media/rep/

Repositorium für die Medienwissenschaft

Jana Möglich

Gaming regional und fair. Praktische Einblicke in lokale Initiativen als diverse Potenzialträger

2024

https://doi.org/10.25969/mediarep/22841

Veröffentlichungsversion / published version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:
Möglich, Jana: Gaming regional und fair. Praktische Einblicke in lokale Initiativen als diverse Potenzialträger. In: *Spiel|Formen*. Gender und Spielkultur, Jg. 4 (2024), Nr. 3, S. 153–171. DOI: https://doi.org/10.25969/mediarep/22841.

Erstmalig hier erschienen / Initial publication here:
https://www.gamescoop.uni-siegen.de/spielformen/index.php/journal/article/view/54

Nutzungsbedingungen:
Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung 4.0 Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:
https://creativecommons.org/licenses/by/4.0

Terms of use:
This document is made available under a creative commons - Attribution 4.0 License. For more information see:
https://creativecommons.org/licenses/by/4.0

DFG Deutsche Forschungsgemeinschaft

Philipps Universität Marburg

GAMING REGIONAL UND FAIR

Praktische Einblicke in lokale Initiativen als diverse Potenzialträger

Jana Möglich

ABSTRACT

Der Einstieg in Online-Gaming und E-Sport ist zumeist durch toxische Kommunikation und damit negative Spielerfahrungen geprägt – ein Umstand, den insbesondere marginalisierte Gruppen stark zu spüren bekommen und der damit dauerhaft exklusiv wirken kann. Der aktuelle Trend hin zu regionalen Angeboten bietet hier alternative Berührungspunkte zu Gaming bis hin zum wettbewerbsorientierten *Competitive Gaming* beziehungsweise *E-Sport* (Abkürzung für „elektronischer Sport"). So entstehen immer mehr gemeinwohlorientierte Spielgemeinschaften etwa in Form von Vereinen, die eine willkommen heißende, werteorientierte Kultur und faires (Spiel-)Verhalten anstreben. Es verbreitet sich der Anspruch, Gaming und E-Sport auch über die Szene hinaus sichtbar und erlebbar zu machen – zum Beispiel über Kooperationen mit Institutionen aus den Bereichen Bildung, Digitales, (Jugend-)Kultur, Sport und vielen mehr. Verantwortungsbewusste Angebote sind das Ziel, sodass an vielen Stellen Kompetenzaufbau in Richtung E-Sport und Medienpädagogik angestrebt wird. Damit wächst der Bedarf an regional orientierten Strukturen wie etwa explizite E-Sport-Kompetenzstätten und betreute Trainingsangebote. Gesellschaftliche Potenziale von Gaming wie etwa Inklusion werden so zunehmend erschlossen und Synergien von Szene und Gesellschaft sukzessive ausgeschöpft, wie die nachfolgenden praktischen Einblicke illustrieren.

Keywords: Competitive Gaming, E-Sport, Gaming, Gesellschaft

1. E-SPORT – VON LOKAL ZU GLOBAL UND WIEDER ZURÜCK

Das (wettbewerbsorientierte) Gaming rückte in den letzten Jahren immer mehr in die Mitte der Gesellschaft und das Bewusstsein der (nicht nur jungen) Menschen (vgl. FH Westküste 2021; game 2022), was sich auch in Wirtschaft, Politik und der Medienberichterstattung widerspiegelt.

Die Anfänge des E-Sports lassen sich bis in die 1970er-Jahre zurückverfolgen, in denen erste kompetitive Titel in Arcade-Spielehallen und später in sogenannten LAN-Partys gespielt wurden (vgl. Game 2021, 14). Ende der 90er-Jahre wurden mit STARCRAFT (1998) und COUNTER STRIKE (2000) noch heute gespielte populäre E-Sport-Titel veröffentlicht. Im Jahr 2000 folgte ein struktureller Fortschritt der E-Sport-Szene in Form der Verbandsgründung der Korean e-Sports Association (KeSPA) in Südkorea, welches als Geburtsort des modernen E-Sports gilt (vgl. game 2021, 18; Schmidt et al. 2019, 2).

Heute zählt E-Sport weltweit etwa 1,5 Mrd. US Dollar Umsatz (vgl. Wccftech 2022), Zuschauerzahlen der „League of Legends Championships" 2022 von 5,1 Mio. Menschen (vgl. EarlyGame 2022) und Preisgelder von bis zu 40 Mio. US-Dollar pro Turnier wie beim „The International" in dem Echtzeitstrategiespiel DOTA 2 (2013) im Jahr 2021 (vgl. e-Sports Earnings 2023).

Mit steigender gesellschaftlicher und wirtschaftlicher Relevanz professionalisieren sich die Szene und deren Akteur*innen zunehmend und formieren sich zu Vereinen und Verbänden – in Deutschland etwa sichtbar über die Mitglieder des Bundesverbandes eSport-Bund Deutschland e. V. Dies führt nicht nur zur Anreicherung des Ökosystems und dessen Strukturen, sondern bringt auf Amateurebene über das wachsende Vereinswesen auch eine erhöhte Werteorientierung mit sich. Gleichzeitig wird der Wunsch nach mehr persönlicher Begegnung mit Gleichgesinnten wie Team-Mitgliedern größer, was eine neue Entwicklung im modernen E-Sport darstellt. So kommt das wettbewerbsorientierte Gaming zwar ursprünglich aus einer Zeit persönlicher Begegnungen – zunächst in Arcade-Hallen und später auf LAN-Parties –, mit dem Aufkommen des Internets

richteten sich die Praktiken jedoch zunehmend auf online- und internationale Wettbewerbe aus.

Bei der Betrachtung des Trends hin zu regionalen Gaming- und E-Sport-Angeboten – und damit wieder hin zu mehr Begegnung und respektvollem, fairem Umgang miteinander – sind unter anderem die nachfolgenden vier Aspekte besonders ausschlaggebend: die *Regionalität* an sich, *Kooperation* verschiedener Interessensgruppen, *Kompetenzen* und deren Aufbau sowie zuletzt flächendeckende *Strukturen*.

2. REGIONALITÄT – IN VERBINDUNG ZUM ONLINE-GESCHEHEN

Regionale Gaming- und E-Sport-Aktivitäten sind aufgrund der zuvor erläuterten Entwicklung des E-Sports von dessen Vorstufe in Arcade-Hallen hin zur heutigen reichweitenstarken Ausgestaltung immer in Verbindung mit dem globalen Online-Geschehen rund um den E-Sport zu betrachten:

> „The eSports ecosystem evolved from the concept that people were able to play video games against anybody in the world through the Internet. The phenomenon started as a global and online phenomenon and conquered the local and offline markets as well." (Scholz 2020, 2)

Die folgende Gegenüberstellung beider Spielmodi – online und offline beziehungsweise digitale und physische Begegnung– zeigt auf, welche zentralen Charakteristiken diese mit sich bringen.

2.1 VON ANONYM ZU PERSÖNLICH

Wenn die Spieler*innen online Games spielen, sind sie im Spiel potenziell anonym. Zwar benötigen sie in der Regel ein Spielprofil, um den jeweiligen Titel spielen zu können, dieses wird jedoch zumeist mit einem Spitznamen (*Nickname*) oder auch *Gamertag* versehen und lässt demnach keine Rückschlüsse auf die entsprechende reale Person zu. Zusatzinformationen sind im Profil hinzufügbar, doch auch hierbei halten sich die Spieler*innen ähnlich den Nutzer*innen in vielen sozialen Netzwerken zumeist recht bedeckt. Sie sind somit weitestgehend anonym, sodass etwa auch die

Hemmschwelle zu toxischem Verhalten recht gering ist, was sich insbesondere gegenüber marginalisierten Menschen in dem Umfeld stark niederschlägt (vgl. Kiel 2019).

Regional ausgerichtete Angebote hingegen leben von dem persönlichen Beisammensein. Das kann ein gemeinsames Team-Training in einem Trainingsraum sein oder das gemeinsame Anschauen von E-Sport-Übertragungen, das Public Viewing ähnelt. Da oftmals von gemeinwohlorientierten Vereinsstrukturen angeregt, werden dem Vereinswesen entsprechend eine willkommene, werteorientierte Kultur und faires (Spiel-)Verhalten angestrebt. Alternative Einstiegs- und Begegnungsmöglichkeiten entstehen und bieten somit Potenzial zur Integration neuer und/oder unterrepräsentierter Interessensgruppen in die Gaming- und E-Sport-Gemeinschaft, Potenzial, das wie zuvor beschrieben online zumeist nur begrenzt ausgeschöpft wird.

2.2 VON ZUHAUSE ZU VOR ORT

Online-Gaming findet zumeist von zuhause aus statt – ganz konkret also aus den Kinder-, Jugend- und Wohnzimmern heraus. Der erste Kontakt zu Videospielen wird meist über die Familie, den Freundeskreis oder Partnerschaften geprägt – es wird also durchaus auch gemeinsam zuhause in vielfältigen Settings und mit qualitativ stark variierendem Equipment gespielt.

Generell werden E-Sport-Titel meist in Teams von mindestens zwei Spieler*innen, häufig drei bis fünf, gespielt. Einzelspiele stellen eher eine Seltenheit dar. E-Sport geschieht demnach zum fast immer in einem sozialen Umfeld – selbst wenn die Spieler*innen von zuhause aus miteinander spielen und/oder gegeneinander antreten.

Bei regionalen E-Sport-Angeboten und -strukturen wird das Hobby schließlich in weitestgehend öffentlich zugängliche Räume gebracht, sodass soziale Begegnungsstätten für Gaming- und E-Sport-begeisterte Menschen geschaffen werden. Die Ausstattung, die für Gaming und E-Sport nötig ist, wie Spielgeräte (PC, Spielkonsolen, Smartphones etc.), ergänzende Peripherie (Maus, Tastatur, Bildschirm, Controller, Headset etc.) und das jeweilige Spiel, kann in gemeinwohlorientierten Einrichtungen

kostenfrei zur Verfügung gestellt werden, ebenso wie Betreuung durch geschulte Trainer*innen. So können auch Spieler*innen aus finanziell schwachen Haushalten einen Zugang erhalten, womit sich soziale Teilhabe und Inklusion als Nebeneffekte ergeben.

2.3 VON ALLEIN ZU BETREUT

Wie beschrieben, sind E-Sportler*innen auch beim Online-Spielen zumeist in (digitaler) Gesellschaft und damit nicht allein. Allein sind sie im Amateurbereich oftmals nur in Bezug auf Betreuung. Zur Veranschaulichung ein kleiner Einblick in den Amateur-E-Sport: Amateur-Teams und -Spieler*innen agieren im E-Sport meist entweder allein oder sind in kleinen E-Sport-Organisationen verortet. Demnach bestehen die Teams meist lediglich aus den Spieler*innen und gegebenenfalls aus eine*m Team-Manager*in, die sich etwa um verwaltungstechnische Themen rund um das Team kümmert (beispielsweise Organisation von Trainingsspielen, Anmeldung bei Turnieren etc.). Nur in wenigen Fällen bieten die Organisationen auf Breitensportebene – da in der Regel von Ehrenamtlichen betrieben und wenig strukturiert – Trainer*innen beziehungsweise Coaches, deren Aufgabe die leistungstechnische Betreuung des Teams oder der einzelnen Spieler*innen darstellt. Zudem handelt es sich bei Amateur-Coaches meist nicht um geschulte (Fach-)Kräfte – Fach-, Methoden- und Sozialkompetenz sind demnach nicht erlernt, sondern wenn dann eher basierend auf geringfügigem Praxiswissen vorhanden. Themen wie Konfliktmanagement, Suchtprävention oder Umgang mit unfairem (Spiel-)Verhalten finden so keine bis wenig Berücksichtigung, was potenziell mit Gaming und E-Sport einhergehende kritische Aspekte verstärken kann.

Über gemeinwohlorientierte Organisationen, beispielhaft genannt seien hier (E-)Sportvereine und Jugendzentren, kann diese Betreuungssituation verbessert werden. Idealerweise werden die Spieler*innen so während des Spielens von (medien-)pädagogisch geschultem Personal betreut, was auch die Spielerfahrung nachhaltig positiv beeinflussen kann. Zudem kann die betreuende Person auf die Spielaktivität einwirken und

etwa bei unfairem Spielverhalten oder diskriminierenden Kommentaren moderieren und so positiv auf die Spielenden einwirken.

2.4 VON UNSTRUKTURIERT ZU LEISTUNGSORIENTIERT

Neben oft gar nicht bis wenig geschulten Trainer*innen weist der Amateur-E-Sport weitestgehend unstrukturierte Trainings auf. Demnach ist es vielerorts gelebte Praxis, neben der reinen Spielpraxis in entsprechenden Begegnungen auch taktische Besprechungen – etwa zur Spielanalyse von anstehenden Gegnern, zur Fehleranalyse vergangener Matches oder zu Spielzügen – mit einzubinden. Ohne fundierten Trainingsplan basierend auf ausformulierten Trainingszielen für das Team und die einzelnen Spieler*innen ist dies jedoch nicht als „durchdachtes Training" zu bezeichnen. Die Konsequenz sind uneffektive Trainingseinheiten, die höchstens zufällig zu den angestrebten Ergebnissen führen.

Auch dabei könnte explizit geschultes Personal in entsprechenden Einrichtungen Abhilfe schaffen und eine umfassende Leistungsorientierung erreichen. Von „viel hilft viel" zu zielgerichtetem Training wäre Nachwuchs nachhaltig gefördert, was Strukturen von Amateur*in bis Profi zuließe – das Fundament im E-Sport-Ökosystem, das bisher nur im Ansatz vorhanden ist. Die *esports player foundation* hat hier einen ersten Schritt hin zu fundierter, ganzheitlicher Talentförderung getan mit Programminhalten wie Ernährungsberatung, Sportpsychologie oder auch dualer Karrierebildung (vgl. esports player foundation).

> Die ***esports player foundation*** ist eine Förderinstitution mit Fokus auf Eliteförderung im E-Sport und ist damit vergleichbar mit der *Deutschen Sporthilfe* im traditionellen Sport.

3. KOOPERATION – AUCH UND INSBESONDERE FACH-ÜBERGREIFEND

Zusammenarbeit auch über Szene- oder Fachgrenzen hinaus bietet für die Szene und die breite Gesellschaft weitreichende (Synergie-)Potenziale. Regional orientierter E-Sport weist dabei zahlreiche Interessensgruppen auf, deren Ziele sich über Kooperationen harmonisieren lassen.

Beispielhaft genannt seien hier die nachfolgenden Organisationen, die bereits Potenzial für vielfältige Kooperationen bieten:

- E-Sport-Hochschulgruppen (diese treten in der hochschulexklusiven *Uniliga* gegeneinander an), E-Sport-Vereine, Jugendzentren (vgl. *KJR Stormarn* o. J.), Jugendverbände, Sportvereine (vgl. *Möllner* o. J.)
- Rundfunkmedien (vgl. *NDR* o. J.)
- Museen, Bibliotheken, Kunstgalerien
- Schulen, Hochschulen, Ministerien (vgl. *MIK Brandenburg* 2023)
- Jugendschutzorganisationen (vgl. *AKJS SH* o. J.), Medien(kompetenz-)stätten (vgl. *OKSH* o. J.), Suchtpräventionsstellen, Wohlfahrtsverbände

> „Die **Uniliga**, ursprünglich als University eSports Germany gegründet, ist ein von Studierenden initiiertes Startup. Sie organisiert eSport-Wettbewerbe für Studierende vornehmlich deutscher Hochschulen und berät in allen Spielweisen des universitären eSports." (*UNI eSports GmbH* o. J.)

Heutzutage finden sich auch in Deutschland vielfältige Praxisbeispiele von fach- und szeneübergreifenden Kooperationen etwa in Form von gemeinsamen Veranstaltungen oder Projekten – so zum Beispiel in Schleswig-Holstein.

Titel	Eckdaten
Offene Gaming-Erlebniswelt *GAMES, ESPORTS & MORE*	• Ziel: Games und E-Sport niedrigschwellig erlebbar machen • Zielgruppe: breite Gesellschaft bis Games- und E-Sport-Fans • Rahmen: Eintägige Veranstaltung im Rahmen des Kieler Digitalfestivals *Digitale Woche Kiel*, öffentlich zugänglich, kostenfrei • Programm: Spiel-, Lern- und Diskussionsangebote in Form von Spielstationen, Vorträgen, Workshops etc. • Kooperationspartner: *E-Sport-Verband SH e.V.*, *XR Ocean* (*holoNative* und *FLEET7*) • Webseite: https://e-sport.sh/diwokiel/
E-Sport-Netzwerktreffen *E-SPORT SH – LET'S MEET*	• Ziel: Vernetzung von E-Sport-Interessierten aus Schleswig-Holstein • Hauptzielgruppe: eher E-Sport-Szene, aber auch entfernt Interessierte • Rahmen: halbtägige Veranstaltung • Programm: Vernetzungsübungen, themenbezogene Gruppenarbeiten, Raum zum Kennenlernen und Austauschen • Kooperationspartner: *eSport-Bund Deutschland e.V.*, *E-Sport-Verband SH e.V.*, *Landeszentrum für eSport und Digitalisierung SH* • Webseite: https://e-sport.sh/e-sport-sh-lets-meet/
Berufsbildungskurs *E-SPORT JOB SESSIONS*	• Ziel: Über Berufsbilder im E-Sport und ihre Eigenschaften aufklären, Studierenden erste Businesskontakte vermitteln • Hauptzielgruppe: Berufseinsteiger*innen oder Quereinsteiger*innen • Rahmen: kostenfreier, auf Praxiswissen beruhender Online-Kurs mit wöchentlichen Veranstaltungen über drei Monate • Programm: Vorstellung verschiedener Berufsbilder durch entsprechende Expert*innen, Bewerbungstipps • Kooperationspartner: *Campusbusinessbox e.V.*, *IFgameSH e.V.* • Webseite: https://edu.opencampus.sh/
Deutsch-dänisches Vernetzungsprojekt *BREAKING BORDERS*	• Ziel: deutsche und dänische E-Sport-Interessierte (nachhaltig) miteinander vernetzen und so interkulturellen Austausch fördern • Hauptzielgruppe: deutsche und dänische E-Sport-

	Interessierte • Rahmen: kostenfreies, deutsch-dänisches Netzwerk, fortlaufendes Projekt • Programm: gemeinsamer Online-Chat-Server mit vereinzelten Netzwerkevents, Offline-E-Sport-Turnier • Kooperationspartner: *Landeszentrum für eSport und Digitalisierung SH*, *Næstved Bibliothek*, *Næstved Esport*, *Interreg*, *kultKIT* • Webseite: https://lez.sh/vernetzung-d-dk/breaking-borders/
„**Inklusionslan**“ der Christian-Albrechts-Universität zu Kiel	• Ziel: Zu Inklusionsthemen in Verbindung mit Gaming und E-Sport aufklären, inklusiv orientierte Offline-Turniere abbilden • Hauptzielgruppe: Games- und E-Sport-interessierte Studierende der *Christian-Albrechts-Universität zu Kiel* Rahmen: von der *Christian-Albrechts-Universität zu Kiel* im *Landeszentrum für eSport und Digitalisierung SH* veranstaltetes Programm • Kooperationspartner: *Christian-Albrechts-Universität zu Kiel*, *Gaming ohne Grenzen*, *Landeszentrum für eSport und Digitalisierung SH* • Webseite: https://asta.uni-kiel.de/inklusionswoche/

Tabelle 1: Praxisbeispiele zu regionalen, kooperativen, E-Sport-bezogenen Veranstaltungen und Projekten (in und aus Schleswig-Holstein). Eigene Darstellung, 2023.

Die aufgeführten Beispiele - insbesondere die Inklusionslan - demonstrieren: Gaming und E-Sport haben ein inhärentes Inklusionspotenzial, dass durch entsprechende Angebote über das Online-Gaming hinaus ausgeschöpft werden kann.

Weitere positive Effekte von Kooperationen dieser Art lassen sich erreichen durch Maßnahmen wie Verhaltenskodizes (auch „Code of Conduct“ genannt) für die entsprechende Organisation oder konkrete Veranstaltung, Einladung über diverse auch fachübergreifende (E-Mail-)Verteiler, konkrete programmatische Einbindung von „Randzielgruppen“ wie Eltern oder Lehrkräfte durch entsprechende zielgruppenspezifische Rundgänge und vieles mehr.

4. KOMPETENZEN – AUF „BEIDEN SEITEN“ WEITERBILDEN

Fehlende Kompetenzen kamen bereits unter dem Aspekt der Regionalität in Bezug zu E-Sport-Trainings zur Sprache. Daneben fehlt es jedoch an Medienwissen an anderen Stellen wie etwa in Elternhäusern, Bildungsstätten oder auch in der Jugendarbeit – insbesondere hinsichtlich Videospielen, sodass diese und verwandte Themen pädagogisch nicht adäquat aufgegriffen werden.

Kompetenzaufbau ist von Nöten, wofür es zunächst zielgruppenorientierte Weiterbildungsangebote mit Fokus auf die jeweiligen Multiplikator*innen braucht. Exemplarisch wären dies etwa (E-)Sport-Trainer*innen, Eltern, Lehrkräfte und Jugendarbeiter*innen.

Drei bereits bestehende Seminare beziehungsweise Lehrgänge werden von *eSport-Bund Deutschland* (auf Landesebene von dem *E-Sport-Verband SH)* und von der *Aktion Kinder- und Jugendschutz SH* angeboten.

Titel	Veranstalter	Inhalte	Förderung
Grundlagen des E-Sports	*eSport-Bund Deutschland e.V., E-Sport-Verband SH e.V.*	• Grundlagen des eSports • Grundlegende Trainer*innenfähigkeiten • Fähigkeitsschulung (Koordinative Fähigkeiten, Bewegungsabläufe/ Ausgleichsbewegungen) • Methoden- und Vermittlungskompetenz • Sportpsychologie – Sozial-Kommunikative Kompetenz • Persönlichkeitsentwicklung/ Sozialkompetenz • Diagnostik und Dokumentation von Trainingsfortschritten • Trainingsplanung/Struktur • Jugendschutz • Verletzungsprävention/Erste Hilfe Suchtprävention	In SH: *Ministerium für Inneres, Kommunales, Wohnen und Sport des Landes Schleswig-Holstein*

C-Lizenz	*eSport-Bund Deutschland e.V., E-Sport-Verband SH e.V.*	• Grundlagen des E-Sport-Trainings • Arbeitsfeld E-Sport-Trainer*in und Trainingslehre • Psychologie und Kommunikation • Ausgleichssport • Pädagogik im E-Sport Vermittlungskompetenz	In SH: *Ministerium für Inneres, Kommunales, Wohnen und Sport des Landes Schleswig-Holstein*
Jugendschutz im E-Sport	*Aktion Kinder- und Jugendschutz SH e.V.*	• Gesetzliche Grundlagen des Jugendschutzes • Jugendschutz in der eSport-Praxis • Grundlagen der Entwicklungspsychologie • eSport und Games als Sozialisationsinstanz • Hatespeech und Rechtsextremismus • Gesundheit im eSport • Kulturphänomene in eSport und Gaming • Gruppenleitungs-Persönlichkeit	In SH: *Ministerium für Soziales, Jugend, Familie, Senioren, Integration und Gleichstellung des Landes Schleswig-Holstein*

Tabelle 2: Auswahl an E-Sport-bezogenen Lehrgängen. Eigene Darstellung, basierend auf den Quellen EVSH, ESBD und AKJS SH

Um derlei grundlegende Lehrgänge kostengünstig und damit für junge, meist finanziell eingeschränkte Multiplikator*innen wie Schüler*innen, Auszubildende oder Student*innen erschwinglich anbieten zu können – um nicht privaten Anbietern das Feld zu überlassen –, bedarf es öffentlicher Fördermittel. E-Sport-Förderungen sind in Deutschland jedoch generell noch eine Seltenheit: Nur in vereinzelten Bundesländern wie Nordrhein-Westfalen (NRW), Sachsen-Anhalt und Schleswig-Holstein (SH) sind sie vorhanden – in NRW und SH werden E-Sport-bezogene Weiterbildungsmaßnahmen wie die oben beschriebenen bereits gefördert (vgl. Esports Academy NRW o. J.; Esports Hub Sachsen-Anhalt o. J.; MIKWS SH 2023, 1). Weitere Förderschwerpunkte der genannten drei Bundesländer im Bereich des E-Sports sind:

- Soziale Potenziale: Förderung von Medienkompetenz, Maßnahmen zur Suchtprävention und Prävention von sexualisierter Gewalt, Förderung von ganzheitlichen, betreuten Spielangeboten unter Einbindung von Ausgleichsport (vgl. MIKWS SH 2023, 1) und Talentförderung (vgl. Esports Academy NRW 2023)
- Ökonomische Potenziale: Gewinnung und Bindung von Fachkräften und positive Imageeffekte für die entsprechende Region (vgl. Esports Hub Sachsen-Anhalt 2023; McCauley et al. 2020)

5. STRUKTUREN – GEMEINWOHLORIENTIERT UND LANGFRISTIG

Von Fachkräften betreute Spielangebote mit verantwortungsbewusstem E-Sport als Ziel benötigen entsprechende Strukturen, die gemeinwohlorientiert aufgebaut und langfristig etabliert werden. Flächendeckende Angebote sind nur mit einem entsprechenden stabilen Fundament, einer durchdachten Konstruktion und einem zuverlässigen Dach realisierbar.

Ein Schritt in Richtung Professionalisierung und Strukturierung von Seiten der E-Sport-Szene stellt die Gründung von Verbänden und damit die Konzentrierung einer übergeordneten Interessensvertretung und Stimme gen Gesellschaft und Politik dar. Auf Bundesebene ist dies der 2017 von 22 Organisationen gegründete eSport-Bund Deutschland e. V.

> „Der **ESBD** – eSport-Bund Deutschland e.V. – repräsentiert bundesweit den organisierten eSport und seine Sportlerinnen und Sportler in Deutschland.“ (ESBD o. J.)

Vier Jahre später – im Jahr 2021 – folgte die Gründung der ersten beiden E-Sport-Landesverbände in Nordrhein-Westfalen und Schleswig-Holstein, die im jeweiligen Bundesland die Interessen ihrer jeweiligen Mitgliedsorganisationen vertreten. Weitere Landesverbände, wie etwa der E-Sport-Verband Bayern, befinden sich noch in Gründung.

Der **E-Sport-Verband SH** (EVSH) fungiert als Landesverband für E-Sport in Schleswig-Holstein. Als Fachverband agiert der EVSH in den Feldern der politischen Arbeit, der Vernetzung, der Schnittstelle zum traditionellen Sport, der Unterstützung wissenschaftlicher Arbeit und der Aufklärung des gesamten Themenkomplexes E-Sport im Land. Der Verband hat seinen Sitz im Landeszentrum für E-Sport und Digitalisierung SH (LEZ SH) in Kiel und ist Träger desselben.

Langfristiges Ziel ist es, möglichst in jedem Bundesland einen entsprechenden Verband (gegebenenfalls auch teilweise gelöst über Zusammenschlüsse wie Regionalverbände) aufzubauen, um den elektronischen Sport auch auf Landesebene effektiv voranzubringen.

Neben den szeneseitig entstehenden Interessensverbänden finden sich vereinzelte öffentliche Einrichtungen mit explizitem E-Sport-Bezug. Auch hier lässt sich erneut nach Schleswig-Holstein blicken. So starteten eSport-Bund Deutschland und das Innenministerium SH 2019 in den Aufbau des ersten offiziellen landesweiten Kompetenz- und Trainingszentrums in Kiel. Auftrag des vom Land SH und der Stadt Kiel geförderte *Landeszentrum für eSport und Digitalisierung SH* ist es, „Orientierung, Förderung und Infrastruktur für die Themenbereiche E-Sport und Digitalisierung“ zu bieten (LEZ SH o. J.). Gemäß den immer weiter ausdifferenzierten E-Sport-Strukturen ging die Trägerschaft des Landeszentrums 2023 schließlich an den E-Sport-Landesverband in SH über.

Das **Landeszentrum für eSport und Digitalisierung Schleswig-Holstein** (LEZ SH) ist ein Wissens- und Vernetzungs-Hub mit eigenen E-Sport-Trainingsräumen. Es ist vom Land Schleswig-Holstein und der Landeshauptstadt Kiel gefördert und versteht sich — in Trägerschaft des E-Sport-Verband SH

— nicht nur als Kristallisationspunkt der schleswig-holsteinischen E-Sport-Szene, sondern auch als Bindeglied zwischen der Szene und der breiten Gesellschaft.

Eine Erweiterung beziehungsweise regionale Vertiefung bieten die 2022 ebenfalls in Schleswig-Holstein angekündigten E-Sport-Regionalzentren. Mit Fokus auf Digitalisierung im ländlichen Raum sollen diese in Ergänzung zum Landeszentrum als Kompetenz- und Trainingsstätten in den jeweiligen Landkreisen dienen.

Über E-Sport-Verbände und -Zentren hinaus bieten Meisterschaften auf Stadt-, Kreis- oder Landesebene die Möglichkeit, den Weg vom Breiten- zum Leistungssport weiter zu stärken. Den E-Sportler*innen werden so gestaffelte Turniere und Ligen in ihrer Nähe angeboten, die ihrem jeweiligen Leistungslevel entsprechen und Aufstiegsmöglichkeiten bieten. Im Jahr 2022 fanden etwa die ersten offiziellen E-Sport-Landesmeisterschaften in Schleswig-Holstein statt, die seither jährlich in verschiedenen E-Sport-Titeln ausgetragen und mit einem professionellen Livestream begleitet werden. Sie bieten so Nachwuchstalenten die Chance, erste Eventerfahrungen zu sammeln sowie E-Sport-Organisationen und Sponsoren auf sich aufmerksam zu machen.

Perspektivisch wären flächendeckende, turnierbezogene Strukturen inklusive betreuter Spielangebote in Deutschland wünschenswert, um die wachsende Begeisterung für digitale Spiele und den sportlichen Umgang mit ihnen positiv zu begleiten. Werte des E-Sports wie Fair Play, Inklusion und Respekt könnten in dem Zuge befördert und kritischen Aspekten wie toxischem Verhalten strukturell begegnet werden. Hier könnte sich unter anderem mit der dynamischen Entwicklung der E-Sport-Landesverbände als Interessens- und Stellvertretungen in den jeweiligen Bundesländern einiges in den nächsten Jahren bewegen.

6. FAZIT

Vieles ist im E-Sport bezüglich Regionalität, Kooperation, Kompetenzen und Strukturen bereits in Bewegung, sodass etwa soziale Potenziale des E-Sports vermehrt ausgeschöpft werden. Unterschiedlich ausgerichtete betreute Spielangebote und -stätten entstehen, die persönliche Begegnungen mit Gleichgesinnten in der Region möglich machen und so Safe Spaces für alle Interessierten schaffen. Dabei finden auch zahlreiche und vielfältige Kooperationen in Form von Veranstaltungen und Projekten statt, sodass gemeinsam szene- und fachübergreifend bis in die breite Gesellschaft hineingewirkt wird.

Es zeigen sich jedoch auch offene Handlungsfelder wie zum Beispiel im Bereich des Kompetenzaufbaus auf Seiten von Multiplikator*innen, die noch zu bearbeiten sind. Aufgrund der hohen wirtschaftlichen Relevanz von E-Sport ist strukturelle öffentliche Förderung seitens des Staates von Nöten, damit nachhaltiger, gemeinnützig orientierter E-Sport möglich und sinnvoll im bestehenden Ökosystem angeschlossen wird. Hier bleibt abzuwarten, ob weitere Bundesländer den Vorreitern Schleswig-Holstein, Nordrhein-Westfalen und Sachsen-Anhalt folgen und der Rolle des E-Sports als sozialer und ökonomischer Potenzialträger mit entsprechender Förderung begegnen.

Generell bieten Gaming und E-Sport, regional und fair ausgestaltet, wie mithilfe des Praxiseinblicks dargestellt, jedoch gesellschaftliche Potenziale, die es weiter mit kreativen, neuen, mutigen Lösungen auszuschöpfen gilt. Gleichzeitig können verschiedenartige Herausforderungen der mediengeprägten Gegenwart über die Themen Gaming und E-Sport effektiv bearbeitet werden, sofern diesen mit Offenheit begegnet wird.

QUELLEN

LITERATUR

AKJS SH – Aktion Kinder- und Jugendschutz Schleswig-Holstein e.V. (o.D. a). ESport. https://akjs-sh.de/unsere-themen/medien/esport/ [Zugriff: 27.10.2023].

AKJS SH – Aktion Kinder- und Jugendschutz Schleswig-Holstein e.V. (o.D. b). Jugendschutz im eSport. https://akjs-sh.de/unsere-themen/medien/jugendschutz-im-esport/ [Zugriff: 27.10.2023].

EarlyGame (08. November, 2022). LoL : Worlds mit Zuschauerrekord. https://www.sport1.de/news/esports/league-of-legends/2022/11/lol-worlds-finale-2022-stellt-rekord-auf [Zugriff: 27.10.2023].

ESBD – eSport Bund Deutschland e.V. (o.D. a). ESBD Mitglieder. https://esportbund.de/mitglieder/ [Zugriff: 27.10.2023].

ESBD – eSport Bund Deutschland e.V. (o.D. b). Grundlagen des E-Sport-Trainings. https://akademie.esportbund.de/?page_id=580 [Zugriff: 27.10.2023].

ESBD – eSport Bund Deutschland e.V. (o.D. c). C-Lizenz. https://akademie.esportbund.de/?page_id=587 [Zugriff: 27.10.2023].

ESBD – eSport Bund Deutschland e.V. (o.D. d). Über den ESBD. https://esportbund.de/verband/ueber-den-esbd/ [Zugriff: 27.10.2023].

ESBD – eSport Bund Deutschland e.V. (o.D. e). Verband des deutschen e-Sports. https://esportbund.de/ [Zugriff: 27.10.2023].

Esports Academy NRW (o.D.). Förderung der Esports Academy NRW. https://esports-academy-nrw.de/ [Zugriff: 27.10.2023].

E-Sports Earnings (9. Februar, 2023). Gesamtpreisgelder der höchstdotierten eSports Turniere weltweit bis Februar 2023 (in Millionen US Dollar) [Graph]. In Statista. https://de.statista.com/statistik/daten/studie/261931/umfrage/preisgelder-der-hoechstdotierten-esports-turniere/ [Zugriff: 27.10.2023].

Esports Hub Sachsen-Anhalt (o.A.). Esports Hub Sachsen-Anhalt. https://e-sport-hub.de/ [Zugriff: 27.10.2023].

Esports player foundation (o.D.). Esports player foundation [Startseite]. https://esportsplayerfoundation.org/ [Zugriff: 27.10.2023].

E-Sport-Verband SH (o.D.). Trainer:innen-Ausbildung. https://e-sport.sh/trainer_innenausbildung/ [Zugriff: 27.10.2023].

E-Sport-Verband SH (o.D. b.). Vorstand. https://e-sport.sh/team/ [Zugriff: 27.10.2023].

Fachhochschule Westküste/Nielsen Sports Deutschland GmbH (2021). Marktanalyse ESports und Gaming. FH Westküste. https://www.fh-westkueste.de/fileadmin/Dateien/Forschung/Projekte_FBW/Markt-analyse_eSports_und_Gaming.pdf [Zugriff: 27.10.2023].

Game – Verband der deutschen Games Branche e. V. (2021). Game Fokus Esport. Game. https://www.game.de/guides/game-fokus-esport/die geschichte des esports/ [Zugriff: 27.10.2023].

Game – Verband der deutschen Games Branche e.V. (2022). Deutschland zum besten Esport Standort machen. Game. https://www.game.de/guides/game-fokus-esport/deutschland zum besten esport standort machen/ [Zugriff: 27.10.2023].

Kiel, N. (26.06.2019). Frauen im E-Sport: Wo stehen wir?. Grimme Game. https://www.grimme-game.de/2019/06/26/frauen-im-e-sport-wo-stehen-wir/ [Zugriff: 27.10.2023].

Kreisjugendring (KJR) Stormarn (o.D.). Stormarn League. https://www.stormarnleague.de/ [Zugriff: 27.10.2023].

LEZ SH – Landeszentrum für eSport und Digitalisierung SH (o.D.). Das LEZ SH. https://lez.sh/das-lez-sh/ [Zugriff: 27.10.2023].

OKSH – Offener Kanal Schleswig-Holstein (o.D.). Stichwortsuche „esport“. https://www.oksh.de/?s=esport [Zugriff: 27.10.2023].

McCauley, B., Tierney, K. & Tokbaeva, D. (2020). Shaping a Regional Offline eSports Market: Understanding How Jönköping, the ‘City of DreamHack’, Takes URL to IRL. *International Journal on*

Media Management, Jg. 22, Heft 1, S. 30-48, https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/14241277.2020.1731513.

MIK Brandenburg – Ministerium des Innern und für Kommunales des Landes Brandenburg (2023). E-Sport-Team des MIK startet in der Prime League. Facebook. https://www.facebook.com/brandenburg.mik/posts/pfbid0usQjnah4HWRFRB2MqjYas6RomjihSE358J4ZbWNQwY3geSXrzZEHSXPsAMa8M5kBl [Zugriff: 27.10.2023].

MIKWS SH – Ministerium für Inneres, Kommunales, Wohnen und Sport des Landes Schleswig-Holstein (2023). Richtlinie über die Förderung des E-Sport in Schleswig-Holstein. https://www.schleswig-holstein.de/DE/fachinhalte/S/sport/Downloads/rili_e-Sport.pdf?_blob=publicationFile&v=5 [Zugriff: 27.10.2023].

Möllner SV – Möllner Sportvereinigung von 1862 e.V. (o.D.). Das Regionalzentrum für E-Sport u. Digitalisierung im ländlichen Raum. https://moellnersv.de/regionalzentrum [Zugriff: 27.10.2023].

NRD – Norddeutscher Rundfunk (o.D.). Stichwortsuche „esport". https://www.ndr.de/suche10.html?query=esport [Zugriff: 27.10.2023].

Schmidt, S., Heil, R., Fleischer, T., Woll , A. (2019). Positionspapier zum e-Sport in Deutschland: Herausforderungen und Forschungsdesiderate. DOI 10.5445/IR/1000098638.

Wccftech (19. April, 2022). Umsatz im eSports Markt weltweit in den Jahren 2018 bis 2021 und Prognose für 2022 und 2025 (in Millionen US Dollar) [Graph]. In Statista. https://de.statista.com/statistik/daten/studie/677986/umfrage/prognose zum umsatz im esports markt weltweit/ [27.10.2023].

Scholz, Tobias M. (2020): Deciphering the World of eSports*, International Journal on Media Management*, Jg. 22, Nr. 1, S. 1-12, DOI: 10.1080/14241277.2020.1757808

UNI eSports GmbH (o.D.): Über uns. Online: https://www.uniliga.gg/about/ [Zugriff: 27.10.2023].

ÜBER DIE AUTOR*INNEN

Jana Möglich promoviert kooperativ an der Europa-Universität Flensburg als Stipendiatin der Fachhochschule Kiel im Themenbereich „Gesellschaftliche Potenziale von E-Sport“. Zudem ist sie als Lehrbeauftragte am Fachbereich Medien und ehemalig auch am Fachbereich Soziale Arbeit und Gesundheit der Fachhochschule Kiel aktiv. Nebenbei wirkt sie vielfältig ehrenamtlich zur Förderung verantwortungsbewusster, regionaler E-Sport-Angebote, vorrangig im Vorstand des schleswig-holsteinischen E-Sport-Landesverbandes sowie im Leitungsteam des Landeszentrums für E-Sport und Digitalisierung SH in Kiel.

Ihr medienwissenschaftlicher Fokus liegt auf regional orientierten E-Sport-Strukturen und -Angeboten inklusive deren gesellschaftlichen Potenzialen und Herausforderungen. In der Lehre sind ihre inhaltlichen Schwerpunkte bisher in der Medienpädagogik, im Marketing-Management und in der Berufsbildung.