte erbrachte wie bei Menschen mit Substanzabhängigkeiten (Han et al. 2011).

Schließlich wurde in einer britischen Studie untersucht, inwiefern Darstellungen von Alkohol- und Tabakkonsum in Computerspielen mit eigenem Konsum dieser Substanzen korrelieren: Eine Korrelation wurde hier bestätigt, indem Jugendliche, die entsprechende Spiele spielen, eher Erfahrungen mit den legalen Drogen haben (Cranwell et al. 2016). Auch hier ist indes unklar, wie die Korrelation zu verstehen ist. So könnte z.B. ein generell stärkerer Hang zu „Sensation Seeking“ (wie u.a. in der o.g. Studie von Walther et al. für Spiel- und Substanzkonsum bestätigt) eine wichtige Hintergrundvariable sein. Insgesamt zeigen sich für etwaige Zusammenhänge von Gaming und Substanzkonsum eher unklare Befunde.

Während unstrittig sein dürfte, dass es in bestimmten Fällen pathologisches Spielverhalten gibt, so bestehen nach wie vor Zweifel an einer Konzeptualisierung von Abhängigkeit nach dem Muster von Substanzabhängigkeiten, auch wenn sich in Studien Parallelen gezeigt haben. Im Kontext von E-Sport, insbesondere leistungsmäßig betriebenen, erhalten solche Diskurse nochmals eine andere Wendung.

---

106 Irreführenderweise ist im Titel der Studie von „Addictive Behaviours“ als übergreifende Klammer die Rede, was aber hier nur auf Gaming und Glücksspiel zutrifft.

---

## 2. ESport

ESport wird in verschiedenen Beiträgen als Erweiterung des traditionellen Sports verstanden (vgl. die Beiträge in der Sammlung von Game 2019). Danach verbinde ESport Generationen und fördere interkulturellen Austausch und Inklusion sowie wichtige Fähigkeiten wie etwa Respekt und Fairplay. Angemahnt werden dabei lediglich eine weitere Professionalisierung sowie die Einhaltung des Jugendschutzes. Letzteres erscheint nicht zuletzt deshalb vonnöten, weil ein wesentlicher Teil der besonders beliebten ESport-Spiele tatsächlich explizite Gewaltdarstellungen enthält – was im Kontext der Förderungswürdigkeit sowie Inklusion von ESport durchaus kritisiert wird.<sup>107</sup> Stimmen aus der Jugendarbeit betonen gleichwohl die Möglichkeiten von ESport zur Inklusion (Heinz & Kohring 2020). Dabei verweisen sie auf die lange Tradition von LAN-Partys und Gaming-Turnieren, durch welche man den Zugang zu Jugendlichen gewinnen könne, die sich mit herkömmlichen pädagogischen Ansätzen ansonsten kaum erreichen ließen. Deshalb empfehle man, diese Form der Jugendarbeit auch weiter unter dem Label ESport zu betreiben und Erziehungsberechtigte mittels des bereits seit rund zehn Jahren durchgeführten Veranstaltungsformates „Eltern-LAN“ einzubeziehen, in dem Eltern und pädagogische Fachkräfte eigene Spielerfahrungen sammeln und sich miteinander austauschen könnten (Busse 2011). Die inklusiven Funktionen von ESport gehen bisweilen mit der Befürwortung staatlicher Förderung zugunsten von ESport einher.<sup>108</sup> Betont werden nicht zuletzt die Vorzüge von ESport auch für Menschen mit Behinderung. Diese beruhten auch auf der Barrierefreiheit der Bedienung etwa durch variable Möglichkeiten zur Steuerung sowie auf „inklusive(n) Spielwelten“, in deren virtueller Realität die Behinderung quasi verschwinde. Diese Ansicht teilt der (behinderte) FIFA-Profi-ESportler Niklas Luginland (webcare 2019a). Angesichts seiner relativ schweren Behinderung betrachte er ESport als große Chance zur Inklusion, wengleich er auch Anfeindungen ausgesetzt sei. Der Deutsche Behindertensportverband (DBS 2018) erkennt die *„besondere(n) Chancen von eSport für Menschen mit Behinderung“*. Insbesondere Sportsimulationen (aber nicht nur diese) böten

107 Borggrefe (2018), S. 5: „...dass diejenigen Computerspiele, die die Wettkampfszene im eSport dominieren, die kommerziell am erfolgreichsten sind und die meisten Spieler und Zuschauer anziehen, diejenigen Spiele sind, in denen es um Töten, Zerstören und Erobern geht“.

108 Vgl. etwa die sportwissenschaftlichen Beiträge auf der von der Deutschen Sporthochschule betriebenen Website „eSportwissen.de“.

mehr Teilhabe am gesellschaftlichen Leben. Daher unterstützt der DBS auch grundsätzlich ESport in Vereinen vorbehaltlich gewalthaltiger Spiele und möglicher negativer gesundheitlicher Auswirkungen. Mit der Position des DBS vergleichbar ist schließlich auch die Position des DOSB (2018a). Dieser verweist (DOSB 2018b) darauf, dass der bewusste Einsatz von ESport in Vereinen bzw. Einrichtungen der Jugendpflege stets mit der Förderung von Medienkompetenz verknüpft sein müsse. Negative Effekte seien dabei zu vermeiden. Hierbei diskutiert man verschiedene divergente Entwicklungen und Maßnahmen zu ihrer Prävention.

### **a) Gewalt**

Zur allgemeinen Frage, ob und inwieweit Computerspiele mit Gewaltinhalten auch mit realer Gewalt bzw. anderweitigen Problemen assoziiert sind, existieren zahlreiche Studien mit unterschiedlichen Ergebnissen. Bemerkenswert ist demgegenüber das Fehlen spezieller Untersuchungen zum Kontext zwischen ESport und Gewalt. Hierzu konnten keine wissenschaftlichen Studien aufgefunden gemacht werden.

Der Mangel an wissenschaftlichen Studien zu diesem Thema erstaunt vor allem deshalb, weil ein Großteil der populären Spiele im ESport auf Gewalthandlungen beruht und dies als Hauptgrund für die Ablehnung von ESport als Olympische Disziplin gilt (Orlando & Parry 2018). Dies zeigt sich am Standpunkt des IOC-Präsidenten Thomas Bach. Seiner Ansicht nach könne kein Spiel in das Olympische Programm aufgenommen werden, das Gewalt oder Diskriminierung fördere. Sogenannte Killer-Spiele stünden im Widerspruch zu den olympischen Werten. Deshalb seien sie nicht zu akzeptieren (Bertits 2018). Dieser Kritik an digitalisierter Gewalt im ESport wird bisweilen heftig widersprochen und die reale Gewalt in Sportarten entgegen gehalten. Zu Letzteren gehörten beispielsweise Fouls in Ballspielen, das Boxen, aber auch die Simulation von realer Gewalt in manchen klassischen Sportarten (Raecke 2018, Orlando & Parry 2018). Letztere finde sich sogar in der persönlichen Historie des IOC-Präsidenten. Dieser sei bei früheren Olympischen Spielen als Fechter angetreten und habe damit eine Sportart betrieben, die das Erstechen von Menschen mit Schwertern zelebriere (Bangsawan 2019: „a sport that celebrates stabbing people with swords“).

---

So widersprüchlich die Debatten aus Anlass von Gewaltdarstellungen im ESport auch sein mögen, umso dünner scheint deren wissenschaftliche Basis. So gibt es weder eindeutige Befunde zu den negativen Auswirkungen von Gewaltinhalten im ESport auf bestimmte Verhaltensmuster, noch belastbare Studien zur Gegenkritik an klassischen Sportarten, in der reale Gewalt verübt oder simuliert wird.

### **b) Diskriminierung und Diversität**

Das Thema Diskriminierung im ESport wird weniger in wissenschaftlichen Beiträgen, als vielmehr in englischsprachigen Medien diskutiert (z.B. Mulkerin 2016, Esports.net 2018). Bei dieser Diskussion geht es vor allem um die auf starken Emotionen bei (Online-)ESport-Wettbewerben beruhenden diskriminierenden Beleidigungen bzw. vergleichbaren Äußerungen. Diese erhielten vor allem deshalb eine schärfere Note, weil Schwarze im ESport nach wie vor unterrepräsentiert seien. Im wissenschaftlichen Diskurs erscheint dieses Thema gleichwohl noch sehr jung zu sein. Soweit ersichtlich befasst sich lediglich ein (sehr aktueller) Artikel (Fletcher 2020) mit Parallelen zwischen der allgemeinen Benachteiligung von Schwarzen und ihrer Unterrepräsentation im professionellen ESport. Allgemeingültige Aussagen für die Zukunft lassen sich aus diesen wenigen Beiträgen kaum ableiten.

Umgekehrt bietet ESport aber offenkundige Chancen zur Gleichbehandlung und kann mit den Ansprüchen von Integration und Inklusion in Verbindung gebracht werden. Dies gilt für den generellen Zugang zum ESport, der nicht auf bestimmte ethnische Gruppen beschränkt ist, wie für spezielle Kampagnen aus dem organisierten Sport. Erwähnenswert ist beispielsweise eine Initiative namens „*eSport against Racism*“, die von der ESport-Abteilung des SV Babelsberg ins Leben gerufen und zu einem mehrtägigen Turnier führte, an dem zahlreiche Clubs und Einzelspieler teilnahmen. Das Ziel der Kampagne bestand darin, ESport als Chance zur Diversität zu begreifen, der wie alle anderen Sportarten Menschen jeglichen Glaubens, jeder Hautfarbe und Lebens Einstellung verbinde (Walter 2019). Einer Differenzierung nach religiösen, kulturellen oder ethnischen Merkmalen wurde mit dieser Initiative eine klare Absage erteilt. Sämtliche Einnahmen aus dem Turnier gegen Rassismus und Diskriminierung kamen schließlich einer sozialen Einrichtung zugute.

---

### c) Sexismus und Inklusion

Wissenschaftliche Untersuchungen zum Thema Sexismus im ESport sind rar gesät. Einer der wenigen Beiträge trägt den Titel „The #E-Too Movement“ (Holden et al. 2019). Er befasst sich mit vermeintlichen Fällen sexistischer Äußerungen und sexueller Übergriffe im professionellen ESport. Der Beitrag kommt zu dem Ergebnis, dass die Fälle keine oder nur wenige konkrete Gegenmaßnahmen der Gaming-Industrie veranlasst hätten. Auch ‚Multiplikatoren‘ wie Twitter, Twitch und YouTube fehle es an klaren Strukturen und Konsequenzen gegen dieses Verhalten. Benannt werden ferner die Onlineforen 4chan und 8chan. Sie seien unkontrollierte Herde von „hate speech“ jeglicher Art. Der abschließende Appell der Verfasser richtet sich an die Gaming-Industrie. Diese solle ihre eigenen Strukturen verbessern. Ansonsten seien negative Konsequenzen durch Konsument\*innen und Sponsoren im Kontext einer kulturell-gesellschaftlichen Veränderung durch die #MeToo-Bewegung zu befürchten.

Vergleichbare Beobachtungen im Hinblick auf männliche Dominanz und Ausschlussmechanismen gegenüber weiblichen Beteiligten finden sich auch in einer Studie einer Online-ESport-Community (Xue et al. 2019) und in einem Beitrag über Online-Spiele und der Streaming-Plattform Twitch (Ruvalcaba et al. 2018). Eine weitere Untersuchung befasst sich mit Reaktionen auf die erste professionelle Spielerin des ESport-Titels „Hearthstone“. Danach seien die Reaktionen über die Spielerin hauptsächlich auf ihr Geschlecht und nicht auf ihre Fähigkeiten bezogen. Dies stelle eine deutliche Diskriminierung von Seiten anderer Spieler als auch der Zuschauer dar (Schelfhout et al. 2019).

In einem weiteren Artikel wird ein Fall einer der seltenen Profi-ESportlerinnen des Ego-Shooters Overwatch angeführt. Auch sie sei mannigfaltigen, direkt auf ihr Geschlecht bezogenen Anfeindungen und Beleidigungen ausgesetzt (Keilbart 2018). In derselben Liga sei kurze Zeit später eine Person unter dem Pseudonym „Ellie“ angetreten, die durch ihr großes Können für Aufsehen gesorgt habe und rasch als Mann enttarnt worden sei. Der enttarnte Mann habe hinterher von einem „missglückten Experiment“ geredet. Mit diesem wollte er auf Sexismus in der Szene aufmerksam machen. Beobachter\*innen gingen allerdings davon aus, dass das Verhalten des Mannes wegen eines Generalverdachts gegenüber vorgeblich weiblichen Spielerinnen eher noch zu-

---

sätzliche negative Auswirkungen auf die Situation haben könnte (Steinlechner 2019). Dies vermutet die österreichische ESportlerin *Yvonne Scheer* ebenso (webcare 2019b). Sie berichtet im Übrigen von der starken männlichen Dominanz, die sich bei Online-Wettkämpfen regelmäßig in sexistischen Kommentaren äußert ('Du gehörst in die Küche', 'Bring uns eine Runde Bier', 'Gegen das Team wollen wir zuerst spielen, das ist leicht, da spielt ein Mäd'l mit').

Die Beurteilung von sexistischem Verhalten im ESport scheint aber auch innerhalb der Gaming-Szene durchaus differenziert zu sein. Dies zeigt beispielsweise die Position des Gaming-Autors „MuSc1“. Seiner Meinung gebe es die vielen sexistischen Kommentare nur, weil sich viele Frauen selbst darauf reduzierten. Natürlich habe dies zum Nachteil, dass normale Frauen, die einfach nur gerne zockten, ebenso darauf reduziert würden (Gamerliebe 2019). Mit diesem Kommentar bezieht er sich insbesondere auf computerspielende Frauen, die sich auf Plattformen wie Twitch, Instagram oder YouTube in erster Linie über ihr Aussehen (oft mit freizügigen Outfits) und weniger über ihre Fähigkeiten präsentieren. ESportlerinnen sollten seiner Meinung nach schlicht mit Leistung überzeugen.

Auf YouTube ist wiederum ein Versuch dokumentiert, im professionellen ESport eine Art Gendered Marketing zu betreiben. In diesem wurde das erste rein weibliche League-of-Legends-Profi-Team etabliert, das dann aber ausschließlich teils hohe Niederlagen erleiden musste (<https://www.youtube.com/watch?v=HbH8BhgKXbM>). Ähnlich wie der oben beschriebene Fall eines Mannes mit weiblichem Pseudonym wurde auch dieser Versuch als eher kontraproduktiv für die Integration von Frauen im ESport bewertet.

Anderes dürfte für universitätsnahe Bestrebungen zur Inklusion weiblicher Spielerinnen beispielsweise durch die Taskforce an der Universität von Kalifornien, Irwin (UCI), gelten. Diese Taskforce (hierzu die Beiträge von Cullen et al. 2018, Amazan-Hall et al. 2018) befasst sich mit konkreten Möglichkeiten zur Umsetzung von Diversität am Campus, in denen es unter anderem darum geht, die Selektion der Spielenden nicht nur anhand von Spielfähigkeiten vorzunehmen, Unternehmungen über das reine Gaming hinaus anzubieten sowie Girls and Gaming Summer Camps und Turniere für unterrepräsentierte Gamer (weiblich und genderqueer) zu organisieren.

---

Dass ESport vom Prinzip her ein geschlechtergerechtes Phänomen darstellt, wird auch in zahlreichen journalistischen Artikeln und Kommentaren betont. Sie weisen darauf hin, dass körperliche Stärke und Antrittsschnelligkeit generell keine Rolle im ESport spielen und die noch wachsende Industrie die Chance habe, effektive Inklusion im Hinblick auf Frauen, aber auch Trans-Menschen, Nicht-Binäre und ‚People of Colour‘ zu betreiben. Beispielhaft wird auf Organisationen wie „Black Girl Gamers“ und „Women of Esports“ als Repräsentanten der besser zu inkludierenden Minderheiten im ESport verwiesen (Krell 2019). Dies korreliert mit der Argumentation in einem Beitrag von Kluwe (2018). Danach hätten die den ESport mit entsprechendem Kapital fördernden Unternehmen der Videospielebranche durch das Aufstellen entsprechender Regeln theoretisch leichtes Spiel beim Schaffen von inklusionsfreundlichen Umgebungen der jungen Industrie. Gleichwohl würde es, ähnlich wie im traditionellen Sport, gegenwärtig vermieden, solche Entwicklungen gezielt anzustoßen. Frauen seien nach wie vor gerade im Leistungs-ESport nach wie vor extrem unterrepräsentiert, was wiederum durch die hohe Verbreitung von abwertenden und teils sexualisierten Äußerungen männlicher Akteure verschärft werde. Schließlich trauten sich dadurch weniger Frauen, ESport leistungsmäßig zu betreiben. Das Beispiel der Fußball-Simulation FIFA mache dies noch etwas deutlicher: So existierten kaum virtuelle Frauenteams als Identifikationsfolie. Das System sei auf junge, männliche sowie weiße Spieler ausgerichtet. Es reproduziere sich damit quasi selbst, so dass auch bei frauenspezifischen Scouting-Events kaum Interessentinnen erschienen (May 2020).

Bei alledem wird das allgemeine Inklusionspotenzial von ESport durchaus erkannt und betont (vgl. z.B. Kiel 2019). So gehöre es zu den Fakten, dass Mädchen bzw. Frauen gerade bei den für ESport relevanten Spielen deutlich unterrepräsentiert seien. Dies belege eine Befragung unter Hunderttausenden Computerspieler\*innen, in der typische ESport-Spiele (in absteigender Reihenfolge: MOBAs, Shooter, Sportspiele) die letzten Plätze hinsichtlich des Anteils der Spielerinnen belegten (Yee 2017). Im Fall von Sportspielen betrage der Anteil von Spielerinnen sogar nur 2%. Darin spiegele sich wider, dass „Mädchen und Frauen (...) traditionell eher zu kooperativem als kompetitivem Verhalten animiert“ würden. Dies korreliere wiederum mit ihren Spiele-Vorlieben (Kiel 2019).

---

#### **d) Abhängigkeit und psychosoziale Gesundheit**

Mehrere Studien zum Gaming belegen Fälle pathologischen Spielverhaltens nach Maßstäben der Gaming Disorder. Die kritiklose Anwendung dieser Maßstäbe auf den spezifischen Bereich des leistungsmäßigen ESports erscheint indes nicht unproblematisch. Denn ESportler können einen professionellen Status generell nur bei einem besonders intensiven Spiel erreichen. Gemessen an den Maßstäben der Gaming Disorder dürften viele diese Sportler als spiel-süchtig bezeichnet werden. Dieser Befund trägt aber weder der begrifflichen Differenzierung zwischen Gaming im Allgemeinen und speziellem ESport Rechnung, noch wird es dem Problem der Computerspielsucht aus wissenschaftlicher Perspektive gerecht. Deshalb erscheint eine Differenzierung zwischen ESport und Gaming mit Blick auf das Problem der Computerspielsucht und möglichen Präventionsansätzen zielführend.

So stelle ESport einer Auffassung zufolge nur eine wichtige Grundlage für die Diskussion des Phänomens des „internet gaming disorder“ dar (Nielsen & Karhulahti 2017). Die Probleme von Sucht und Gaming Disorder seien nach einer weiter gehenden Ansicht sogar gänzlich aus dem (professionellen) ESport aus-zunehmen (Shelton 2018). Die Gefahr einer Abhängigkeit im pathologischen Sinne sei dabei vor allem bei denjenigen zu verorten, die Videospiele in ihrer Freizeit spielten. Schließlich sei es abhängig vom individuellen Hintergrund und der eigenen Perspektive, ob Videospülsucht als Erkrankung angesehen werden müsse oder nicht.

Eine andere Ansicht erkennt demgegenüber Zusammenhänge zwischen ESport und negativen Auswirkungen auf public health (Chung et al. 2018). Trotz fehlender empirischer Belege prognostiziere man ein Ansteigen von proble-matischem Spielverhalten mit dadurch potentiell weitreichenden Konsequenzen für die öffentliche Gesundheit. Noch weiter geht eine Studie von Choi et al. (2018). In dieser wurden verschiedene Familientypen im Kontext der ge-sellschaftlichen Veränderungen in asiatischen Ländern mit Bezug zu ESport, Online-Gaming und Delinquenz bei Adoleszenten untersucht und eine Korre-lation zwischen Onlinespielsucht – bezogen auf spezielle ESport-Titel – und delinquentem Verhalten festgestellt. Adoleszente aus „dual income families“ seien danach anfälliger für das Suchtpotenzial solcher Freizeitbeschäftigun-gen, während solche aus (eher unterprivilegierten) ‚multikulturellen‘ Familien

---

das Spielen eher als stimmungsregulierenden Faktor und temporäre Flucht aus ihrer Realität wahrnahmen. Andere beurteilen das Problem der Computerspielsucht wiederum nicht mit Blick auf den sozialen Hintergrund der Spieler. Sie halten die jeweiligen Spielinhalte und -zeiten für maßgeblich. Problematische Effekte träten danach am ehesten bei (Online-)Spielen mit sozialen Interaktionen, komplexen und variablen Belohnungssystemen, Sanktionierungen von Spielpausen und Bezahlsystemen auf (Rumpf 2017). Bei Kindern und Jugendlichen führe dabei insbesondere das „Training“ von ESport zu hohen Spielzeiten und fördere die Gefahr der Abhängigkeitsentwicklung (Rumpf 2018) – wobei Studien zu dieser Thematik gleichwohl fehlten (so Klein & Stolzenberg 2019).

Nach einer differenzierten Ansicht (Deeg 2019) wird dem ESport zwar ein größeres Abhängigkeitspotenzial als „normaler“ Sport zugeschrieben. Es gebe aber Kriterien und Möglichkeiten, um die Diagnose einer Gaming Disorder im ESport zu verhindern. Hierzu gehörten einerseits die Kontrolle über die Nutzung, das Einhalten von Trainingsplänen und Pausen sowie andererseits das Fehlen von Folgeproblemen im sonstigen Alltagsleben. Hier zeigten sich gewisse Parallelen zur Unterscheidung von leistungsorientierten Sportler\*innen und „Sportsüchtigen“. In diese Richtung zielt nicht zuletzt ein Beitrag im britischen „Guardian“ (Hattenstone 2017), der auf die Gefahren für die physische Gesundheit durch stundenlanges Sitzen bei professionellen Spielern aufmerksam macht und Parallelen zwischen Gaming Disorder bei Jugendlichen und Schnüffelstoffabhängigen sieht.

Bei alledem erscheint es zwar schwierig, das allgemeine Abhängigkeitsbild einer Gaming Disorder auf den speziellen Bereich des ESports übertragen zu können. Gleichwohl sind divergente Entwicklungen, die nach allgemeinen Maßstäben Computerspielsucht bedeuteten, möglichst auch im ESport zu vermeiden. Dessen Förderung wird daher richtigerweise mit Zielen der Suchtprävention verbunden, deren Erreichen eine pädagogische Begleitung erfordert, die sich auch an den Maßstäben einer Gaming Disorder orientiert.

## 6. KAPITEL: ZUSAMMENFASSUNG UND AUSBLICK

---

*MARTIN NOLTE/FRANZ W. PEREN/HEINO STÖVER/BERND WERSE*

ESport ist unbestrittener Teil einer digitalisierten Jugend- und Alltagskultur. Seine Bedeutung wächst dynamisch. Allein in Deutschland schätzt man die Zahl der ESportler auf 1.500.000 bis 4.500.000. Viele davon betreiben ESport als Hobby unter Freunden oder in kleineren Gruppierungen ohne Vereinsanbindung bisweilen weit über Ländergrenzen hinaus. Eine zunehmende Anzahl von ESportlern organisiert sich ferner in Sparten oder Abteilungen von allgemeinen Breitensportvereinen, speziellen ESport-Vereinen oder in (halb-)professionellen Teams teilweise unter dem Dach von Proficlubs. Die Genres der verschiedenen Computer- und Videospiele im ESport sind breit gefächert. Die beliebtesten Spiele sind sog. Ego-Shooter. Hinzu kommen Echtzeit-Strategiespiele und Simulationen klassischer Sportarten wie Fußball, Segeln oder Golf. Damit verbunden sind vielfältige Schnittmengen und Abgrenzungsfragen zwischen ESport und allgemeinem Sport (hierzu 1.) sowie sozio-ökonomische Dimensionen von ESport mit seinem Entfaltungspotenzial für digitale Kompetenzen (hierzu 2.), das neben dem Grundsatz der Gleichbehandlung sowie der Forderung nach Präventionsmaßnahmen zur Abwehr divergenter Entwicklungen zu den tragenden Zielsetzungen der Förderung von ESport in Schleswig-Holstein gehört (hierzu 3.):

1. Die inhaltlichen Schnittmengen zwischen ESport und traditionellem Sport beruhen darauf, dass klassische Sportarten immer öfter in eine digitalisierte Welt überführt werden. Dort werden sie nicht allein zu Trainingszwecken, sondern zunehmend auch in Wettkämpfen ausgeübt. Organisatorische Verzahnungen zwischen traditionellem Sport und ESport entstehen ferner dort, wo Sportorganisationen (Verbände, Ligen) digitale Wettkämpfe mit Bezug zu klassischen Sportarten veranstalten, Breitensportvereine ESport-Sparten oder Abteilungen gründen und Proficlubs spezielle ESport-Teams einrichten.

Die Verflechtungen zwischen ESport und traditionellem Sport führen zu komplexen Abgrenzungsfragen auch im Verhältnis zu Gaming und elektronischer Sportartensimulation. Das allgemeine Verständnis von ESport

---

ist hierbei weit. Es erstreckt sich auf jedes wettkampfmäßige Computer- und Videospiele in mannigfaltigen Formen unter festgelegten Regeln. Eine Differenzierung nach dem Inhalt des jeweiligen Computer- oder Videospiele ergibt sich weder aus enzyklopädischer Sicht noch aus dem Selbstverständnis des organisierten ESports. Im Vordergrund steht vielmehr der virtuelle Wettstreit um die beste Leistung, die ausschließlich von den persönlichen Fähigkeiten der Spielenden abhängen muss und nicht auf Zufallsfaktoren beruhen darf.

ESport ist damit ein spezieller Teilbereich des allgemeinen Gamings, das sich gemäß seiner originalsprachlichen Bedeutung auf jegliches Computerspielen erstreckt und damit beispielsweise auch digitale Konzentrationsspiele ohne Wettkampfcharakter erfasst. Werden traditionelle Sportarten schließlich in eine virtuelle Welt überführt, spricht man von einer elektronischen Sportartensimulation. Derartige Simulationen gibt es im traditionellen Sport seit langem zu Trainingszwecken. In jüngerer Zeit gibt es darüber hinaus vermehrt Wettkämpfe mit elektronischer Sportartensimulation, die teilweise auch von klassischen Sportverbänden und -ligen veranstaltet werden.

Der Deutsche Olympische Sportbund und dessen Mitglieder vertreten eine eigene Abgrenzungssystematik. Sie verzichten auf die Verwendung des Begriffs ESport und differenzieren nach dem Inhalt des jeweiligen Video- und Computerspiels. Dabei unterscheiden sie zwischen elektronischer Sportartensimulation und dem sogenannten eGaming. Als Sportartensimulationen werden virtuelle Darstellungen klassischer Sportarten verstanden. Sie sind nach Ansicht des Deutschen Olympischen Sportbundes zur Weiterentwicklung des traditionellen Sports sowie der Verbände wichtig. Der Bereich des eGamings erstreckt sich demgegenüber auf alle sonstigen Video- und Computerspiele ohne Bezug zum traditionellen Sport. Hierbei handelt es sich nicht um Sport, sondern um einen Teil der modernen Jugend- und Alltagskultur.

2. Die kulturelle Bedeutung von Video- und Computerspielen dürfte bei alledem unbestritten sein. Sie korreliert mit den ökonomischen Dimensionen von ESport. So betrug das weltweite Marktvolumen im ESport im Jahr 2019 noch 958 Millionen US-Dollar und wird für das Jahr 2022 auf rund 1,79 Milliarden US-Dollar geschätzt. Vergleichbares gilt für die dynamische Entwicklung von Zuschauerzahlen und Preisgeldern im ESport. Die Marktdaten dürften zeigen, dass ESport ein Bedürfnis weltweit einschließlich in Deutschland abdeckt, das wesentliche Teile der Gesellschaft berührt und einer staatlichen Regulierung bedarf.

ESport generiert zweifelsfrei einen sozialen Nutzen. Doch während der private Nutzen des ESports kontinuierlich steigt, schwächt sich der externe Nutzen in Form von Wertschöpfungs- und Beschäftigungseffekten ab. Der Anteil der in Deutschland entwickelten Computer- und Videospiele reduziert sich seit Jahren stetig. Während die weltweite Nachfrage nach Computer- und Videospiele dynamisch wächst und in den Bereichen Freizeit, Unterhaltung und Kultur bereits heute eine signifikante Rolle innerhalb moderner Volkswirtschaften einnimmt, sinkt der Anteil deutscher Wertschöpfung innerhalb dieses Marktes fortgesetzt und nahm im Jahre 2018 nur noch 4,3 Prozent des globalen Marktes ein.

Der fallende Wertschöpfungsanteil bedingt, dass auch die Beschäftigten, die Computer- und Videospiele in Deutschland entwickeln, sinkt. Innovationen und technischer Fortschritt *Made in Germany* reduzieren sich innerhalb dieser Branche stetig mit der Folge, dass sich in diesem Bereich Monokulturen zugunsten anderer Staaten entwickeln können – wie dies heute bereits bei anderen Software-Märkten der Fall ist. Solche Fehlentwicklungen können der deutschen Volkswirtschaft nachhaltig schaden. Darüber hinaus zeitigen solche Entwicklungen Bildungs- und Ausbildungsdefizite in Deutschland.

Bemerkenswert ist nicht zuletzt, dass ESport als Technologietreiber und Förderer digitaler Kompetenzen fungiert. Die große Bedeutung digitaler Kompetenzen für das Funktionieren einer Gesellschaft belegt nicht zuletzt die noch andauernde Corona-Krise. Die erfolgreiche Distribution digitaler und medialer Kompetenzen dürfte sich dabei weitgehend an der

---

Ausbildung und am entsprechenden Training des Personals orientieren. ESport hat zweifelsfrei das Potenzial dazu, personelle Ressourcen auszubilden und unter Wettbewerbsbedingungen zu trainieren.

3. Die Förderung des ESports in Schleswig-Holstein beruht auf einem Beschluss des Schleswig-Holsteinischen Landtages und erfolgt nach Maßgabe einer Richtlinie, die im Wesentlichen von zwei Prinzipien getragen wird. Zum Ersten erfolgt die Förderung ausschließlich zweckgebunden zur Entwicklung eines landesweiten Angebots für ESport in Verbindung mit digitaler Kompetenz, mit allgemeinem Sport insbesondere Sport- und Bewegungsangeboten sowie mit Projekten interkommunaler und regionaler Zusammenarbeit. Zum Zweiten steht die Förderung von ESport unter der Voraussetzung, dass die bereitgestellten Mittel mit dem Ziel einer Gleichbehandlung aller Menschen eingesetzt und präventive Maßnahmen zur Abwehr von Online-Spielsucht, einer gesundheitsgefährdenden Nutzung und sexualisierter Gewalt geleistet werden. Mit Blick auf die nachweisbaren Chancen und Risiken von ESport erscheinen beide Prinzipien sachgerecht. Dies ergibt sich aus Folgendem:

ESport besitzt das Potenzial zur Erlangung digitaler bzw. medialer Kompetenzen, die bereits heute großen Teilen der Gesellschaft mit exponentiell wachsenden Anteilen zugutekommen. Ökonomisch und gesellschaftspolitisch ist die Initiative des Landes Schleswig-Holstein, eSport durch die Vergabe von Zuwendungsmitteln zu fördern, zu begrüßen. Sie ist als innovativ im Sinne eines für die Gesellschaft dringend notwendigen Fortschritts zur Erlangung und Förderung digitaler und medialer Kompetenzen zu werten.

Die Förderung von ESport in Schleswig-Holstein steht richtigerweise unter der Voraussetzung der Gleichbehandlung sowie der Forderung nach Prävention von Online-Spielsucht, gesundheitsgefährdender Nutzung und sexualisierter Gewalt. Beide Zielgruppen (Gleichbehandlung, Prävention) sind verfassungsrechtlich geboten. Deren herausragende Bedeutung steht aber immer noch in einem umgekehrten Verhältnis zum Forschungsstand in dem speziellen Bereich des (wettkampforientierten) ESports. Die meisten Studien, Untersuchungen und Projekte zu diesen

---

Themen beziehen sich auf jegliches Video- und Computerspielen und betreffen Gaming im Allgemeinen.

Nach derzeitigen Erkenntnissen wird der spezielle Bereich des ESports vor allem von männlichen Jugendlichen betrieben. Diversität ist eher unterentwickelt. Allein deshalb erscheint es sachnah, dass die Förderung von ESport in Schleswig-Holstein von dem Prinzip der Gleichbehandlung getragen und durch spezielle Diskriminierungsverbote ergänzt wird, die insbesondere Unterscheidungen nach Geschlecht, Alter oder Herkunft ausdrücklich untersagen. Weitergehende Versuche, ESport als pädagogisches und inklusives Element für mehr Diversität und Fair Play einzusetzen, sind in jedem Fall zu begrüßen. Sie korrelieren mit wissenschaftlichen Hinweisen darauf, dass Integration von ESport in pädagogische Angebote für einen generellen Zugang zu Jugendlichen hilfreich sein kann.

Das Problem von Online-Spielsucht wird vornehmlich im Kontext zu Video- und Computerspielen im Allgemeinen (Gaming) diskutiert. In diesem Bereich werden krankhafte Entwicklungen mit dem Begriff der Computerspielabhängigkeit (kurz: Computerspielsucht) verbunden, deren Diagnose nach (nicht unbestrittenen) Kriterien einer sogenannten Gaming Disorder erfolgt. Deren Vermeidung kann eine Förderung von ESport dienen, die den Zugang zu Jugendlichen eröffnet und deren unkontrolliertes Video- und Computerspiel in pädagogisch begleitete Bahnen lenkt. Innerhalb dieser Bahnen ist es möglich, Spielzeiten zu limitieren und mit Pausen zu aktiven Sport- und Bewegungsangeboten zu verbinden, die Jugendliche ohne den Zugang über ESport nicht erreichen würden. Auf diese Weise lassen sich gesundheitsgefährdende Entwicklungen kontrollieren mit der weiter gehenden Möglichkeit, die digitale Spielleidenschaft in eine reale Sportwelt (zurück)zuführen und damit die umgekehrte Entwicklung einer elektronischen Sportartensimulation einzuleiten.

Ob und inwieweit die Darstellung von Gewaltszenen in Video- und Computerspielen einen originären Einfluss auf das Verhalten von Jugendlichen hat, wird in der Wissenschaft nicht einheitlich beurteilt. Bei ent-

---

sprechender Vulnerabilität sind negative Auswirkungen bei Spielenden indes nicht auszuschließen. Deren Vorbeugung kann mit der Lenkung des Computerspielens in pädagogisch begleitete Angebote im ESport dienen. Dies gilt nicht zuletzt für die Vermeidung sexistischer Äußerungen sowie Anfeindungen als Formen sexualisierter Gewalt.

Aus wissenschaftlicher Sicht ist die zweckgebundene Förderung von ESport in Schleswig-Holstein zu begrüßen. Sie bietet im Wesentlichen drei Möglichkeiten:

Zum Ersten kann die Förderung des ESports zur Entfaltung digitaler bzw. medialer Kompetenzen beitragen. Die Bedeutung dieser Kompetenzen wird einer zunehmend digitalisierten (Berufs-)Welt weiter zunehmen. Zum Zweiten lassen sich divergente Auswirkungen allgemeinen Video- und Computerspiels (Gaming) durch eine Lenkung der digitalen Spielleidenschaft in pädagogisch begleitete Angebote des ESports vermeiden. Zum Dritten besitzt die Lenkung des natürlichen Spieltriebs in geordnete Bahnen des ESports das Potenzial, um die verfassungsrechtliche Forderung nach Gleichbehandlung – nicht zuletzt von Menschen mit Behinderung – einzulösen und die körperliche Gesundheit von Jugendlichen durch die Verbindung zwischen ESport und klassischen Sport- und Bewegungsangeboten zu verbessern. Um diese Möglichkeiten zu realisieren, sollte die Förderung von ESport in Schleswig-Holstein fortgesetzt werden.

## LITERATURVERZEICHNIS

---

- Amazan-Hall, K., Chen, J. J., Chiang, K., Cullen, A. L., Deppe, M., Dormitorio, E., Haynes, D., Kernan, J., Quanbeck, K., Romine, M., Ruberg, B., Song, J., Stepan-Norris, J., Steinkuehler, C. und Trammell, A. (2018), Diversity and Inclusion in Esports Programs in Higher Education: Leading by Example at UCI, in: *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations (IJGCMS)*, 10(2), 71-80.
- Andana Bangsawan, A. (2019), "Violence" in Esports. Is esports too violent for the Olympics?, in: Medium, online verfügbar unter: <https://medium.com/@andiandana/violence-in-esports-a8649be11f6b>, abgerufen am 27.08.2020.
- Anderson, L. W., Krathwohl, D. R., Airasian, P. W., Cruikshank, K. A., Mayer, R. E., Pintrich, P. R., Raths, J. und Wittrock, M. C. (2001), *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*, New York.
- Anderson, C. A. et al. (2010), Violent Video Game Effects on Aggression, Empathy, and Prosocial Behavior in Eastern and Western Countries: A Meta-Analytic Review, in: *Psychological Bulletin*. No.2, Vol. 136, 151-173.
- Baumgartner, P., Tarnai, C., Wolf, B. und Ertl, B. (2014), Technologiebasiertes Problemlösen im Kontext der Erwerbstätigkeit, in: *Statistik Austria (Hrsg.), Schlüsselkompetenzen von Erwachsenen – Vertiefende Analysen der PIAAC-Erhebung 2011/12*, Wien, 376 f.
- Baumgartner, P., Brandhofer, G., Ebner, M., Gradinger, P. und Korte M. (2016), Medienkompetenz fördern – Lehren und Lernen im digitalen Zeitalter, in: *Bruneforth, M., Eder, F., Krainer, K., Schreiner, C., Seel, A. und Spiel, C. (Hrsg.), Nationaler Bildungsbericht Österreich 2015*, Graz.
-

- Bean, A. M. et al. (2017), Video Game Addiction: The Push to Pathologize Video Games, in: *Professional Psychology: Research and Practice*, 8 (5), 378–389.
- Bègue, L. et al. (2017), Video Games Exposure and Sexism in a Representative Sample of Adolescents, in: *Front. Psychol.*, 8(466), online verfügbar unter: <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.00466>, abgerufen am 26.08.2020.
- Bertits, Andreas (2018), Esports wird wohl wegen „Gewalt“ keine olympische Disziplin, in: *PC Games*, online verfügbar unter: <https://www.pcgames.de/E-Sports-Thema-119060/News/olympia-disziplin-gewalt-killerspiel-1264417/>, abgerufen am 27.08.2020.
- Beyer, N. (2020), „Verlieren zu können, ist eine Eigenschaft fürs Leben“, in: *Spiegel Online*, online verfügbar unter: <https://www.spiegel.de/netzwelt/videospiele-so-wird-man-ein-besserer-verlierer-a-6fe16da1-e265-49ef-b1f2-20ac393c953e>, abgerufen am 26.08.2020.
- Bloom, B. S., Engelhart, M. D., Furst, E. J., Hill, W. H. und Krathwohl, D. R. (1956), *Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals*, in: *Handbook 1: Cognitive domain*, New York.
- Borggreffe, C. (2018), *Schriftliche Stellungnahme im Rahmen der Anhörung zum Thema „Entwicklung des E-Sports in Deutschland“*, Institut für Sport- und Bewegungswissenschaft, Stuttgart, online verfügbar unter: <https://www.bundestag.de/resource/blob/579326/844c46010b4a81e61edb1cb18f39c808/stellungnahme-borggreffe-data.pdf>, abgerufen am 27.08.2020.
- Bowen, L. (2014), Video game play may provide learning, health, social benefits, review finds, in: *Monitor on Psychology*, No.2, Vol. 45, online verfügbar unter: <https://www.apa.org/monitor/2014/02/video-game>, abgerufen am 26.08.2020.
-

- Breuer, J. et al. (2015), Sexist Games = Sexist Gamers? A Longitudinal Study on the Relationship Between Video Game Use and Sexist Attitudes, in: *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*. No. 4, Vol.18, 197-202.
- Burleigh, T. L., Griffiths, M. D., Sumich, A. et al. (2019), A Systematic Review of the Co-occurrence of Gaming Disorder and Other Potentially Addictive Behaviors, *Curr Addict Rep* 6, 383-401.
- Busse, A. (2011), Mit „Ballerspielen“ gegen pädagogische „No-Go-Areas“? Erfahrungen mit Eltern-LANs, in: *Aus Politik und Zeitgeschichte (APuZ)*, 3, 30-34.
- Choi, C., Hums, M. A., Bum, C.-H. (2018), Impact of the Family Environment on Juvenile Mental Health: eSports Online Game Addiction and Delinquency, in: *International Journal of Environmental Research and Public Health*, No. 15, Vol. 12, 2850.
- Chung, T., Sum, S., Chan, M., Lai, E. und Cheng, N. (2018), Will esports result in a higher prevalence of problematic gaming? A review of the global situation, in: *Journal of Behavioral Addictions*, No. 3, Vol. 8, 384-394.
- Cotterell, M. und Vöpel, H. (2020), Ökonomische Effekte einer vitalen Sportstadt, in: *Hamburgisches WeltWirtschafts Institut (HWWI) (Hrsg.)*, online verfügbar unter: <https://www.hamburg.de/contentblob/13487190/5e478023639d47b214880ad6fd076a68/data/neuer-inhalt.pdf>, abgerufen am 26.08.2020
- Cranwell, J. et al. (2016), Alcohol and Tobacco Content in UK Video Games and Their Association with Alcohol and Tobacco Use Among Young People, in: *Cyberpsychology, Behavior and social Networking*, No. 7, Vol.19, 426-434.
-

- Cullen, A., Stephan-Norris, J., Romine, M. und Steinkuehler, C. et al. (2018), Diversity and Inclusion in Esports Programs in Higher Education: Leading by Example at UCI, in: International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations, No. 2, Vol. 10, 70-80.
- Collins, D. & Lapsley, H. (2003), The Social Costs and Benefits of Gambling: An Introduction to the Economic Issues, Journal of Gambling Studies 19/2, 130.
- Daniels, J. & Lalone, N. (2012), Racism in Video Gaming: Connecting Extremist and Mainstream Expressions of White Supremacy, online verfügbar unter: [https://www.academia.edu/460620/Racism\\_in\\_Video\\_Gaming\\_Connecting\\_Extremist\\_and\\_Mainstream\\_Expressions\\_of\\_White\\_Supremacy](https://www.academia.edu/460620/Racism_in_Video_Gaming_Connecting_Extremist_and_Mainstream_Expressions_of_White_Supremacy), abgerufen am 26.08.2020.
- Dauber, H., Specht, S., Künzel, J., Pfeiffer-Gerschel, T. und Braun, B. (2019), Suchthilfe in Deutschland 2018, Jahresbericht der Deutschen Suchthilfestatistik (DSHS), München.
- DBS (2018), Bedeutung von eSport für Menschen mit Behinderung. Positionierung des Deutschen Behindertensportverbands (DBS) e.V., online verfügbar unter: <https://www.bundestag.de/resource/blob/593436/b414aea046b0194d11eb33a43d2089ea/Positionspapier-DBS-data.pdf>, abgerufen am 28.08.2020.
- Deeg, J. (2019), Hartes Training ist noch keine Computerspielsucht, in: Spektrum, online verfügbar unter: <https://www.spektrum.de/news/e-sport-und-computerspielsucht/1602442>, abgerufen am 27.08.2020.
- DOSB (2018a), Umgang mit elektronischen Sportartensimulationen, eGaming und „esport“. Positionierung von DOSB- Präsidium und Vorstand, online verfügbar unter: [https://cdn.dosb.de/UEber\\_uns/eSport/DOSB-Positionierung-eSport\\_MV.pdf](https://cdn.dosb.de/UEber_uns/eSport/DOSB-Positionierung-eSport_MV.pdf), abgerufen am 28.08.2020.
-

- DOSB (2018b), *Esport braucht Medienkompetenz*, online verfügbar unter: <https://www.dosb.de/sonderseiten/news/news-detail/news/esport-braucht-medienkompetenz/>, abgerufen am 28.08.2020.
- Eichenbaum, A., Bavelier, D. & Green, C. (2014), *Play That Can Do Serious Good*, in: *American Journal of Play*. No. 1, Vol. 7, 50-72.
- Eisenstein et al. (2019), *Marktanalyse E-Sport und Gaming*, Nielsen Sports Deutschland GmbH und FH Westküste (Hrsg.).
- Esports.net (2018), *Can esports overcome its racism problem?*, online verfügbar unter: <https://www.esports.net/news/industry/esports-overcoming-racism/>, abgerufen am 28.08.2020.
- eSportwissen (o.J.), *Spiele sind für alle da! Über die Inklusion durch den Esport*, online verfügbar unter: <https://www.esportwissen.de/inklusion-durch-esport/>, abgerufen am 28.08.2020.
- Ferguson, C. J. (2015), *Do Angry Birds Make for Angry Children? A Meta-Analysis of Video Game Influences on Children's and Adolescents' Aggression, Mental Health, Prosocial Behavior, and Academic Performance*, in: *Perspectives on Psychological Science*, No. 5, Vol. 10, 646-666.
- Ferrari, A. (2012), *Digital competence in practice: An analysis of frameworks*, in: *European Commission (Hrsg.), JRC Technical Reports, Sevilla, 3 f.*, online verfügbar unter: <https://www.ifap.ru/library/book522.pdf>, abgerufen am 26.02.2020.
- Fischer, P. (2019), *Rechtsfragen einer Anerkennung des e-Sports als gemeinnützig, Rechtliches Gutachten im Auftrag des Deutschen Olympischen Sportbund (DOSB)*, online verfügbar unter: [https://cdn.dosb.de/user\\_upload/www.dosb.de/uber\\_uns/eSport/Gutachten\\_eSport.pdf](https://cdn.dosb.de/user_upload/www.dosb.de/uber_uns/eSport/Gutachten_eSport.pdf), abgerufen am 05.03.2020.
-

- Fisher, S. (1994), Identifying Video Game Addiction in children and adolescents, in: Addictive Behaviors, No. 5, Vol. 19, 545-553.
- Fletcher, A. (2020), Esports and the Color Line: Labor, Skill, and the Exclusion of Black Players, in: Proceedings of the 53rd Hawaii International Conference on System Sciences 2020, 2670-2676.
- Fox, J. & Yen Tang, W. (2014), Sexism in Online Video Games. The Role of Conformity to Masculine Norms and Social Dominance Orientation, in: Computers in Human Behavior, Vol.33, 314-320.
- Frei, F., Hugentobler, M., Alioth, A., Duell, W. und Ruch, L. (1993), Die kompetente Organisation: Qualifizierende Arbeitsgestaltung – die europäische Alternative, Stuttgart.
- Fuchshofen, N., Peren, F. W., Terlau, W. und Uwer, D. (2019), Ein Prüf- und Zertifizierungsstandard zur gesellschaftlichen Verantwortung von Organisationen: Ein Diskussionsvorschlag in Anlehnung an die DIN EN ISO/IEC 26000, Passau.
- Game (2019), Fokus eSports, game – Verband der deutschen Games-Branche e. V., Berlin, online verfügbar unter: [https://www.game.de/wp-content/uploads/2019/08/2019-08-16\\_Gesamtdokument\\_game-Fokus-eSports.pdf](https://www.game.de/wp-content/uploads/2019/08/2019-08-16_Gesamtdokument_game-Fokus-eSports.pdf) , abgerufen am 28.08.2020.
- Gamerliebe (2019), Wie Frauen im esport den Sexismus beenden können, online verfügbar unter: <https://gamerliebe.de/wie-man-den-sexismus-im-esport-beenden-kann/>.
- Granic, I., Lobel, A. und Rutger, C. M. E. E. (2014), The Benefits of Playing Video Games, in: American Psychologist. No. 1, Vol. 69, 66-78.
- Gray, K. L. (2012), Deviant bodies, stigmatized identities, and racist acts: examining the experiences of African-American gamers in Xbox Live, in: New Review of Hypermedia and Multimedia, 18(4), 261-276.
-

- Gray, P. (2015), Cognitive Benefits of Playing Video Games, in: Psychology Today, online verfügbar unter: <https://www.psychologytoday.com/us/blog/freedom-learn/201502/cognitive-benefits-playing-video-games>, abgerufen am 26.08.2020
- Gray, P. (2018), Benefits of Play Revealed in Research on Video Gaming. Video gaming leads to improved cognition, creativity, sociability, and more, in: Psychology Today, online verfügbar unter: <https://www.psychologytoday.com/us/blog/freedom-learn/201803/benefits-play-revealed-in-research-video-gaming>, abgerufen am 26.08.2020.
- Grewe, L. (2020), E-Sport ist Sport – alles andere ist von gestern, in: n-tv Nachrichtenfernsehen GmbH (Hrsg.), Köln, online verfügbar unter: <https://www.n-tv.de/sport/E-Sport-ist-Sport-alles-andere-ist-von-gestern-article21606245.html>, abgerufen am 28.02.2020.
- Groves, C. L. und Anderson, C. A. (2017), Negative Effects of Video Game Play, in: Handbook of Digital Games and Entertainment Technologies, 1297-1322.
- Hattenstone, S. (2017), The rise of eSports. Are addiction and corruption the price of its success?, in: The Guardian, online verfügbar unter: <https://www.theguardian.com/sport/2017/jun/16/top-addiction-young-people-gaming-esports>, abgerufen am 27.08.2020.
- Han, D. H., Hwang, J. W. und Renshaw, P. F. (2011), Bupropion Sustained Release Treatment Decreases Craving for Video Games and Cue-Induced Brain Activity in Patients With Internet Video Game Addiction, in: Psychology of Popular Media Culture, No.1, Vol.8, 108-117.
- Hasan, Y., Bègue, L. und Bushman, B. J. (2012), Violent Video Games Stress People Out and Make Them More Aggressive, In: Aggressive Behavior. No. 1, Vol. 39, 64-70.
-

- Heinz, D. und Kohring, T. (2020), eSport in der Jugendarbeit, in: Spieleratgeber NRW, online verfügbar unter: <https://www.spieleratgeber-nrw.de/E-Sport-in-der-Jugendarbeit.5028.de.1.html>, abgerufen am 27.08.2020.
- Higgin, T. (2015), Online Games and Racism, Sexism, and Homophobia, in: The International Encyclopedia of Digital Communication and Society, Ang, P. H. and Mansell, R. (Hrsg.).
- Holden, J. T., Baker, T. und Edelman, M. (2019), The #E-Too Movement. Fighting Back Against Sexual Harassment in Electronic Sports, in: 52 Arizona State Law Journal 1 (2020).
- Horchert, J. (2012), Deutschlands berühmteste Vorspieler, in: Spiegel Online, online verfügbar unter: <https://www.spiegel.de/netzwelt/games/let-s-play-videos-machten-gronkh-und-sarazar-beruehmt-a-859241.html>, abgerufen am 26.08.2020.
- Hüttermann, M. (2019), eSports Schweiz 2019, in: ZHAW School of Management and Law der Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften (Hrsg.).
- Keilbart, Laura (2018), Der Esport hat ein Sexismus-Problem, in: GQ Magazin, online verfügbar unter: <https://www.gq-magazin.de/auto-technik/article/der-e-sport-hat-ein-sexismus-problem>, abgerufen am 27.08.2020.
- Kiel, N. (2019), Frauen im E-Sport: Wo stehen wir?, in: Grimme Game – Dossier Politik & Zeitgeschehen, online verfügbar unter: <https://www.grimme-game.de/2019/06/26/frauen-im-e-sport-wo-stehen-wir/>, abgerufen am 27.08.2020.
- Klein, F. und Stolzenberg, T. (2019), Traum E-Sport Karriere führt bei Amateur Gamern zu Spielsucht, in: Medical Tribune, online verfügbar unter: <https://www.medical-tribune.de/medizin-und-forschung/artikel/traum-von-e-sport-karriere-fuehrt-bei-amateur-gamern-zu-spielsucht/krankheitsbild/psychiatrie/spielsucht/>, abgerufen am 27.08.2020.
-

- Kluwe, C. (2018), esports has a chance to make things right but ignores women gamers, in: Global Sport Matters, online verfügbar unter: <https://globalsportmatters.com/culture/2018/03/30/opinion-esports-has-a-chance-to-make-things-right-but-ignores-women-gamers/>, abgerufen am 27.08.2020.
- Kopf, M., Leipold, J. und Seidl, T. (2010), Kompetenzen in Lehrveranstaltungen und Prüfungen. Handreichung für Lehrende, in: Zentrum für Qualitätssicherung und -entwicklung der Johannes Gutenberg-Universität Mainz (Hrsg.), Mainzer Beiträge zur Hochschulentwicklung, Band 16, Mainz, 3 ff., online verfügbar unter: <https://www.zq.uni-mainz.de/files/2018/04/Band16.pdf>, abgerufen am 01.03.2020.
- Kreienbrink, M. (2019), Videospiele und Sexismus. Raus aus dem Bikini, rein in die Rüstung, in: Der Tagesspiegel, online verfügbar unter: <https://www.tagesspiegel.de/kultur/videospiele-und-sexismus-raus-aus-dem-bikini-rein-in-die-ruestung/24477300.html>, abgerufen am 26.08.2020.
- Krell, J. (2019), Diversity, inclusion remain a problem in esports industry, in: Global Sport Matters, online verfügbar unter: <https://globalsportmatters.com/culture/2019/10/18/diversity-inclusion-remain-a-problem-in-esports-industry/>, abgerufen am 27.08.2020.
- Kurscheidt, M. (2009): Ökonomische Analyse von Sportgroßveranstaltungen (Dissertation), online verfügbar unter: <https://d-nb.info/1000043029/34>, abgerufen am 24.07.2020.
- Ludwig, L. (2016), Wir müssen endlich über sexualisierte Gewalt in Videospiele sprechen, in: Vice, online verfügbar unter: <https://www.vice.com/de/article/ywmxbv/wir-muessen-endlich-ueber-sexuelle-gewalt-in-videospielen-reden>, abgerufen am 26.08.2020.
- Matthew, E. (2012), Sexism in Video Games [Study]: There Is Sexism in Gaming, online verfügbar unter: <https://blog.pricecharting.com/2012/09/emilyami-sexism-in-video-games-study.html>, abgerufen am 26.08.2020.
-

- May, M.-J. (2020), Im Abseits, in: Der Spiegel, online verfügbar unter: <https://www.spiegel.de/sport/e-sport-frauen-in-der-fifa-szene-im-abseits-a-455a7e57-8dde-41f0-bedb-9f41542eb5cd>, abgerufen am 27.08.2020.
- MPFS (2020), JIM 2019. Jugend, Information, Medien – Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland, Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs) c/o Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg (LFK), Stuttgart.
- Mulkerin, T. (2016), eSports has a racism problem, in: Insider, online verfügbar unter: <https://amp.insider.com/the-esports-racism-problem-2016-5>, abgerufen am 27.08.2020.
- Nakamura, L. (2009), Don't Hate the Player, Hate the Game: The Racialization of Labor in World of Warcraft, in: Critical Studies in Media Communication, 26(2), 128-144.
- Nic Giolla Easpaig, B. (2018), An exploratory study of sexism in online gaming communities: mapping contested digital terrain, in: Community Psychology in Global Perspective, 4(2), 119-135.
- Niehoff, P. (2008): Die Schaalseeregion. Nachhaltiger Tourismus im ländlichen Raum als Regionalentwicklung integriert in einen regionalen Agenda-Prozess (Diplomarbeit), online verfügbar unter: [http://www.aube-tourismus.de/Dokumente/Diplomarbeit\\_Niehoff.pdf](http://www.aube-tourismus.de/Dokumente/Diplomarbeit_Niehoff.pdf), abgerufen am 24.07.2020.
- Nielsen, R. K. L. und Karhulahti, V.-M. (2017), The Problematic Coexistence of „Internet Gaming Disorder“ and Esports, in: Proceedings of FDG, Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, Article 52, 1-4.
- Opaschowski, H. (2002), Tourismus. Eine systematische Einführung Analysen und Prognosen, 3. Aufl., 21-22.
-

- Orlando, J. und Parry, K. D. (2018), The IOC thinks that eSports are too violent for the Olympics but traditional sports are violent too, in: *The Conversation*, online verfügbar unter: <https://theconversation.com/the-ioc-thinks-esports-are-too-violent-for-the-olympics-but-traditional-sports-are-violent-too-96346>, abgerufen am 27.08.2020.
- Peren, F. W., Clement, R. und Terlau, W. (2012), Eine volkswirtschaftliche Kosten-Nutzen-Analyse des gewerblichen Geld-Gewinnspiels für die Bundesrepublik Deutschland, München/Wien.
- Peren, F. W. und Clement, R. (2016), Der deutsche Glücks- und Gewinnspielmarkt. Eine quantitative Bemessung von regulierten und nichtregulierten Glücks- und Gewinnspielangeboten in Deutschland, München.
- Peren, F. W. (2019a), Unsustainable Future: The Mathematical Frame in Which We Live, in: *Review of Business: Interdisciplinary Journal on Risk and Society*, 39(2), 32-35.
- Peren, F. W. (2019b), Die aktuelle Entwicklung der Prävalenzen marktrelevanter Glücks- und Gewinnspielformen in Deutschland, in: *Zeitschrift für Wett- und Glücksspielrecht (ZFWG)*, 14, Sonderbeilage 3, 1-24.
- Przybylski, A. K., Weinstein, N. (2019), Violent video game engagement is not associated with adolescents' aggressive behaviour: evidence from a registered report, in: *The Royal Society*, online verfügbar unter: <https://royalsocietypublishing.org/doi/10.1098/rsos.171474>, abgerufen am 26.08.2020.
- Raecke, Daniel (2019), Bundestagsanhörung zu esport: Gewaltenteilung, in: *Der Spiegel*, online verfügbar unter: <https://www.spiegel.de/sport/sonst/e-sport-die-debatte-was-ist-sport-wird-absurd-gefuehrt-a-1254307.html>, abgerufen am 27.08.2020.
-

- Ream, G. L., Luther, E. C. & Dunlap, E. (2011), Playing Video Games While Using or Feeling the Effects of Substances. Associations with Substance Use Problems, in: *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 2011, 8(10), 3979- 3998.
- Rück, H. (2020), Event-Wirtschaft, in: Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH (Hrsg.), online verfügbar unter: <https://wirtschaftslexikon.gabler.de/definition/event-wirtschaft-53623>, abgerufen am 24.07.2020.
- Rumpf, H.-J. (2017), Expertise „Suchtfördernde Faktoren von Computer – und Internetspielen, im Auftrag des Arbeitsstabs der Drogenbeauftragten der Bundesregierung beim Bundesministerium für Gesundheit, Universität zu Lübeck.
- Rumpf, H.-J. (2018), Stellungnahme zur Förderung von eSport, Deutsche Gesellschaft für Suchtforschung und Suchttherapie e.V., online verfügbar unter: [https://www.dg-sucht.de/fileadmin/user\\_upload/pdf/stellungnahmen/Stellungnahme\\_zur\\_F%C3%B6rderung\\_von\\_eSport.pdf](https://www.dg-sucht.de/fileadmin/user_upload/pdf/stellungnahmen/Stellungnahme_zur_F%C3%B6rderung_von_eSport.pdf), abgerufen am 20.06.2020.
- Ruvalcaba, O., Shulze, J., Kim, A., Berzenski, S. R., und Otten, M. P. (2018), Women’s Experiences in eSports: Gendered Differences in Peer and Spectator Feedback During Competitive Video Game Play, in: *Journal of Sport and Social Issues*, 42(4), 295–311.
- Schelfhout, S., Bowers, M. T., und Hao, Y. A. (2019), Balancing Gender Identity and Gamer Identity: Gender Issues Faced by Wang ‘BaiZe’ Xinyu at the 2017 Hearthstone Summer Championship, *Games and Culture*.
- Schlößer Vila, F. (2017), Welches Game hat das Zeug zum eSport?, Deutsche Welle, online verfügbar unter: <https://www.dw.com/de/welches-game-hat-das-zeug-zum-esport/a-40306434>, abgerufen am 25.08.2020.
- Shelton, J. (2018), Esports Professionals and Video Game Addiction, online verfügbar unter: <https://www.gamblingsites.com/blog/esports-professionals-and-video-game-addiction-68162/>, abgerufen am 27.08.2020.
-

- Schutz, T. (2018), Nerds are rising: Entwicklung digitaler Führungskompetenz durch Computerspiele wie WoW und LoL, in: Ciesielski, M. A., Schutz, T. (Hrsg.), *Digitale Führungskräfteentwicklung: Konzepte, Impulse und Trainingsformate aus der Praxis*, Berlin, 69-84.
- Steinlechner, P. (2019), *Ellie-Affäre belastet Esport Szene*, in: Golem.de, online verfügbar unter: <https://www.golem.de/news/overwatch-ellie-affleere-belastet-e-sport-szene-1901-138541.html>, abgerufen am 27.08.2020.
- Stermer, S. P. und Burkley, M. (2012), *SeX-Box. Exposure to Sexist Video Games Predicts Benevolent Sexism*, in: *Psychology of Popular Media Culture*, 4(1), 47–55.
- Tenzer, F. (2019a), *Statistiken zum Thema eSports*, in: Statista GmbH (Hrsg.), online verfügbar unter: <https://de.statista.com/themen/3993/esports/>, abgerufen am 19.02.2020.
- Tenzer, F. (2019b), *Prognose zum Umsatz im eSports-Markt weltweit bis 2023*, in: Statista GmbH (Hrsg.), online verfügbar unter: <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/677986/umfrage/prognose-zum-umsatz-im-esports-markt-weltweit/>, abgerufen am 21.02.2020.
- Tenzer, F. (2019c), *Preisgelder der höchstdotierten eSports-Turniere weltweit bis 2019*, in: Statista GmbH (Hrsg.), online verfügbar unter: <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/261931/umfrage/preisgelder-der-hoehstdotierten-esports-turniere/>, abgerufen am 21.02.2020.
- Tenzer, F. (2020a), *Prognose zum Umsatz im eSports-Markt weltweit bis 2023*, in: Statista GmbH (Hrsg.), online verfügbar unter: <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/677986/umfrage/prognose-zum-umsatz-im-esports-markt-weltweit/>, abgerufen am 12.07.2020.
-

- Tenzer, F. (2020b), Prognose zur Anzahl der eSports-Zuschauer weltweit bis 2023, in: Statista GmbH (Hrsg.), online verfügbar unter: <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/586871/umfrage/prognose-zur-anzahl-der-esports-zuschauer-weltweit/>, abgerufen am 12.07.2020.
- Tenzer, F. (2020c), Jährliche Preisgelder der eSports-Turniere weltweit bis 2017, in: Statista GmbH (Hrsg.), online verfügbar unter: <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/719114/umfrage/jaehrliche-gesamtpreisgelder-der-weltweiten-esports-turniere/>, abgerufen am 12.07.2020.
- Todd, C. (2015), COMMENTARY: GamerGate and resistance to the diversification of gaming culture, in: *Women`s Studies Journal*. No.1, Vol. 29, 64-67.
- Von der Heiden, J. M. et al. (2019), The Association Between Video Gaming and Psychological Functioning, *Front. Psychol.*, online verfügbar unter: <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2019.01731/full>, abgerufen am 26.08.2020
- Wagner, M. G. (2006): On the Scientific Relevance of esport, in: R. Hamid (Hrsg.), *International conference on internet computing*, Las Vegas, 437 ff., online verfügbar unter: [https://www.researchgate.net/publication/220968200\\_On\\_the\\_Scientific\\_Relevance\\_of\\_eSports](https://www.researchgate.net/publication/220968200_On_the_Scientific_Relevance_of_eSports), abgerufen am 29.05.2020
- Walter, J. (2019), Babelsberg eSports ruft die Aktion „eSport against Racism“ ins Leben, in: *Gaming Grounds*, online verfügbar unter: <https://www.gaming-grounds.de/babelsberg-esports-ruft-die-aktion-esport-against-racism-ins-leben/>, abgerufen am 27.08.2020.
- Walther, B., Morgenstern, M. und Hanewinkel, R. (2012), Co-Occurrence of Addictive Behaviours. Personality Factors Related to Substance Use, Gambling and Computer Gaming, in: *European Addiction Research*, 167-174.
-

- Warnick, A. (2019), Video games and health. Sorting science from popular beliefs – Many believe games cause gun violence, in: *The Nation's Health*. No. 8, Vol. 49, 1-12.
- Wartberg, L., Kriston, L. und Thomasius, R. (2017), Prävalenz und psychosoziale Korrelate von Internet Gaming Disorder – Studie auf der Grundlage einer bevölkerungsrepräsentativen Stichprobe von 12- bis 25-Jährigen, in: *Dtsch Arztebl Int* 2017; 114: 419–24. DOI: 10.3238/arztebl.2017.0419.
- webcare (2019a), Inklusion durch eSport? Interview mit eSportler Niklas Luginsland, online verfügbar unter: <https://webcare.plus/esport-inklusion/>, abgerufen am 28.08.2020.
- webcare (2019b), eSport und Gender: Interview Esport und Gender mit Natalie Denk, online verfügbar unter: <https://webcare.plus/esport-gender/>, abgerufen am 28.08.2020.
- Weinstein, A. M. (2017), An Update Overview on Brain Imaging Studies of Internet Gaming Disorder, *Frontiers in Psychiatry*, 8(185).
- Werse, B., Kamphausen, G., Klaus, L., Sarvari, L. und Dittrich, C. (2019), MoSyD Jahresbericht 2018, Centre for Drug Research und Goethe-Universität, Frankfurt a.M. (Hrsg.), online verfügbar unter: [https://www.uni-frankfurt.de/83212689/MoSyD\\_Jahresbericht\\_2018\\_final.pdf](https://www.uni-frankfurt.de/83212689/MoSyD_Jahresbericht_2018_final.pdf), abgerufen am 26.08.2020
- Williams, D., Martins, N., Consalvo, M., und Ivory, J. D. (2009), The virtual census: representations of gender, race and age in video games, in: *New Media & Society*, 11(5), 815–834.
- Xue, H., Newman, J. I. und Du, J. (2019), Narratives, identity and community in esports, in: *Leisure Studies*, 38(6), 845-861.
-

Yee, N. (2017), Beyond 50/50: Breaking Down The Percentage of Female Gamers by Genre, in: Quantic Foundry, online verfügbar unter: <https://quanticfoundry.com/2017/01/19/female-gamers-by-genre/>, abgerufen am 26.08.2020.