

Bachelorarbeit
im Bachelorstudiengang
Gameproduktion und Management
an der Hochschule für angewandte Wissenschaften Neu-Ulm

Thema

**Welche traditionell-sportlichen Aspekte sind im Esports wieder zu erkennen?
Wie wird Esports im Vergleich zu Sport von der Gesellschaft wahrgenommen?**

Erstkorrektor/-in: Prof. Dr. Stefan Faußer
Zweitkorrektor/-in: Prof. Dr. Thomas Hänichen

Verfasser/-in: Quirin Fabian (294739)

Thema erhalten: 27.01.2025
Arbeit abgegeben: 14.05.2025

Abstract

Die vorliegende Arbeit untersucht, inwiefern eSport traditionelle sportliche Merkmale aufweist und wie er im gesellschaftlichen Vergleich zu klassischen Sportarten wahrgenommen wird. Ausgangspunkt ist die Beobachtung, dass eSport zunehmend professionelle Strukturen, Trainingslogiken und Wettbewerbsformate entwickelt, jedoch weiterhin kontrovers diskutiert wird – insbesondere hinsichtlich seiner Anerkennung als legitime Sportform. Theoretisch wird die Analyse durch das Prototypenmodell nach Willimczik sowie systemtheoretische Überlegungen nach Stichweh und Schimank fundiert, die sportliche Praxis nicht ausschließlich körperbasiert, sondern funktional definieren.

Methodisch kombiniert die Arbeit vier qualitative Experteninterviews mit einer quantitativen Online-Befragung ($N = 105$), um individuelle Deutungsmuster und gesellschaftliche Bewertungstrends zu erfassen. Die Ergebnisse zeigen, dass eSport viele sporttypische Strukturmerkmale erfüllt, darunter Regelgebundenheit, Leistungsvergleich, institutionelle Organisation und mediale Öffentlichkeit. Körperliche Aktivität wird zwar häufig als Unterscheidungsmerkmal angeführt, spielt für jüngere Generationen jedoch eine weniger ausschließende Rolle bei der Bewertung von Sportlichkeit. Die Analyse verdeutlicht, dass vor allem mediale Sozialisation und persönliche Erfahrung mit eSport einen signifikanten Einfluss auf die Anerkennung als Sport haben.

Die Arbeit kommt zu dem Schluss, dass eSport im Lichte eines erweiterten, funktional geprägten Sportverständnisses als sportliche Praxisform eingeordnet werden kann. Die gesellschaftliche Bewertung ist dabei weniger durch objektive Kriterien als durch kulturelle, generationelle und mediale Deutungsmuster geprägt. Aus der Untersuchung ergeben sich Impulse für eine zukünftige Definition von Sport, die digitale und kognitive Wettkampfformate stärker berücksichtigt.

Inhaltsverzeichnis

Abstract.....	II
1 Einleitung.....	1
2 Theoretische Grundlagen	3
2.1 Der Sportbegriff in Theorie und Forschung	3
2.1.1 Das Prototypenmodell nach Willimczik.....	3
2.1.2 Der systemtheoretische Zugang.....	4
2.1.3 Strukturmerkmale sportlicher Praxis.....	5
2.1.4 Fazit: Ein erweiterter Sportbegriff	6
2.2 Definitionsversuche und Abgrenzung von eSport und Gaming	6
2.2.1 Definitionsversuche und Abgrenzungskriterien	7
2.2.2 Sportliche Strukturmerkmale im eSport	7
2.2.3 Öffentliche Wahrnehmung und mediale Gleichsetzung.....	8
2.3 Vergleich von eSport und klassischem Sport	9
2.3.1 Strukturelle Gemeinsamkeiten	9
2.3.2 Unterschiede und Besonderheiten	10
2.3.3 Fallbeispiele: FIFA, League of Legends, Counter-Strike	11
2.3.4 Zuschauerinteraktion und Stadionkultur	12
2.3.5 Übergangsphänomene und hybride Formate	12
2.3.6 Fazit	13
3 Gesellschaftlicher Wandel und Generationenperspektive	14
3.1 Definition und Generationsunterschiede im Sportverständnis	14
3.1.1 Generationen im Vergleich: Medien, Sozialisation und Sportzugang	14
3.2 Gesellschaftlicher Wandel des Sportbegriffs	15
3.2.1 Von normativ zu funktional: Die Öffnung des Sportbegriffs	15
3.2.2 Medienlogik und Sportwahrnehmung	16
3.2.3 Der eSport im Zentrum der Debatte	17
3.2.4 Übergang zur empirischen Untersuchung	17
3.3 Gesellschaftlicher Wandel des Sportbegriffs	18
3.3.1 Öffentliche Wahrnehmung von eSport	19

3.3.2	Mediennutzung und Erfahrungsnähe als Einflussfaktoren	19
3.3.3	Forschungslücken und Bedarf für vertiefende Analysen	20
4	Methodisches Vorgehen	21
4.1	Überblick und Zielsetzung	21
4.2	Forschungsdesign und Erkenntnisinteresse	21
4.3	Qualitative Erhebung: Experteninterviews	22
4.3.1	Auswahl und Durchführung	22
4.3.2	Interviewleitfaden	22
4.3.3	Auswertung (qualitative Inhaltsanalyse	23
4.4	Quantitative Erhebung: Online Umfrage	24
4.4.1	Stichprobe	24
5	Empirische Ergebnisse	25
5.1	Ergebnisse der qualitativen Interviews	25
5.2	Ergebnisse der quantitativen Umfrage	27
5.2.1	Vorbereitung der Datenanalyse	27
5.2.2	Einschätzung sportlicher Merkmale	28
5.2.3	Gesellschaftliche Zuschreibung und mediale Wahrnehmung	29
6	Diskussion und Fazit	30
6.1	Zentrale Ergebnisse und deren Einordnung	30
6.2	Einflussfaktoren auf die Wahrnehmung	30
6.3	Bewertung der Hypothesen	31
6.4	Methodische Reflexion	31
6.5	Schlussfolgerung und Ausblick	32
7	Literaturverzeichnis	33
Anhang	36

1 Einleitung

Der eSport hat sich in den letzten Jahren von einem Nischenphänomen zu einem weltweit beachteten Bestandteil der Medien- und Freizeitlandschaft entwickelt. Millionen Zuschauer:innen verfolgen internationale Turniere. Professionelle Strukturen und eigene Ligen etablieren sich weltweit und doch bleibt eine zentrale Frage umstritten: Ist eSport Sport?

Während klassische Sportarten seit Jahrzehnten gesellschaftlich, institutionell und kulturell verankert sind, bewegt sich der eSport in einem Spannungsfeld zwischen Anerkennung, Abgrenzung und struktureller Weiterentwicklung. Die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit eSport als potenzieller Sportform hat zugenommen, bleibt jedoch in vielen Bereichen unscharf oder rein theoretisch. Insbesondere im deutschsprachigen Raum besteht weiterhin Unsicherheit über die sportliche Legitimität von eSport und seine Rolle im institutionellen Sportverständnis (vgl. Willimczik, 2019; Breuer, 2011).

Die Relevanz der Thematik zeigt sich unter anderem an der wachsenden medialen Präsenz und wirtschaftlichen Bedeutung des eSports. Internationale Turniere wie die League of Legends World Championship erreichten im Jahr 2024 mit 6,94 Millionen gleichzeitigen Zuschauer:innen einen neuen Rekordwert (vgl. Escharts, 2024). Weltweit wird der Umsatz im eSport-Markt bis 2025 auf rund 1,8 Milliarden US-Dollar geschätzt, wobei allein 34 % auf China und 22 % auf die USA entfallen (vgl. Statista, 2024). In Deutschland reagieren zahlreiche Sportvereine, Bildungseinrichtungen und Verbände auf diese Entwicklung, indem sie eigene eSport-Abteilungen gründen oder Pilotprojekte initiieren (vgl. ESBD, 2018; Fischer, 2019).

Dabei geht es längst nicht nur um mediale oder ökonomische Entwicklungen, sondern um die grundsätzliche Frage, wie Sport in einer digitalisierten Gesellschaft definiert wird – und welche Rolle dabei körperliche Bewegung, Leistungsorientierung, Institutionalisierung und Regelgebundenheit spielen. Der eSport berührt zentrale Elemente sportlicher Praxis, weist zugleich jedoch Merkmale auf, die ihn von traditionellen Sportarten unterscheiden (vgl. Willimczik, 2007; Borggreffe, 2022).

Diese Arbeit nimmt sich daher der Frage an, welche traditionell-sportlichen Aspekte im eSport wiederzuerkennen sind und wie eSport gesellschaftlich im Vergleich zu klassischen Sportarten wahrgenommen wird. Dabei wird eSport nicht pauschal mit Sport gleichgesetzt, sondern systematisch anhand sporttheoretischer Kriterien geprüft und empirisch untersucht. Die besondere gesellschaftliche Relevanz ergibt sich nicht zuletzt daraus, dass der Sportbegriff etwa im Kontext von Förderpolitik, Gemeinnützigkeit oder der Aufnahme in

Sportverbände konkrete rechtliche und politische Folgen hat (vgl. Bette, 2005; Fischer, 2019).

Ziel der Arbeit ist es, auf Basis theoretischer Konzepte (u. a. von Willimczik und Stichweh) sowie qualitativer und quantitativer Erhebungen eine fundierte Einschätzung zur strukturellen und gesellschaftlichen Einordnung von eSport vorzunehmen. Besonderes Augenmerk gilt dabei dem Generationenvergleich sowie der individuellen Nähe zum eSport.

Die Arbeit gliedert sich in sieben Kapitel: Nach den theoretischen Grundlagen (Kapitel 2 und 3) folgt die Darstellung des methodischen Vorgehens (Kapitel 4). Kapitel 5 präsentiert die qualitativen und quantitativen Ergebnisse. Kapitel 6 diskutiert diese im Lichte der Forschungsfragen und liefert ein abschließendes Fazit und einen Ausblick auf die Forschung im eSports Bereich.

2 Theoretische Grundlagen

2.1 Der Sportbegriff in Theorie und Forschung

Der Begriff „Sport“ ist in der öffentlichen wie auch in der wissenschaftlichen Diskussion keineswegs eindeutig. Vielmehr handelt es sich um einen sozial konstruierten und kulturell geprägten Begriff, dessen Bedeutung sich im Laufe der Zeit stetig verändert hat. In der frühen Sportwissenschaft dominierten zunächst essentialistische Ansätze, die versuchten, Sport anhand fester Merkmale wie körperlicher Bewegung, Zweckfreiheit, Leistungsvergleich oder Wettkampf eindeutig abzugrenzen (vgl. Diem, 1960; Röthig, 2003). Diese Modelle strebten klare Definitionen an, die sowohl wissenschaftliche als auch gesellschaftspolitische Funktionen erfüllen sollten – etwa im Kontext von Förderpolitik, Gemeinnützigkeit oder der Aufnahme in Sportverbände (vgl. Bette, 2005; Fischer, 2019).

Mit dem gesellschaftlichen Wandel seit den 1970er-Jahren gerieten diese engen, normativen Sportbegriffe zunehmend in die Kritik. Die gesellschaftliche Pluralisierung, die Ausbreitung neuer Fitness- und Bewegungskulturen, die Medialisierung von Sport und der technologische Wandel durch Digitalisierung veränderten die sportliche Praxis nachhaltig. Neue Bewegungsformen, Lifestyle-Aktivitäten und insbesondere digitale Spielformen wie eSport entziehen sich klassischen Definitionsmustern. In Reaktion darauf öffnete sich die Sportwissenschaft konzeptionell: funktionale, systemische und diskursive Modelle traten an die Stelle rein normativer Definitionen (vgl. Willimczik, 2007; Schimank, 1988; Borggreffe, 2022).

2.1.1 Das Prototypenmodell nach Willimczik

Ein besonders einflussreicher Ansatz in der jüngeren Sportwissenschaft ist das Prototypenmodell, das auf Wittgensteins Konzept der Familienähnlichkeit zurückgeht und von Willimczik (2007) in die sportwissenschaftliche Diskussion eingebracht wurde. Der zentrale Gedanke: Sport ist keine scharf abgrenzbare Kategorie mit notwendigen und hinreichenden Bedingungen, sondern eine Klasse von Aktivitäten, die sich an einem idealtypischen Zentrum orientieren. Je mehr Merkmale eine Praxis mit diesem Prototypen teilt, desto sportähnlicher wird sie wahrgenommen (vgl. Willimczik, 2007; Wittgenstein, 1969).

Zu den typischen, aber nicht zwingend vollständig vorliegenden Merkmalen zählen körperliche Bewegung, Regelgebundenheit, Leistungsvergleich, Training, Wettkampf, Institutionalisierung und Öffentlichkeitswirksamkeit.

Dieser Ansatz erlaubt es, Sport nicht als binäre Kategorie („Sport oder kein Sport“) zu behandeln, sondern entlang eines Kontinuums zu verorten. Diese Differenzierung kann

insbesondere für umstrittene, hybride oder digitale Bewegungsformen wie eSport analytisch hilfreich sein.

Hybride Formen sportlicher Betätigung umfassen beispielsweise interaktive Fitness- oder Tanzspiele wie *Just Dance* oder *Ring Fit Adventure*, bei denen körperliche Bewegung mit digitaler Rückmeldung kombiniert wird. Auch Plattformen wie *Zwift*, die reales Radfahren mit virtuellen Rennumgebungen verknüpfen, oder Virtual-Reality-Spiele wie *Beat Saber* können hier eingeordnet werden (vgl. Borggreffe, 2022; Kanellopoulos & Giossos, 2024).

In einer zunehmend vernetzten und technologiegestützten Gesellschaft verändern sich auch die Rahmenbedingungen für sportliche Praxis. Die Begriffe „digitalisiert“, „medialisiert“ und „pluralisiert“ beschreiben dabei Transformationsprozesse, die sich nicht nur auf Inhalte, sondern auch auf Strukturen, Zugänge und Bedeutungen des Sports auswirken. Diese Veränderungen werden in der Forschung zur digitalen Sportkultur und zum Wandel sportlicher Partizipationsformen im Zuge der gesellschaftlichen Modernisierung ausführlich diskutiert (vgl. Gieß-Stüber, 2020; Röthig & Prohl, 2003; Breuer, 2011).

2.1.2 Der systemtheoretische Zugang

Neben dem Prototypenmodell hat sich in der Sportsoziologie auch ein systemtheoretisches Verständnis etabliert, das insbesondere auf die Arbeiten von Schimank (1988) und Stichweh (1990) zurückgeht. In diesem Zugang wird Sport nicht über äußere Merkmale wie Körperlichkeit oder Spielgeräte definiert, sondern funktional als ein eigenständiges gesellschaftliches Teilsystem betrachtet, das spezifischen kommunikativen Logiken folgt.

Schimank (1988) beschreibt den modernen Sport als ein gesellschaftlich ausdifferenziertes Teilsystem, das sich über den binären Code „Sieg/Niederlage“ organisiert. Dieser sogenannte Siegescode strukturiert die Kommunikation im Sportfeld und differenziert sportliche Handlungen von anderen gesellschaftlichen Bereichen, wie etwa dem Bildungssystem oder der Wirtschaft, die jeweils anderen binären Logiken folgen, zum Beispiel „bestehen/nicht bestehen“ oder „zahlen/nicht zahlen“ (vgl. Schimank, 1988).

Stichweh (1990) hingegen betont, dass Sport jenes Funktionssystem ist, das aus allen Handlungen besteht, deren Sinn die Kommunikation körperlicher Leistungsfähigkeit ist. Er schlägt dafür den binären Code „Leisten/Nicht-Leisten“ vor, da dieser nicht nur agonale Wettkampfformate, sondern auch nicht-duellbasierte Leistungen wie Zeitläufe ohne Gegner oder Turnübungen analytisch erfassen kann (vgl. Stichweh, 1990).

Beide Autoren verstehen Sport als selbstreferenzielles System, das nicht einfach durch andere gesellschaftliche Funktionen ersetzt werden kann. Seine Sinnstruktur besteht darin, Leistungen unter kontrollierten Bedingungen zu erzeugen, zu beobachten und zu

kommunizieren. Der Sport unterscheidet sich somit nicht primär durch äußere Merkmale wie Bewegung oder Ort, sondern durch die Art und Weise, wie Leistung im System thematisiert und verarbeitet wird. Dabei wird sportliches Handeln von anderen sozialen Systemen wie Politik, Wissenschaft oder Religion durch unterschiedliche Kommunikationslogiken klar abgegrenzt.

2.1.3 Strukturmerkmale sportlicher Praxis

Unabhängig vom theoretischen Zugang haben sich in der sportwissenschaftlichen Diskussion mehrere Strukturmerkmale herausgebildet, die als konstitutiv für Sport gelten. Diese Merkmale finden sich in unterschiedlicher Gewichtung bei Autor:innen wie Röthig (2003), Heinemann (1986), Leis (2022) und Willimczik (2007).

Regelgebundenheit bedeutet, dass sportliche Handlungen innerhalb eines festgelegten, nachvollziehbaren und reproduzierbaren Regelsystems stattfinden. Dieses System schafft die Voraussetzungen für Fairness und Vergleichbarkeit und legt fest, was als gültige Leistung anzusehen ist. Insbesondere im traditionellen Leistungssport gelten verbindliche Regeln als zentrale Grundlage des sportlichen Handelns (vgl. Heinemann, 1986; Röthig, 2003).

Ein weiteres zentrales Merkmal ist der Leistungsvergleich. Sportliche Aktivitäten zielen auf die Ermittlung von Differenzen in der Leistung unter gleichen Bedingungen. Dies gilt sowohl im Training als auch im Wettkampf. Schimank (1988) betont, dass sportliche Kommunikation systematisch durch den binären Code „Sieg/Niederlage“ strukturiert ist. Der Leistungsvergleich dient dabei nicht nur der Ergebnisermittlung, sondern ist auch Voraussetzung für die Sinnproduktion innerhalb des Sportsystems (vgl. Schimank, 1988).

Auch der Trainingsbezug ist ein wesentliches Element sportlicher Praxis. Sportliche Leistung wird nicht spontan erzielt, sondern ist das Ergebnis systematischer, oft langjähriger Vorbereitung. Training dient der gezielten Entwicklung körperlicher, technischer, taktischer und mentaler Kompetenzen. Willimczik (2007) sieht im Trainingsprinzip ein zentrales Kriterium, das Sport von spielerischer oder alltäglicher Bewegung unterscheidet.

Ein weiteres grundlegendes Strukturmerkmal ist die Öffentlichkeit. Sport findet typischerweise nicht im Verborgenen statt, sondern im Rahmen öffentlicher Aufmerksamkeit, sei es durch Zuschauer, Medienpräsenz oder soziale Anerkennung. Bette (2005) hebt hervor, dass die mediale Vermittlung sportlicher Ereignisse nicht nur zur Popularisierung beiträgt, sondern auch die sozialen Funktionen des Sports stabilisiert und legitimiert.

Diese Merkmale bilden gemeinsam ein Strukturmodell sportlicher Praxis, das eine funktionale und soziale Abgrenzung gegenüber anderen Formen körperlicher oder spielerischer Aktivität ermöglicht.

2.1.4 Fazit: Ein erweiterter Sportbegriff

Die theoretischen Modelle und Strukturmerkmale machen deutlich, dass sich der Sportbegriff im 21. Jahrhundert deutlich erweitert hat. Sport wird heute nicht mehr ausschließlich durch körperliche Bewegung definiert, sondern als soziales System, das Leistung kommuniziert und bewertet. Insbesondere das Prototypenmodell und der systemtheoretische Zugang ermöglichen es, digitale Wettkampfformate wie eSport wissenschaftlich einzuordnen, ohne sie von vornherein zu disqualifizieren.

Damit entsteht ein Sportbegriff, der funktional, offen und anschlussfähig ist – und der gesellschaftlichen Entwicklungen wie Medialisierung, Digitalisierung und Pluralisierung Rechnung trägt. Diese erweiterte Perspektive bildet die theoretische Grundlage für die Einordnung von eSport im weiteren Verlauf dieser Arbeit.

2.2 Definitionsversuche und Abgrenzung von eSport und Gaming

Die Begriffe „eSport“ und „Gaming“ werden im öffentlichen Diskurs häufig gleichgesetzt. Wissenschaftlich und praktisch betrachtet handelt es sich jedoch um unterschiedliche Phänomene mit eigenen Strukturen und Zielsetzungen (vgl. Leis, 2022; Borggreffe, 2022). Während Gaming vor allem eine freizeitorientierte Beschäftigung mit digitalen Spielen bezeichnet, beschreibt eSport einen strukturierten, wettbewerbsorientierten Bereich mit klaren Regeln, institutionalisierten Ligen und einem hohen Professionalisierungsgrad (vgl. ESBD, 2018; Shell Deutschland, 2024).

Diese Unterscheidung ist nicht nur begrifflich, sondern auch für die gesellschaftliche Bewertung von eSport zentral. Sie erlaubt eine differenzierte Betrachtung von Strukturmerkmalen, Leistungsanforderungen und sportlicher Einordnung – Aspekte, die im weiteren Verlauf der Arbeit im Fokus stehen.

Besonders deutlich wird diese Differenzierung im Alltag professioneller Spieler:innen. So beschreibt etwa der League of Legends Profi Fabian „Exileh“ Schubert seinen Tagesablauf als klar strukturiert: individuelles Training am Vormittag, Team-Coaching, Strategieanalyse und Scrims am Nachmittag – mit einem Gesamtumfang von acht bis zwölf Stunden täglich (vgl. Kicker, 2017). Auch Zainab „zAAz“ Turkie, Valorant Spielerin und Pionierin des Frauen-eSports, betont regelmäßige Spielanalysen, disziplinierte Trainingsabläufe und die Zusammenarbeit mit Sportpsycholog:innen (vgl. Intel, o. J.).

Solche Routinen zeigen, dass eSport weit über freizeitorientiertes Gaming hinausgeht. Die systematische Wettkampfvorbereitung, die institutionelle Rahmung und die permanente

Leistungsoptimierung lassen eSport in seiner Struktur stark an klassische Leistungssportdisziplinen heranrücken.

2.2.1 Definitionsversuche und Abgrenzungskriterien

In der wissenschaftlichen Literatur existieren verschiedene Definitionsansätze, die jeweils unterschiedliche Aspekte betonen – von der technischen Ausgestaltung über den Wettbewerbscharakter bis hin zu medialen Bedingungen (vgl. Wagner, 2006; Scholz, 2019; Leis, 2022).

Müller-Lietzkow (2006) etwa definiert eSport als „das wettbewerbsmäßige Spielen von Computer- oder Videospiele im Einzel- oder Mehrspielermodus“. Sauer (2004) ergänzt diesen funktionalen Zugang um trainingsbezogene und technische Elemente. Wagner (2006, zitiert nach Breuer, 2011) spricht von einem Sammelbegriff für Disziplinen, bei denen „mentale oder physische Fähigkeiten im Umgang mit Informations- und Kommunikationsmedien trainiert und im Wettbewerb nach vorgegebenen Regeln verglichen“ werden.

Auch die institutionelle Perspektive ist relevant: Der Deutsche Olympische Sportbund (DOSB) unterscheidet explizit zwischen freiem Gaming und „virtuellen Sportarten“ wie Fußballsimulationen. eSport wird vom DOSB bislang nicht als Sport anerkannt, da es sich nicht um „eigene, zielgerichtete Bewegung“ handle (vgl. DOSB, 2018; 2020). Diese Unterscheidung ist insbesondere im Kontext von Förderpolitik, Gemeinnützigkeit und sportlicher Anerkennung bedeutsam.

Demgegenüber argumentieren sportwissenschaftliche Stimmen wie Willimczik (2007) oder Himmelstein et al. (2017), dass auch strategische, mentale und reaktive Fähigkeiten sportlich relevant sein können. Aus dieser Perspektive kann eSport durchaus als Sportform gelten. Insbesondere dann, wenn klassische Strukturmerkmale wie Training, Regelsysteme, Institutionalisierung und Leistungsvergleich erfüllt sind.

Ein zentrales Kriterium der Abgrenzung ist dabei der Grad der Professionalisierung: Während Gaming überwiegend der Freizeitgestaltung dient, ist eSport durch systematische Leistungsorientierung, feste Trainingspläne und institutionelle Organisation gekennzeichnet (vgl. Leis, 2022; AOK/DSHS, 2020; eigene Interviews). Diese Merkmale bilden die Grundlage für eine fundierte Bewertung und Einordnung des eSports als eigenständige sportliche Praxisform.

2.2.2 Sportliche Strukturmerkmale im eSport

eSport umfasst eine Vielzahl unterschiedlicher Spielgenres, darunter Echtzeitstrategie, Ego-Shooter, Multiplayer Online Battle Arenas (MOBA) und Sportsimulationen. Diese Disziplinen zeichnen sich durch festgelegte Spielmechaniken, klar definierte Rollenprofile und objektiv bewertbare Leistungskriterien aus.

Zentrale Merkmale, die ein Spiel für den eSport qualifizieren, sind einheitliche Regelwerke, faire Startbedingungen und eine kompetitive Struktur. Ein Spiel sollte beispielsweise Treffer,

Punkte oder Zeitlimits messen können, standardisierte Wettbewerbsformate ermöglichen (z. B. 1v1 oder 5v5) und eine organisierte Spielerschaft mit Turnierbetrieb aufweisen (vgl. Leis, 2022; Reunis, 2019). Dabei ist nicht jedes digitale Spiel automatisch für den eSport geeignet – entscheidend ist, ob es diese Merkmale in systematischer Weise erfüllt.

Ein weiteres Kennzeichen ist die Einbindung in Ranglistensysteme, die kontinuierliche Leistungsvergleiche erlauben. Formate wie das LP System in League of Legends oder ELO basierte Matchmaking-Strukturen in Shootern dienen der Einstufung individueller Fähigkeiten und entscheiden über den Zugang zu höheren Wettbewerbsniveaus.

Auch die institutionelle Organisation ist ein zentrales Strukturmerkmal: Viele eSport-Titel sind in professionelle Ligen und Turniersysteme eingebettet. Dies umfasst internationale Wettbewerbsformate, zentralisierte Regelkontrolle und standardisierte Saisonverläufe, was sie mit traditionellen Sportligen vergleichbar macht (vgl. ESD, 2018; Scholz, 2019).

In der Summe verdeutlichen diese Elemente: formalisierte Regeln, objektivierbare Leistung, Ranglistensysteme und institutionelle Rahmung, dass eSport als strukturierte und leistungsorientierte Praxis verstanden werden kann. Diese Arbeit konzentriert sich daher gezielt auf jenen Bereich des digitalen Spielens, der diese Merkmale erfüllt und sich klar vom informellen Gaming abgrenzt.

2.2.3 Öffentliche Wahrnehmung und mediale Gleichsetzung

Trotz struktureller Unterschiede zwischen eSport und freizeitbezogenem Gaming werden beide in der öffentlichen Wahrnehmung häufig gleichgesetzt. Diese Gleichsetzung führt zu Fehlwahrnehmungen, bei denen eSport mit exzessivem Medienkonsum, Bewegungsmangel oder Spielsucht assoziiert wird. Problemlagen, die primär im Bereich unregulierter, freizeitbezogener Nutzung digitaler Spiele auftreten (vgl. Shell Deutschland, 2024; Netzwerk Medienethik, 2023).

Insbesondere mediale Berichterstattung neigt dazu, eSport als reines Unterhaltungs- oder Risikomedium darzustellen. Die Darstellung sportlicher Strukturen, etwa in Form von festen Trainingszeiten, Coaching, Regelsystemen und Turnierorganisation, tritt dabei oft in den Hintergrund. Diese einseitige Wahrnehmung kann dazu führen, dass eSport trotz seiner strukturellen Ähnlichkeit zum klassischen Sport nicht als eigenständige sportliche Disziplin anerkannt wird (vgl. Kanellopoulos & Giossos, 2024).

Auch politische Äußerungen tragen zur Vermischung von Gaming und eSport bei. So wird in bildungspolitischen und jugendschutzbezogenen Debatten häufig nicht zwischen freiem Spielkonsum und professionell organisiertem eSport unterschieden. Diese Verkürzung blendet die sportlichen Anforderungen und institutionellen Strukturen des eSports aus und erschwert eine sachliche Auseinandersetzung mit seinem Potenzial und seiner gesellschaftlichen Relevanz.

Eine sachgerechte Bewertung des eSports erfordert daher eine differenzierte Betrachtung, die sowohl seine leistungsbezogenen Merkmale als auch seine institutionelle Organisation berücksichtigt.

2.3 Vergleich von eSport und klassischem Sport

eSport unterscheidet sich auf den ersten Blick deutlich vom klassischen Sport. Während traditionelle Disziplinen wie Fußball, Leichtathletik oder Handball auf körperlicher Bewegung im physischen Raum basieren, wird eSport über digitale Schnittstellen ausgeführt. Trotz dieser Unterschiede lassen sich bei näherer Betrachtung zahlreiche strukturelle Gemeinsamkeiten feststellen.

2.3.1 Strukturelle Gemeinsamkeiten

Im Zentrum sowohl des klassischen Sports als auch des eSports steht der Leistungsvergleich unter gleichen Bedingungen. Spiele wie *EA Sports FC*, *League of Legends* oder *Counter-Strike* sind durch standardisierte Regeln, faire Startvoraussetzungen und objektiv bewertbare Leistungskriterien geprägt.

Professionelle eSportler:innen trainieren täglich mehrere Stunden, kooperieren mit Coaches, analysieren Spielverläufe und nehmen an mehrstufigen Turniersystemen teil. Der damit verbundene Aufwand entspricht dem im klassischen Leistungssport (vgl. Leis, 2022; DSHS/AOK, 2020; Interviews). Auch in Bezug auf Institutionalisierung und Professionalisierung bestehen klare Parallelen. Es existieren feste Ligen, Spielerverträge, Sponsorenbeziehungen, Medienrechte und verbandliche Strukturen (vgl. ESD, 2018; Kanellopoulos & Giossos, 2024). Organisationen wie Riot Games, ESL oder EA Sports führen ihre eSport-Wettbewerbe mit hohem organisatorischem Aufwand und medialer Reichweite durch (vgl. Riot Games, 2023; ESL Pro League, 2022).

Aus der Perspektive des sportwissenschaftlichen Prototypenmodells (vgl. Willimczik, 2007) erfüllt eSport viele typische Sportmerkmale. Dazu zählen Regelgebundenheit, Leistungsvergleich, kontinuierliches Training, institutionelle Einbindung und öffentliche Sichtbarkeit. Zwar fehlt in den meisten eSport-Disziplinen die klassische körperlich-motorische Aktivität. Das Modell bewertet jedoch nicht einzelne Kriterien absolut, sondern versteht Sportähnlichkeit als Kontinuum. In diesem Spektrum rückt eSport näher an den prototypischen Sportbegriff heran.

Auch die systemtheoretische Sichtweise (vgl. Stichweh, 1990; Schimank, 1988) liefert eine Grundlage für diese Einordnung. Sport wird hier als gesellschaftliches Funktionssystem verstanden, das über die Kommunikation von Leistung und Wettbewerb operiert. Entscheidend ist nicht die Art der Bewegung, sondern die Struktur kontrollierter

Leistungsdifferenzierung. Der eSport erfüllt diese Bedingung durch standardisierte Wettkampfformate, Ranking-Systeme und organisierte Turnierabläufe.

Darüber hinaus lassen sich die klassischen Strukturmerkmale sportlicher Praxis, etwa Regelbindung, Institutionalisierung, Trainingsstruktur und Leistungsvergleich, auch im eSport nachweisen (vgl. Röthig & Prohl, 2003; Bette, 2005). Besonders in den etablierten Titeln sind diese Merkmale durchgängig ausgeprägt.

2.3.2 Unterschiede und Besonderheiten

Der auffälligste Unterschied zwischen klassischem Sport und eSport liegt in der Form der körperlichen Aktivität. Während traditionelle Sportarten sichtbare physische Leistung erfordern, basiert eSport primär auf feinmotorischer Präzision, mentaler Ausdauer und kognitiver Belastung. Studien zeigen, dass professionelle eSportler:innen eine ausgeprägte Hand-Augen-Koordination, hohe Reaktionsgeschwindigkeit und taktisches Geschick benötigen. In Wettkampfsituationen erreichen ihre Herzfrequenz und Cortisolwerte teilweise vergleichbare Werte wie bei Motorsportler:innen oder Ausdauersportler:innen (vgl. Fischer, 2019; Himmelstein et al., 2017).

Auch die kognitive Beanspruchung, Entscheidungsdichte und Reaktionsanforderung sind in vielen eSport-Titeln besonders ausgeprägt. Diese Anforderungen erfordern eine spezielle Form von Ausdauerleistung, die nicht physisch im engeren Sinne, aber leistungsbezogen im sportlichen Verständnis ist.

Die Raum und Körpererfahrung unterscheidet sich grundlegend. Während im klassischen Sport der Körper im physischen Raum agiert, verschiebt sich im eSport das Zentrum der sportlichen Handlung an die Schnittstelle zwischen Mensch und Interface. Die Steuerung erfolgt über Peripheriegeräte wie Maus, Tastatur oder Controller, wobei präzise Bewegungsabläufe auf kleinstem Raum stattfinden. Trotz dieser Medialität bleibt der Körper zentral, insbesondere über sensorische Steuerung, Körperhaltung und motorische Feinabstimmung (vgl. Himmelstein et al., 2017).

Ein weiteres Unterscheidungsmerkmal liegt in der starken Technologieabhängigkeit. eSport ist untrennbar mit digitaler Infrastruktur verbunden. Ohne funktionierende Internetverbindung, regelmäßige Softwareupdates oder leistungsfähige Hardware ist kein regulärer Spielbetrieb möglich. Diese Abhängigkeit verändert nicht nur die Spielpraxis selbst, sondern auch deren gesellschaftliche Wahrnehmung, zwischen Innovation, Kommerzialisierung und digitaler Freizeitkultur.

2.3.3 Fallbeispiele: FIFA, League of Legends, Counter-Strike

Die eSport-Titel EA Sports FC (ehemals FIFA), League of Legends und Counter-Strike 2 (CS2) zählen zu den weltweit etabliertesten digitalen Wettkampfformaten. Sie stehen exemplarisch für die Professionalisierung des eSports und verdeutlichen die konkrete Umsetzung sportlicher Strukturen in verschiedenen Spielgenres.

EA-Sports-FC (FIFA)

Als digitale Fußballsimulation orientiert sich EA Sports FC an den Regeln des realen Fußballs. Der FIFAe World Cup 2024 fand in der SEF Arena in Riad statt und bot ein Preisgeld von 250.000 US-Dollar. Besonders hervorzuheben ist die enge Verbindung zum organisierten Fußball: In der Virtual Bundesliga (VBL) treten Mannschaften von Bundesligavereinen wie dem FC Bayern München oder RB Leipzig mit eigenen eSport-Teams an (vgl. DFL, 2024; FIFA, 2024).

League-of-Legends (LOL)

League of Legends verfügt über ein globales, professionelles Ligensystem. Die League of Legends European Championship (LEC) und die League of Legends Champions Korea (LCK) gehören zu den bedeutendsten Ligen weltweit. Das Finale der World Championship 2024 verzeichnete mit rund 6,91 Millionen gleichzeitigen Zuschauer:innen einen neuen Rekord. Über 20.000 Fans verfolgten das Spiel zudem live in der Londoner O2-Arena (vgl. Riot Games, 2024; The Guardian, 2024). Die hohe Zuschauerresonanz unterstreicht die mediale Präsenz und kulturelle Bedeutung des Spiels.

Counter-Strike-2 (CS2)

CS2 setzt die langjährige eSport-Tradition von CS:GO fort. Die ESL Pro League Season 20 wurde 2024 auf Malta ausgetragen und mit einem Preisgeld von 750.000 US-Dollar dotiert. Das Finale zwischen Natus Vincere und Eternal Fire wurde weltweit gestreamt. Auch der wirtschaftliche Aspekt ist stark ausgeprägt: Der Buyout von Starspieler s1mple wurde auf bis zu 3 Millionen US-Dollar geschätzt (vgl. ESL, 2024; Esportsbet.io, 2024).

Alle drei Titel zeigen in ihrer medialen Inszenierung, ökonomischen Relevanz und institutionellen Struktur, wie stark eSport heute den klassischen Sportformaten angenähert ist. Sie veranschaulichen, wie digitale Disziplinen auf höchstem Niveau organisiert und gesellschaftlich wahrgenommen werden. Durchgeführt mit professionellen Teams, festen Ligastrukturen und globaler Reichweite.

2.3.4 Zuschauerinteraktion und Stadionkultur

Wurde eSport lange primär im digitalen Raum verfolgt, so finden heute zunehmend große Turniere in physischen Veranstaltungsorten statt. Formate wie die League of Legends World Championship, das FIFAE Finale oder die IEM Cologne (Counter-Strike) werden weltweit vor Livepublikum in Arenen ausgetragen – mit teils zehntausenden Zuschauer:innen vor Ort und Millionen im Livestream. Diese Veranstaltungen ähneln nicht nur optisch klassischen Sportevents, sondern erzeugen auch eine vergleichbare Atmosphäre von Gemeinschaft, Spannung und medialer Inszenierung (vgl. Kanellopoulos & Giossos, 2024).

Die Grenzen zwischen digitaler und physischer Sportererfahrung werden damit zunehmend durchlässiger. Ein Trend, der auch für hybride Formate bedeutsam ist.

2.3.5 Übergangsphänomene und hybride Formate

Ein besonders interessantes Forschungsfeld liegt in den hybriden Sportformen, die digitale und physische Komponenten miteinander verbinden. Beispiele wie Zwift, eine Plattform für virtuelles Radfahren mit realem Krafteinsatz in digitaler Wettkampfumgebung, oder Exergaming-Formate wie *Ring Fit Adventure*, *Just Dance* und *Beat Saber* zeigen, dass digitale Bewegung nicht zwangsläufig mit Bewegungsarmut einhergeht (vgl. Borggrefe, 2022).

Diese Übergangsphänomene lassen die Grenzen zwischen klassischem Sport, eSport und spielerischer Bewegung verschwimmen. Sie machen deutlich, dass der Sportbegriff im digitalen Zeitalter nicht mehr eindeutig anhand von Kategorien wie „Sport“ oder „kein Sport“ gefasst werden kann. Vielmehr lässt sich Sport als ein Kontinuum praktischer Ausdrucksformen verstehen, das unterschiedliche Grade an Körperlichkeit, Regelbindung und Institutionalisierung aufweist.

In der vorliegenden Arbeit werden diese hybriden Formate jedoch nicht weiter vertieft. Der Fokus liegt bewusst auf dem strukturierten, rein digitalen eSport. Ziel ist es, dessen systematische Einordnung im Spannungsfeld zwischen klassischer Sporttheorie und gesellschaftlicher Anerkennung zu analysieren.

2.3.6 Fazit

eSport unterscheidet sich in einzelnen Aspekten vom klassischen Sport. Insbesondere hinsichtlich der sichtbaren körperlichen Aktivität. Doch unter Anwendung eines erweiterten, funktionalen Sportbegriffs erfüllt eSport zentrale Kriterien sportlicher Praxis: Regelmäßigkeit, Leistungsvergleich, Trainingsstruktur, Institutionalisierung und mediale Öffentlichkeit sind durchwegs gegeben.

Die zunehmende Einbindung in reale Veranstaltungsformate sowie die Existenz hybrider Übergangsformen zeigen, dass sich die Grenzen zwischen analogem und digitalem Sport zunehmend verschwimmen. eSport lässt sich daher nicht nur als sportähnliche Aktivität, sondern als eigenständige, professionelle digitale Sportform begreifen, mit wachsender gesellschaftlicher und sportwissenschaftlicher Relevanz.

3 Gesellschaftlicher Wandel und Generationenperspektive

3.1 Definition und Generationsunterschiede im Sportverständnis

Der gesellschaftliche Wandel des Sportbegriffs zeigt sich nicht nur in theoretischen Diskussionen, sondern auch in der unterschiedlichen Wahrnehmung zwischen Generationen.

Insbesondere die Bewertung digitaler Sportformate wie eSport ist oftmals generationell geprägt. Während viele jüngere Menschen eSport als selbstverständlichen Teil der Sportkultur ansehen, begegnen ältere Generationen dem Thema häufig mit Skepsis. Ihr Sportverständnis basiert stärker auf traditionellen Leitbildern wie körperlicher Anstrengung, Vereinsbindung und realer Präsenz (vgl. Bette, 2005; Breuer, 2006).

3.1.1 Generationen im Vergleich: Medien, Sozialisation und Sportzugang

Der Begriff „Generation“ bezeichnet nicht nur eine Alterskohorte, sondern eine soziale Gruppierung, die durch gemeinsame historische, kulturelle und mediale Erfahrungshorizonte geprägt ist. Bereits Mannheim (1928) hebt hervor, dass Generationen soziale Deutungsrahmen teilen, die sich aus den spezifischen gesellschaftlichen Bedingungen ihrer Jugendzeit ergeben.

Ein zentrales Beispiel hierfür ist die sogenannte Generation Z, meist definiert als die zwischen 1995 und 2010 geborene Bevölkerungsgruppe (vgl. Hurrelmann & Albrecht, 2021; Scholz, 2023; McKinsey, 2024). Diese Generation ist mit digitalen Endgeräten, sozialen Netzwerken und interaktiven Medienformaten aufgewachsen. Ihre Mediennutzung ist flexibel, mobil und interaktiv. Im Gegensatz dazu sind ältere Generationen stärker durch lineares Fernsehen, Printmedien und eine körperzentrierte Auffassung von Sport geprägt (vgl. Twenge, 2017).

Diese Unterschiede lassen sich auch empirisch belegen. Im Jahr 2023 betrug die durchschnittliche tägliche Fernsehdauer bei Personen über 65 Jahren mehr als vier Stunden, während sie bei Jugendlichen zwischen 15 und 19 Jahren unter zwei Stunden lag (vgl. Bureau of Labor Statistics, 2024). Gleichzeitig entfielen im Februar 2025 über 70 Prozent der weltweiten Nutzer:innen der Livestream-Plattform Twitch.tv auf die Altersgruppen zwischen 18 und 34 Jahren (vgl. SimilarWeb, 2025). Solche Zahlen zeigen, dass sich nicht nur Inhalte, sondern auch Rezeptionsgewohnheiten und Interaktionsformen zwischen den Generationen erheblich unterscheiden.

Auch im Bereich der Sportsozialisation zeigen sich klare Differenzen. Ältere Generationen wurden vor allem durch Vereinsleben, ritualisierte Stadionpraxis und Sportberichterstattung im Fernsehen geprägt. Jüngere Generationen hingegen erleben Sport zunehmend als

digitales Ereignis. Plattformen wie YouTube, TikTok oder Twitch bieten jederzeit abrufbare Inhalte, Kommentare in Echtzeit und Beteiligungsmöglichkeiten für das Publikum. Sie öffnen den Zugang zu neuen Formaten wie eSport und verändern damit das Verständnis dessen, was als „Sport“ gilt (vgl. Twenge, 2017; Hurrelmann & Albrecht, 2021).

Diese Beobachtungen bilden eine wichtige Grundlage für das Verständnis der gesellschaftlichen Kontroversen rund um eSport. Der Sportbegriff ist nicht nur theoretisch verhandelbar, sondern auch kulturell geprägt und seine Ausgestaltung wird wesentlich durch generationale Medienerfahrungen beeinflusst.

3.2 Gesellschaftlicher Wandel des Sportbegriffs

Die Definition dessen, was als „Sport“ gilt, ist keine statische, sondern eine gesellschaftlich ausgehandelte Kategorie, die im Lauf der Geschichte immer wieder neu interpretiert und erweitert wurde.

Während der klassische Sportbegriff lange Zeit auf körperlicher Aktivität, Zweckfreiheit, Wettkampf und Regelmäßigkeit basierte (vgl. Röthig, 2003; Heinemann, 1984), lassen sich in den letzten Jahrzehnten deutliche Verschiebungen beobachten. Neue Bewegungsformen, Fitnesskulturen, mediale Inszenierungen und digitale Spielformen wie eSport fordern die traditionellen Konzepte heraus und führen zu offeneren, funktionalen oder systemischen Verständnissen von Sport (vgl. Willimczik, 2007; Schimank, 1988).

3.2.1 Von normativ zu funktional: Die Öffnung des Sportbegriffs

Historisch war der Sportbegriff eng mit bestimmten kulturellen und normativen Leitbildern verknüpft. Körperliche Bewegung, Leistungsbereitschaft, Fairness und regelgebundener Wettkampf galten lange als Kernelemente sportlicher Praxis. Diese Vorstellung wurde gestützt durch Vereinsstrukturen, staatliche Förderpolitik und mediale Repräsentationen des Spitzensports (vgl. Willimczik, 2007).

Seit den 1980er-Jahren hat sich jedoch ein deutlicher Wandel vollzogen. Die Sportwissenschaft reagierte auf gesellschaftliche Entwicklungen wie Pluralisierung, Technisierung und Medialisierung mit einer konzeptionellen Öffnung des Sportbegriffs. Anstelle von festen Grenzlinien zwischen Sport und Nicht-Sport traten flexiblere Modelle wie das Prototypenmodell (Willimczik, 2007) oder funktional-systemische Ansätze (vgl. Stichweh, 1990; Schimank, 1988).

Im Prototypenmodell wird Sport nicht durch notwendige und hinreichende Bedingungen definiert, sondern als Phänomen mit variierenden Merkmalen, die sich um ein sportliches Zentrum gruppieren. Typische, aber nicht zwingend vollständig vorliegende

Strukturmerkmale sind körperliche Bewegung, Regelgebundenheit, Leistungsvergleich, Trainingsbezug, Wettkampf, Institutionalisierung und Öffentlichkeit (vgl. Willimczik, 2007).

Die systemtheoretische Perspektive verlagert den Fokus weiter. Sport wird nicht über äußerlich sichtbare Eigenschaften beschrieben, sondern über seine Funktion im gesellschaftlichen Gefüge. Stichweh (1990) versteht Sport als jenes Funktionssystem, das durch Kommunikation körperlicher Leistungsfähigkeit strukturiert ist. Dabei geht es nicht primär um das Ergebnis oder die Nützlichkeit der Leistung, sondern um deren Sichtbarkeit und Vergleichbarkeit im Sinne einer autonomen sozialen Praxis. Schimank (1988) dagegen betont, dass das System Sport durch den binären Code Sieg oder Niederlage strukturiert wird und sich somit durch kontrollierte Leistungsdifferenzierung von anderen gesellschaftlichen Bereichen wie Wirtschaft oder Politik unterscheidet.

Neben der funktionalen Eigenlogik zeigt sich auch die Anschlussfähigkeit sportlicher Praxis an andere gesellschaftliche Systeme. Der Sport ist strukturell mit dem Gesundheitswesen, dem Bildungssystem, den Medien, der Politik und der Wirtschaft verbunden, etwa durch Gesundheitsförderung, pädagogische Programme, Sponsoring oder mediale Verwertung (vgl. Borggreffe, 2022). Diese strukturelle Kopplungsfähigkeit verleiht dem Sport eine besondere gesellschaftliche Reichweite und Legitimation.

Die Öffnung des Sportbegriffs, insbesondere durch funktionale und strukturtheoretische Konzepte, schafft damit die Voraussetzungen, um auch neue sportbezogene Phänomene wissenschaftlich und gesellschaftlich einordnen zu können. Der Übergang zu digitalen Wettkampfformaten kann auf dieser Basis nicht als Bruch, sondern als Erweiterung sportlicher Ausdrucksformen verstanden werden.

3.2.2 Medienlogik und Sportwahrnehmung

Ein zentraler Treiber dieses Wandels ist die Veränderung medialer Formate: Sport wird heute nicht nur betrieben, sondern auch in neuen Kontexten konsumiert, interpretiert und neu definiert. Streaming-Plattformen wie Twitch, sportliche Inhalte auf YouTube oder interaktive Zuschauerbeteiligung in eSport-Events verändern, wie Sportlichkeit wahrgenommen wird (vgl. Twenge, 2017; Kanellopoulos & Giossos, 2024).

Besonders für jüngere Generationen ist die mediale Präsentation digitaler Wettkämpfe ebenso selbstverständlich wie klassische Übertragungen im Fernsehen. Diese Entwicklung verschiebt den Sportbegriff von körperzentrierten Kriterien hin zu leistungs- und erlebnisorientierten Formen, die stärker über Sichtbarkeit, Regelstrukturen und Zuschauerbindung legitimiert werden. Unabhängig vom physischen Aufwand.

3.2.3 Der eSport im Zentrum der Debatte

Im eSport kulminieren viele dieser Veränderungsprozesse: Er ist regelgebunden, strukturiert, wettbewerbsorientiert und öffentlich sichtbar, erfüllt also wesentliche Kriterien des modernen Sportverständnisses. Zugleich fehlt ihm die körperliche Sichtbarkeit, die für viele Akteure weiterhin ein zentrales Symbol für Sportlichkeit darstellt, etwa in der Positionierung des DOSB (2020), der eSport als „nicht eigenmotorisch“ und damit als „nicht sportlich“ einstuft.

Diese Spannung macht deutlich: Die Diskussion um eSport ist nicht primär eine technische, sondern eine gesellschaftlich symbolische Auseinandersetzung. Sie betrifft Fragen wie:

- Was gilt als Leistung?
- Wer darf als „Sportler*in“ gelten?
- Welche Rolle spielen Körper, Medien und Institutionen bei der Konstruktion von Sportlichkeit?

Die Antwort darauf ist nicht objektiv festlegbar, sondern Teil eines gesellschaftlichen Aushandlungsprozesses, der eng mit kulturellen Normen, medialen Entwicklungen und Generationsunterschieden verknüpft ist.

3.2.4 Übergang zur empirischen Untersuchung

Die bisherigen theoretischen Überlegungen zeigen: eSport steht nicht außerhalb der Sportlandschaft, sondern im Zentrum einer Entwicklung, die den Sportbegriff selbst infrage stellt und erweitert. Die vorliegende Arbeit geht deshalb nicht von einer festen Definition aus, sondern untersucht, wie eSport tatsächlich wahrgenommen wird – und welche Rolle Altersunterschiede, Medienverhalten und persönliche Erfahrungen dabei spielen.

Die folgende empirische Analyse soll klären, ob eSport gesellschaftlich bereits als Sport akzeptiert ist und ob diese Bewertung systematisch zwischen Generationen variiert.

3.3 Gesellschaftlicher Wandel des Sportbegriffs

Während theoretische Debatten und sportwissenschaftliche Modelle zunehmend dafürsprechen, eSport als eigenständige Sportform anzuerkennen, bleibt die gesellschaftliche Bewertung uneinheitlich. Die Debatte ist dabei nicht nur eine Frage definitorischer Strenge, sondern Ausdruck unterschiedlicher Wertvorstellungen, Medienzugänge und Generationenerfahrungen. Dieses Kapitel beleuchtet bestehende empirische Befunde und theoretische Positionen zur Wahrnehmung des eSports mit einem besonderen Fokus auf generationenspezifische Unterschiede, kulturelle Leitbilder und normativ geprägte Vorstellungen von Sport.

Zahlreiche Studien zeigen, dass jüngere Bevölkerungsgruppen eSport deutlich offener gegenüberstehen als ältere. So betonen etwa Schmidt, Schlör und Woll (2020), dass die Akzeptanz von eSport mit dem Alter deutlich abnimmt. Für viele Angehörige der Generation Z ist die Nutzung digitaler Plattformen wie Twitch oder YouTube selbstverständlich in ihren Alltag integriert (vgl. Shell Deutschland, 2024; SimilarWeb, 2025). Diese digitalen Umgebungen fungieren zunehmend auch als Orte sportbezogener Erfahrung und tragen zur Anerkennung digitaler Wettkampfformen bei. Besonders dann, wenn diese professionell organisiert, öffentlich sichtbar und kompetitiv ausgerichtet sind.

Demgegenüber steht eine normativ geprägte Auffassung von Sport, wie sie etwa Parry (2018) formuliert. Sport sei demnach nur dann als solcher zu werten, wenn das Wettkampfergebnis durch unmittelbar physische, ganzkörperliche Kontrolle beeinflusst wird. Parry argumentiert, eSport sei „inadequately ‘human’; they lack direct physicality; they fail to employ decisive whole-body control“ (vgl. Parry, 2018). Nach dieser Auffassung verfehlt eSport die für Sport konstitutiven Bedingungen.

Diesen normativen Positionen stehen empirische Befunde gegenüber, die eSport als zeitgemäße Form sportlicher Praxis einordnen. Müller-Lietzkow (2006) weist anhand qualitativer Interviews nach, dass Training, strategische Planung, mentale Belastung und institutionelle Einbindung zentrale Elemente im Alltag professioneller eSportler:innen darstellen. Auch die mediale Sichtbarkeit und ökonomische Dynamik des Sektors unterstreichen dessen Anschlussfähigkeit an klassische Sportstrukturen. So erreichte die League of Legends World Championship 2024 mit 6,94 Millionen gleichzeitigen Zuschauer:innen einen neuen Rekord (vgl. Escharts, 2024). Für 2025 wird der globale eSport-Umsatz auf rund 1,8 Milliarden US-Dollar geschätzt, mit hohen Marktanteilen in China und den USA (vgl. Statista, 2024).

Trotz dieser Entwicklungen bleibt die gesellschaftliche Anerkennung des eSports ambivalent. Kritikpunkte wie mangelnde körperliche Aktivität, potenzielle Gesundheitsrisiken oder die starke wirtschaftliche Prägung werden weiterhin als Gegenargumente genannt (vgl. Müller-Lietzkow, 2006; Parry, 2018). Zugleich wird deutlich, dass der Sportbegriff selbst einem Wandel unterliegt. Die Bewertung des eSports bewegt sich in einem Spannungsfeld zwischen traditionellen Normvorstellungen und einer funktionalen Neubestimmung sportlicher Leistung. Ein Befund, der die Relevanz der empirischen Analyse im Rahmen dieser Arbeit unterstreicht.

3.3.1 Öffentliche Wahrnehmung von eSport

Mehrere Umfragen und Marktstudien zeigen, dass die gesellschaftliche Akzeptanz des eSports in Deutschland wächst, allerdings mit deutlichen Differenzen zwischen Altersgruppen und Bildungshintergründen.

So zeigt eine Studie von YouGov (2020), dass 46 % der 18- bis 24-Jährigen eSport als Sportform anerkennen würden, während diese Zustimmung bei über 55-Jährigen bei unter 20 % liegt. Ähnliche Tendenzen ergeben sich in einer Studie von Schmidt et al. (2020), die besonders in der Generation Z eine höhere Offenheit für die Anerkennung des eSports feststellen, oft verbunden mit persönlicher Nutzung, Konsumverhalten und Gaming-Erfahrung.

In einer Befragung des Instituts für Demoskopie Allensbach (2019) wird deutlich, dass eSport vor allem dann akzeptiert wird, wenn die Befragten konkrete Bezüge zu Training, Wettkampf und Leistung erkennen. Je abstrakter das Verständnis, desto eher überwiegen Vorurteile wie "kein richtiger Sport", "kein Körperkontakt" oder "zu viel Bildschirmzeit".

3.3.2 Mediennutzung und Erfahrungsnähe als Einflussfaktoren

Zahlreiche Studien belegen, dass die Akzeptanz des eSports stark mit medialer Vertrautheit und persönlicher Nähe zur Gaming- und eSport-Kultur zusammenhängt. Menschen, die regelmäßig eSport-Events verfolgen oder selbst digitale Spiele spielen, sind deutlich eher bereit, eSport als Sportform zu akzeptieren, unabhängig von Alter oder Geschlecht (vgl. Leis, 2022; DSHS/AOK, 2020).

Gleichzeitig fungiert das Mediennutzungsverhalten als generationsspezifischer Indikator: Während klassische Sportarten oft über TV verfolgt werden, nutzt die Generation Z überwiegend Streaming-Plattformen wie Twitch oder YouTube, um eSport-Formate zu konsumieren (vgl. Twenge, 2017). Diese digitalen Sozialisationsbedingungen wirken sich unmittelbar auf das Sportverständnis aus und tragen dazu bei, dass eSport für jüngere Gruppen eher als Teil sportlicher Praxis empfunden wird.

3.3.3 Forschungslücken und Bedarf für vertiefende Analysen

Trotz wachsender Forschung ist der Bereich der generationsspezifischen Wahrnehmung von eSport bisher nur punktuell untersucht. Viele Studien fokussieren auf Marktpotenziale, Reichweiten oder gesundheitliche Aspekte. Weniger jedoch auf kulturelle Bedeutungszuschreibungen, Wertebilder oder das sportliche Selbstverständnis unterschiedlicher Altersgruppen.

Auch qualitative Analysen, die persönliche Sichtweisen auf Sportlichkeit, Leistungsverständnis und Medienpraktiken erfassen, sind bislang selten. Die vorliegende Arbeit setzt genau an dieser Lücke an: Sie verknüpft eine qualitative Interviewauswertung mit einer breiter angelegten quantitativen Online-Befragung, um die gesellschaftliche Wahrnehmung des eSports aus generationeller Perspektive umfassend zu untersuchen.

4 Methodisches Vorgehen

4.1 Überblick und Zielsetzung

Die vorliegende Arbeit nutzt ein Mixed-Methods-Design, um das Verhältnis von eSport und traditionellem Sport aus empirischer Perspektive zu untersuchen. Durch die Kombination qualitativer und quantitativer Verfahren sollen unterschiedliche Deutungsmuster, Bewertungskriterien und gesellschaftliche Wahrnehmungen sichtbar gemacht werden.

Methodisch erfolgt dies durch vier leitfadengestützte Experteninterviews sowie eine standardisierte Online-Umfrage. Ergänzend wurde eine systematische Literaturrecherche durchgeführt, um bestehende Theoriemodelle zu erfassen, Begriffsdefinitionen zu vergleichen und die Erhebungsinstrumente theoriebasiert zu entwickeln.

4.2 Forschungsdesign und Erkenntnisinteresse

Ziel dieser Arbeit ist es, die gesellschaftliche Wahrnehmung und sportwissenschaftliche Einordnung des eSports systematisch zu untersuchen. Im Fokus stehen dabei die Analyse traditionell sportlicher Merkmale innerhalb des eSports sowie die vergleichende Bewertung durch verschiedene gesellschaftliche Gruppen.

Zwei zentrale Forschungsfragen leiten das methodische Vorgehen:

1. Welche traditionell sportlichen Aspekte sind im eSport wiederzuerkennen?
2. Wie wird eSport im Vergleich zu klassischem Sport von der Gesellschaft wahrgenommen?

Das Erkenntnisinteresse geht über eine bloße Zustimmungs- oder Ablehnungsquote hinaus. Es soll nachvollzogen werden, welche Begründungsmuster, Wahrnehmungsdimensionen und sozialen Einflussfaktoren wie Generationenzugehörigkeit oder mediale Prägung das Verständnis und die Bewertung von eSport als potenzielle Sportform bestimmen.

Zur Bearbeitung dieser Fragestellungen wurde ein mehrdimensionales Forschungsdesign gewählt, das qualitative und quantitative Zugänge kombiniert. So können sowohl individuelle Deutungsmuster als auch generalisierbare Bewertungstendenzen erfasst werden.

Auf Grundlage der theoretischen Vorüberlegungen und der bestehenden Forschungslage wurden folgende Hypothesen abgeleitet:

- eSport weist zentrale sportliche Strukturmerkmale wie Regelgebundenheit, Leistungsvergleich, Training und Institutionalisierung auf.
- Körperlichkeit bleibt ein relevantes, aber nicht allein ausschlaggebendes Kriterium für die gesellschaftliche Anerkennung als Sport.
- Individuelle Erfahrung mit eSport und mediale Sozialisation beeinflussen die Bewertung von eSport signifikant.

- Es bestehen generationenspezifische Unterschiede in der Wahrnehmung und Bewertung von eSport.

4.3 Qualitative Erhebung: Experteninterviews

4.3.1 Auswahl und Durchführung

Zur Erhebung individueller Perspektiven auf eSport wurden vier Experteninterviews mit Vertretern aus dem traditionellen Sport und dem professionellen eSport geführt. Die Gesprächspartner wurden gezielt kontrastierend ausgewählt. Zwei der Interviewpartner stammen aus dem klassischen Sport (Basketball, Golf), zwei aus dem eSport (FIFA, League of Legends).

Alle Befragten gehören zur Generation Z, unterscheiden sich jedoch deutlich hinsichtlich ihrer sportlichen Sozialisationsformen, ihrer Mediennutzung und ihrer Erfahrung im Bereich eSport oder traditionellem Sport. Die Interviews wurden zwischen November 2024 und Februar 2025 durchgeführt. Drei Gespräche fanden per Videokonferenz statt, das mit Simonsen in Präsenz. Dieses wurde auf Englisch geführt und anschließend transkribiert und ins Deutsche übersetzt. Die Gesprächsdauer lag zwischen 20 und 40 Minuten.

Zwar wurde auf einen standardisierten Leitfaden zurückgegriffen, dieser ließ jedoch Raum für individuelle Schwerpunktsetzungen und wurde flexibel eingesetzt. Die Transkription erfolgte mit der Software aTrain und wurde manuell geprüft und ergänzt.

4.3.2 Interviewleitfaden

Der Interviewleitfaden wurde auf Basis theoretischer Vorüberlegungen entwickelt und diente als strukturierende Grundlage der Gespräche. Eine detailreichere Ansicht befindet sich im Anhang. Der Leitfaden enthält fünf Themenbereiche:

1. Grundverständnis von Sport: persönliche Definition, zentrale Merkmale wie Körperlichkeit, Technik, mentale Aspekte
2. Anforderungen der eigenen Disziplin: körperliche und mentale Voraussetzungen, Trainingsaspekte, Vergleich mit anderen Sportarten
3. Sportliche Anerkennung von eSport: Kriterien für Anerkennung, Unterschiede zu klassischen Disziplinen
4. Gesellschaftliche Perspektive: Wahrnehmung digitaler und analoger Formate, Gründe für Akzeptanz oder Ablehnung
5. Zukunftsperspektiven: mögliche Entwicklungen bei Anerkennung digitaler Disziplinen, Auswirkungen auf Sportverständnis

Die offene Struktur erlaubte es, auf Antworten vertiefend einzugehen, ohne die Vergleichbarkeit der Interviews zu gefährden.

4.3.3 Auswertung (qualitative Inhaltsanalyse)

Die Auswertung orientierte sich an der inhaltlich strukturierenden Inhaltsanalyse nach Mayring (2015). Die Kategorisierung erfolgte theoriegeleitet, wurde jedoch offen ergänzt. Zwar bot der Leitfaden eine gewisse Standardisierung, die geringe Fallzahl und der soziale Kontext der Gespräche stellen jedoch Einschränkungen dar. Insbesondere könnten Gesprächsdynamiken, Gruppenzugehörigkeit oder Rollenerwartungen Einfluss auf die Antworten genommen haben.

4.4 Quantitative Erhebung: Online Umfrage

4.4.1 Stichprobe

Insgesamt nahmen 105 Personen an der Umfrage teil. Die Teilnehmenden wurden über das persönliche Umfeld sowie über Gespräche im öffentlichen Raum rekrutiert. Es erfolgte keine gezielte Ansprache bestimmter Alters- oder Interessensgruppen, um möglichst vielfältige Perspektiven zu erfassen. Die durchschnittliche Ausfüllzeit betrug rund 10 Minuten. Für generationenspezifische Auswertungen konnten 104 Datensätze berücksichtigt werden, da eine Person keine Altersangabe gemacht hatte.

4.4.2 Versuchsmaterial und Ablauf

Die Online Befragung wurde mit LimeSurvey erstellt und bestand aus mehreren Abschnitten. Eine zentrale Matrixfrage fragte die Einschätzung von acht Sportarten (zum Beispiel Basketball, Golf, Schach, FIFA, League of Legends) zu sechs sportlichen Merkmalen ab: körperliche Aktivität, mentale Belastung, Wettkampfcharakter, Strategie und Taktik, physische Kondition und Anerkennung als Sportart. Die Einschätzung erfolgte auf einer fünfstufigen Likert Skala.

Darüber hinaus enthielt der Fragebogen weitere geschlossene und halboffene Fragen zu folgenden Bereichen: Konsumverhalten: zum Beispiel Häufigkeit der Teilnahme an Sport oder eSportveranstaltungen Medienwahrnehmung: Einschätzung der Berichterstattung über eSport und klassischen Sport Vergleichsaussagen: Zustimmung zu Aussagen wie „eSport ist wie Denksport“ oder „eSport sollte olympisch werden“ Einstellungen und Reflexion: Offenheit gegenüber eSport, mögliche Meinungsänderung durch den Fragebogen Spielverhalten: eigene Aktivität im Bereich digitaler Spiele und eSport

Einzelne Fragen dienten zudem der Berechnung zusammengesetzter Variablen, beispielsweise zur Beschäftigung mit eSport oder zur körperzentrierten Sportauffassung. Die Unterscheidung zwischen jüngeren und älteren Generationen erfolgte nach der Datenerhebung durch Kategorisierung anhand des Geburtsjahres und wird im Ergebnisteil (Kapitel 5) näher erläutert.

5 Empirische Ergebnisse

5.1 Ergebnisse der qualitativen Interviews

Die qualitative Auswertung der vier Experteninterviews liefert differenzierte Einblicke in das Sportverständnis und die Wahrnehmung des eSports. Die Gesprächspartner kamen aus dem professionellen eSport (FIFA, League of Legends) und aus dem traditionellen Sport (Basketball, Golf). Die Analyse basiert auf der inhaltlich strukturierenden Inhaltsanalyse nach Mayring (2015). Das Kategoriensystem wurde deduktiv aus sportwissenschaftlichen Konzepten und dem Interviewleitfaden entwickelt und während der Codierung durch induktiv gewonnene Unterkategorien ergänzt.

Ein zentrales Thema war die Rolle körperlicher Aktivität. Während alle Befragten körperliche Leistung als klassischen Bestandteil sportlicher Praxis anerkannten, wurde ihre Bedeutung unterschiedlich bewertet. Henning Ballhausen, Basketballtrainer und selbst ehemaliger Leistungssportler, betonte, dass körperliche Präsenz und Bewegung zentrale Elemente der Sportdefinition seien, gleichzeitig aber auch mentale Komponenten an Bedeutung gewonnen hätten. Er formulierte: „Ohne Spielintelligenz, taktisches Denken und Präzision funktioniert kein moderner Mannschaftssport, das gilt für analoge genauso wie für digitale Formate“ (Ballhausen, 2024). Auch Maximilian Werner, mit Golf und Gaming Hintergrund, räumt der körperlichen Komponente einen hohen Stellenwert ein, betont jedoch die strukturellen Parallelen: „Das Setting, der Wettkampfcharakter, das erkenne ich im eSport auf jeden Fall wieder“ (Werner, 2024).

Cem Korkmaz und Casper Simonsen, beide als eSport Profis aktiv, betonen hingegen stärker die Anforderungen, die auch ohne physische Bewegung sportlich seien. Korkmaz erklärt: „Ich spiele täglich mehrere Stunden, analysiere mein Spiel, trainiere bestimmte Situationen, das ist Disziplin und Leistung wie im Fußballtraining“ (Korkmaz, 2024). Simonsen beschreibt seinen Alltag als Leistungssportler: „Ich habe feste Slots für Training, Reviews, Strategiebesprechungen. Ich arbeite mit Coaches, Analysten und mentalem Support. Das ist für mich absolut Sport“ (Simonsen, 2024). Beide betonen außerdem, dass eSport hohe Anforderungen an Reaktionsgeschwindigkeit, Konzentration und taktisches Verständnis stellt, also Eigenschaften, die auch in klassischen Sportarten zentral sind.

Bei der Bewertung struktureller Merkmale herrschte große Übereinstimmung. Turnierformate, Rankings, Teamrollen und institutionelle Organisation wurden durchweg als sporttypisch beschrieben. Korkmaz spricht von einem „klar geregelten Ligabetrieb mit Spielplänen, Transfers und Sponsorenverträgen“. Auch Ballhausen erkennt hier Parallelen: „Wenn man sich anschaut, wie eSport organisiert ist, da ist vieles, was wir aus dem Profisport kennen“ (Ballhausen, 2024).

Im Vergleich von eSport und traditionellem Sport wurde insbesondere die fehlende physische Bewegung als Hauptunterschied benannt. Werner formuliert: „Für viele ist Sport gleich Bewegung. Das ist die größte Hürde, wenn es um Anerkennung geht“ (Werner, 2024). Ballhausen ergänzt: „Das Körperliche ist eben auch identitätsstiftend. Man sieht und fühlt, was geleistet wird“ (Ballhausen, 2024). Gleichzeitig wird betont, dass sich das Sportverständnis gesellschaftlich bereits erweitert habe, auch durch die zunehmende mediale Präsenz und Normalisierung des eSports.

Die gesellschaftliche Wahrnehmung war ein weiteres häufig angesprochenes Thema. Simonsen schildert, dass eSport heute mehr Sichtbarkeit habe, aber in Teilen der Öffentlichkeit noch immer unterschätzt werde. Er erklärt: „Viele kennen nur das Bild vom Zocker im Keller. Dabei ist eSport längst in Stadien angekommen“ (Simonsen, 2024). Korkmaz berichtet von Vorurteilen im persönlichen Umfeld, die sich aber mit wachsender Professionalisierung auflösten: „Früher dachten viele, das ist Zeitverschwendung. Jetzt fragen sie, wann mein nächstes Spiel gestreamt wird“ (Korkmaz, 2024).

Auch über institutionelle Fragen wie Anerkennung, Förderung oder Nachwuchsentwicklung wurde gesprochen. Werner merkt kritisch an, dass es noch keine verlässlichen Strukturen wie im Vereinssport gebe, sieht aber in der Professionalisierung großes Potenzial. Ballhausen verweist auf strukturelle Ungleichheiten: „Solange der DOSB den eSport nicht anerkennt, wird es schwer, gleiche Förderbedingungen zu schaffen“ (Ballhausen, 2024).

Die gesellschaftliche Funktion und Zukunftsperspektive des eSports wurden ebenfalls thematisiert. Korkmaz sieht im eSport eine Ergänzung zum klassischen Sport und beschreibt ihn als Erweiterung der sportlichen Welt. Auch Ballhausen erkennt Chancen für eine neue Form von Teilhabe. Er sagt: „Gerade für junge Leute, die sich nicht im Vereinssport zu Hause fühlen, kann das eine Brücke sein“ (Ballhausen, 2024). Werner betont, dass es nicht darum gehe, Sport neu zu definieren, sondern zu akzeptieren, dass er sich verändert – genau wie die Gesellschaft (Werner, 2024).

Insgesamt machen die Interviews deutlich, dass eSport aus Sicht der Befragten viele klassische Sportmerkmale erfüllt. Dazu zählen strukturelle Organisation, Leistungsorientierung, Regelgebundenheit und öffentlicher Wettbewerb. Die fehlende körperliche Komponente bleibt ein zentrales Unterscheidungsmerkmal, verliert jedoch im gesellschaftlichen Wandel an ausschließlicher Bedeutung. Die Aussagen legen nahe, dass sportliche Anerkennung zunehmend durch Funktionalität, Professionalität und kulturelle Anschlussfähigkeit geprägt wird.

5.2 Ergebnisse der quantitativen Umfrage

Zur Ergänzung der qualitativen Befunde wurde eine standardisierte Online-Befragung durchgeführt. Ziel war es, systematisch zu erfassen, wie eSport im Vergleich zu klassischen Sportarten bewertet wird, welche sportlichen Merkmale wahrgenommen werden und welche Faktoren die gesellschaftliche Anerkennung beeinflussen. Die nachfolgenden Ergebnisse sind strukturiert nach inhaltlichen Themenfeldern, wobei deskriptive Kennzahlen, Mittelwertvergleiche und statistische Tests differenziert dargestellt werden.

5.2.1 Vorbereitung der Datenanalyse

Die quantitative Datenbasis umfasst 105 vollständig ausgefüllte Online-Fragebögen, erhoben im Zeitraum von März bis April 2025. Zur Analyse wurden deskriptive und inferenzstatistische Verfahren eingesetzt. Die Daten wurden mit SPSS bereinigt, kodiert und durch Variablenbildung weiterverarbeitet. So wurden etwa Einzelfragen zu eSport-Konsum, Spielverhalten und Turnierinteresse zu einem Index für eSport-Beschäftigung zusammengeführt. Die Anerkennung von eSport als Sport wurde als dichotome Variable operationalisiert (1 = *Anerkennung*; 0 = *keine Anerkennung*).

Die Einschätzung sportlicher Merkmale erfolgte über eine zentrale Bewertungsmatrix, in der acht Disziplinen (z. B. Basketball, Golf, FIFA) hinsichtlich sechs Kriterien auf einer Skala von 1 (trifft gar nicht zu) bis 5 (trifft völlig zu) bewertet wurden

- körperliche Aktivität
- mentale Belastung
- Wettkampfcharakter
- Strategie und Taktik
- physische Kondition
- Anerkennung als Sportart

Zur besseren Übersicht wurden die Sportarten drei Kategorien zugeordnet:

- Ballsportarten: Basketball, Handball
- Sonstige Sportarten: Golf, Dart, Schach
- eSport-Titel: FIFA, League of Legends, Counter-Strike

Für Gruppenvergleiche wurde nachträglich eine Kategorisierung nach Generationen vorgenommen. Teilnehmende, die 1995 oder später geboren wurden, wurden der Generation Z zugeordnet. Ältere Teilnehmende bildeten die Vergleichsgruppe. Darüber

hinaus wurden Skalen zu Medienwahrnehmung, sozialen Zuschreibungen und subjektiven Einstellungen ausgewertet.

Die folgenden Kapitel stellen die Ergebnisse dieser Erhebung thematisch sortiert dar.

5.2.2 Einschätzung sportlicher Merkmale

Die Teilnehmenden bewerteten insgesamt acht Disziplinen hinsichtlich zentraler sportlicher Merkmale. Zur besseren Übersicht wurden diese Disziplinen in drei Gruppen eingeteilt: Ballsportarten (Basketball, Handball), sonstige Sportarten (Golf, Schach, Dart) sowie eSport-Titel (FIFA, League of Legends, Counter-Strike). Die Auswertung basiert auf der Mittelwertbildung der jeweiligen Gruppenwerte. Die Ergebnisse werden im Folgenden nach Merkmal getrennt dargestellt.

Körperliche Aktivität

Die körperliche Aktivität wurde bei Ballsportarten mit einem Mittelwert von $M = 4.75$ ($SD = 0.53$) am höchsten bewertet. Es folgten die sonstigen Sportarten mit $M = 1.96$ ($SD = 0.72$) sowie eSport mit $M = 1.50$ ($SD = 0.65$). Die Unterschiede zwischen allen drei Gruppen waren statistisch signifikant. Den Ballsportarten wurde eine signifikant höhere körperliche Aktivität zugeschrieben als den sonstigen Sportarten, $t(103) = 22.19, p < .001, d = 3.67$, und dem eSport, $t(103) = 24.32, p < .001, d = 3.82$. Auch die sonstigen Sportarten wurden signifikant körperlicher eingeschätzt als eSport, $t(103) = 6.39, p < .001, d = 0.76$.

Mentale Belastung

Für die mentale Belastung wurde eSport mit einem Mittelwert von $M = 3.99$ ($SD = 0.87$) signifikant höher eingeschätzt als Ballsportarten ($M = 3.27$; $SD = 0.91$), $t(103) = -6.18, p < .001, d = 0.78$. Auch im Vergleich zu den sonstigen Sportarten ($M = 3.13$; $SD = 0.94$) zeigte sich ein signifikanter Unterschied, $t(103) = -7.49, p < .001, d = 0.94$. Diese Ergebnisse deuten auf eine stärkere Wahrnehmung kognitiver Anforderungen im eSport hin.

Strategie und Taktik

In der Kategorie Strategie und Taktik erreichte eSport einen Mittelwert von $M = 3.94$ ($SD = 0.83$). Dieser lag höher als bei Ballsportarten ($M = 3.64$; $SD = 0.77$), $t(103) = -2.51, p = .014, d = 0.38$, und deutlich über den sonstigen Sportarten ($M = 3.13$; $SD = 0.89$), $t(103) = -6.32, p < .001, d = 0.91$. Damit wurde eSport als besonders strategisch anspruchsvoll wahrgenommen.

Wettkampfcharakter

Der Wettkampfcharakter wurde bei Ballsportarten mit $M = 4.68$ ($SD = 0.49$) am höchsten bewertet. eSport wurde mit $M = 4.47$ ($SD = 0.65$) ebenfalls sehr hoch eingeschätzt. Der Unterschied war statistisch signifikant, $t(103) = 2.82, p = .006, d = 0.38$. Sonstige Sportarten lagen deutlich darunter ($M = 3.41; SD = 0.91$), $t(103) = -9.01, p < .001, d = 1.50$ im Vergleich zu eSport.

5.2.3 Gesellschaftliche Zuschreibung und mediale Wahrnehmung

Neben sportbezogenen Kriterien wurden im Rahmen der quantitativen Umfrage auch gesellschaftliche Funktionen und Einstellungen zum eSport erfasst. Dabei standen insbesondere Zuschreibungen in den Bereichen Gemeinschaft, Institutionalisierung und mediale Repräsentation im Fokus.

Ein zentrales Ergebnis zeigt sich bei der Bewertung der Aussage „eSport kann ebenso soziale Erfahrungen vermitteln wie klassischer Sport“. Die Mehrheit der Befragten bejahte diese Aussage tendenziell. Besonders ausgeprägt war dies bei Teilnehmenden der Generation Z, die im Durchschnitt einen Mittelwert von $M = 4.02$ ($SD = 0.71$) angaben. Die ältere Vergleichsgruppe lag deutlich niedriger bei $M = 3.23$ ($SD = 0.85$). Der Unterschied war statistisch signifikant ($t(103) = -3.92, p = .003, d = 1.12$), was auf generationale Differenzen in der sozialen Zuschreibung des eSports hinweist.

Auch im Hinblick auf institutionelle Anerkennung offenbaren sich Unterschiede. Die Aussage „eSport sollte olympisch werden“ wurde von der Generation Z mit $M = 2.28$ ($SD = 1.12$) durchschnittlich höher bewertet als von älteren Teilnehmenden ($M = 1.81, SD = 1.08$). Dieser Unterschied war marginal signifikant ($p = .057$), deutet jedoch auf eine höhere Offenheit jüngerer Generationen gegenüber einer Gleichstellung des eSports mit klassischen Sportarten hin.

Zusätzlich wurde die Wahrnehmung der Medienberichterstattung über eSport und traditionellen Sport untersucht. Die Ergebnisse zeigen, dass klassische Sportarten insgesamt positiver beurteilt wurden. Besonders ältere Befragte nahmen die Darstellung des eSports in Medien als weniger sachlich oder differenziert wahr, während jüngere Teilnehmende eine neutralere bis eher positive Bewertung angaben. Dies unterstreicht die Rolle medialer Sozialisation bei der Bewertung sportlicher Phänomene und verweist auf eine digitale Kluft zwischen den Generationen.

Insgesamt zeigen die Ergebnisse, dass gesellschaftliche Zuschreibungen zum eSport stark durch Alter, Medienerfahrung und persönliche Nähe zur Thematik geprägt sind. Jüngere Befragte erkennen dem eSport eher soziale Funktionen zu, befürworten eine stärkere institutionelle Integration und bewerten auch seine mediale Darstellung differenzierter. Diese Einstellungen sind eng mit digitalen Erfahrungsräumen und einem erweiterten Sportverständnis verknüpft.

6 Diskussion und Fazit

6.1 Zentrale Ergebnisse und deren Einordnung

Die Untersuchung zeigt deutlich, dass eSport viele klassische Strukturmerkmale des Sports aufweist. Dazu zählen Regelgebundenheit, Trainingsdisziplin, Leistungsvergleich und institutionelle Organisation. Diese Merkmale wurden sowohl durch qualitative Interviews als auch durch die quantitative Umfrage bestätigt. Besonders auffällig ist, dass eSport in den Dimensionen „Strategie und Taktik“, „mentale Belastung“ und „Wettkampfcharakter“ ähnlich hoch oder sogar höher bewertet wurde als traditionelle Sportarten.

Ein bedeutendes Unterscheidungsmerkmal bleibt jedoch die körperliche Komponente. Während die Interviewpartner und Befragten eSport hinsichtlich der körperlichen Aktivität signifikant niedriger bewerteten, zeigt sich zugleich ein erweitertes Sportverständnis, das körperliche Leistung zwar berücksichtigt, aber nicht mehr als ausschließendes Kriterium versteht. Insbesondere jüngere Generationen und Personen mit eigener eSport-Erfahrung erkennen digitale Wettkampfformate als sportlich an.

6.2 Einflussfaktoren auf die Wahrnehmung

In beiden Erhebungsformen zeigt sich deutlich, dass individuelle Erfahrung die Bewertung des eSports maßgeblich beeinflusst. Sowohl Interviews als auch quantitative Analyse belegen, dass Personen mit höherem Beschäftigungsgrad im eSport diesen signifikant häufiger als Sport anerkennen. Auch mediale Sozialisation spielt eine zentrale Rolle: Jüngere Befragte bewerteten die eSport-Berichterstattung positiver und schrieben dem eSport ähnliche soziale Funktionen zu wie dem klassischen Sport.

Generationale Unterschiede wurden vor allem in der Umfrage sichtbar. Die Generation Z zeigte sich offener gegenüber institutioneller Anerkennung, olympischer Integration und der sozialen Funktion von eSport. Ältere Befragte hingegen äußerten sich skeptischer, insbesondere im Hinblick auf Medienwirkung und körperliche Anforderungen.

6.3 Bewertung der Hypothesen

Die Ergebnisse stützen die zu Beginn formulierten Hypothesen in wesentlichen Punkten:

- eSport erfüllt zahlreiche sportliche Strukturmerkmale und wird entsprechend wahrgenommen.
- Körperlichkeit bleibt ein relevantes, aber nicht ausschlaggebendes Kriterium für die Sportanerkennung.
- Individuelle Erfahrung und Mediennutzung sind starke Prädiktoren für die Bewertung von eSport.
- Es bestehen signifikante Unterschiede zwischen Generationen hinsichtlich der gesellschaftlichen Bewertung von eSport.

Diese Erkenntnisse zeigen, dass sportliche Anerkennung nicht durch ein einzelnes Merkmal erklärbar ist, sondern durch das Zusammenspiel funktionaler, individueller und kultureller Faktoren geprägt wird.

6.4 Methodische Reflexion

Die Methodenkombination aus qualitativen Interviews und quantitativer Umfrage erwies sich als sinnvoll, um differenzierte Perspektiven zu erfassen. Einschränkungen bestehen in der begrenzten Zahl an Interviewpartnern sowie in der nicht-repräsentativen Stichprobe der Online-Befragung. Zudem wurde auf die Erhebung geschlechtsspezifischer Daten verzichtet, was die Analyse potenzieller Unterschiede einschränkt. Die Interviews konzentrierten sich auf Angehörige der Generation Z, wodurch generationenübergreifende Vergleiche qualitativ kaum möglich waren.

Trotz dieser Grenzen erlaubt die Untersuchung eine fundierte Einschätzung der gesellschaftlichen Wahrnehmung von eSport. Die Ergebnisse liefern wertvolle Hinweise für die sportwissenschaftliche Debatte und verdeutlichen die Anschlussfähigkeit des eSports an ein erweitertes Sportverständnis.

6.5 Schlussfolgerung und Ausblick

eSport steht exemplarisch für den Wandel sportlicher Praxis im digitalen Zeitalter. Die Ergebnisse legen nahe, dass sich sportliche Anerkennung zunehmend an funktionalen und kognitiven Leistungen orientiert. Mit wachsender institutioneller Integration und medialer Präsenz dürfte auch die gesellschaftliche Gleichstellung von eSport weiter zunehmen, insbesondere in einem Verständnis, welches Sport als soziales, dynamisches und kulturabhängiges System begreift.

Für die zukünftige Forschung ergeben sich daraus zentrale Anschlussfragen:

- Wie verändert sich die gesellschaftliche Definition von Sport langfristig durch Digitalisierung und Medialisierung?
- Welche Rolle spielen Plattformen, Medienformate und Influencer:innen bei der Etablierung sportlicher Identitäten im eSport?
- Wie lassen sich eSport-Strukturen sinnvoll in klassische Vereins- und Fördersysteme integrieren?
- Welche sozialen, gesundheitlichen oder pädagogischen Auswirkungen hat regelmäßige eSport-Beteiligung?
- Inwiefern unterscheiden sich Wahrnehmungen von eSport nach Geschlecht, Bildungshintergrund oder Mediennutzung?

Eine differenzierte, empirisch gestützte Auseinandersetzung mit diesen Fragen ist essenziell, um eSport als kulturelle Ausdrucksform des digitalen Sports umfassend zu verstehen.

7 Literaturverzeichnis

- AOK Rheinland/Hamburg & Deutsche Sporthochschule Köln (2020): *eSport Studie 2020 – Neue Erkenntnisse zu Gesundheit und Erholung*. Köln: DSHS.
- Ballhausen, H. (2024): Persönliches Interview. Basketballtrainer, Basketball-Bundesliga.
- Bette, K. (2005): *Sportsoziologie*. Bielefeld: transcript.
- Borggrefe, C. (2022): Systemtheoretische Überlegungen zur Unterscheidung von Sport und eSport. In: *Zeitschrift für Sportpädagogische Forschung*.
- Bureau of Labor Statistics (2024): Average daily time spent watching TV per capita in the United States from 2009 to 2023, by age group. Statista Inc. Verfügbar unter: <https://www-statista-com.ezproxy.hnu.de/statistics/411775/average-daily-time-watching-tv-us-by-age/> [Zugriff: 09. Mai 2025].
- Deutscher Bundestag (2019): Wortprotokoll der 20. Sitzung des Sportausschusses. Verfügbar unter: <https://www.bundestag.de/resource/blob/645590/> [Zugriff: 08. Mai 2025].
- Deutscher Olympischer Sportbund (DOSB) (2018): *eSport aus Sicht des organisierten Sports – eine Einordnung*. Frankfurt am Main.
- DFL (2024): VBL – Die Virtual Bundesliga der DFL. Verfügbar unter: <https://www.dfl.de/de/virtual-bundesliga/> [Zugriff: 08. Mai 2025].
- Ebert, F. (2024): *Der Megatrend Gaming – Whitepaper*. SWR X Lab. Verfügbar unter: <https://www.swr.de> [Zugriff: 08. Mai 2025].
- Escharts (2024): *2024 League of Legends Worlds breaks all-time esports record*. Verfügbar unter: <https://escharts.com/news/2024-league-legends-worlds-record> [Zugriff: 08. Mai 2025].
- Escharts (2024): *LoL Worlds Prize Pool Statistics*. Verfügbar unter: <https://escharts.com/news/2024-league-legends-worlds-record> [Zugriff: 08. Mai 2025].
- Esportsbet.io (2024): *Most expensive player transfers in CS history*. Verfügbar unter: <https://esportsbet.io/news/csgo/> [Zugriff: 08. Mai 2025].
- ESBD – eSport-Bund Deutschland (2018): *eSport in Deutschland 2018 – Daten, Fakten und Entwicklungen*. Verfügbar unter: <https://www.esportbund.de> [Zugriff: 08. Mai 2025].
- ESL (2022): *ESL Pro League – Competition Overview*. Verfügbar unter: <https://pro.eslgaming.com/csgo/proleague/> [Zugriff: 08. Mai 2025].
- ESL (2024): *ESL Pro League Season 20*. Verfügbar unter: <https://pro.eslgaming.com/csgo/proleague/> [Zugriff: 08. Mai 2025].

- FIFA (2024): *FIFAE World Cup 2024*. Verfügbar unter: <https://www.fifa.com/fifae> [Zugriff: 08. Mai 2025].
- Fischer, P. (2019): *Rechtsfragen einer Anerkennung des e-Sports als gemeinnützig*. Gutachten im Auftrag des DOSB. Düsseldorf.
- Gürkan, A. & Şevgin, Ö. (2024): Effect of Ergonomic Training and Exercise in Esports Players. *Int. J. Disabil. Sports Health Sci.*, 7(4).
- Heinemann, K. (1986): Zum Problem der Einheit des Sports und des Verlusts seiner Autonomie. In: Deutscher Sportbund (Hrsg.): *Die Zukunft des Sports*. Schorndorf: Hofmann.
- Himmelstein, D., Liu, Y. & Shapiro, J.L. (2017): An exploration of mental skills among competitive League of Legends players. In: *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*.
- Hurrelmann, K. & Albrecht, M. (2021): *Generation Greta. Was sie denkt, wie sie fühlt und warum das Klima erst der Anfang ist*. Weinheim: Beltz.
- Intel (o. J.): *Tägliche Routine im Leben eines Gamers*. Verfügbar unter: <https://www.intel.de/content/www/de/de/gaming/resources/gamer-life.html> [Zugriff: 08. Mai 2025].
- Kanellopoulos, P.A. & Giossos, Y. (2024): Esports: Philosophical Perspectives. In: *Journal of the Philosophy of Sport*, 51(1).
- Kanellopoulos, D. & Giossos, Y. (2024): eSports Philosophical Perspectives. In: *Journal of Contemporary Philosophy*.
- Kicker (2017): *16 Stunden Training am Tag – ein eSport-Profi berichtet*. Verfügbar unter: <https://www.kicker.de/16-stunden-training-am-tag> [Zugriff: 08. Mai 2025].
- Korkmaz, C. (2025): Persönliches Interview. FIFA-eSportler bei SpVgg Greuther Fürth.
- Leis, T. (2022): *eSport – Grundlagen, Entwicklungen und Perspektiven*. Wiesbaden: Springer VS.
- Mannheim, K. (1928): Das Problem der Generationen. In: *Kölner Vierteljahreshefte für Soziologie*, 7(2).
- Müller-Lietzkow, J. (2006): Leben in medialen Welten – eSport als Leistungs- und Lernfeld. In: *merz – medien + erziehung*.
- Netzwerk Medienethik (2023): *Medienethische Herausforderungen im digitalen Zeitalter*. München: Hochschule für Philosophie.
- Parry, J. (2018): E-sports are Not Sports. In: *Sport, Ethics and Philosophy*.
- Reunis, T. (2019): *Implementation Intentions and Action Video Games*. Masterarbeit, Universität Konstanz.

- Riot Games (2023): *LEC Overview*. Verfügbar unter: <https://lolesports.com/> [Zugriff: 08. Mai 2025].
- Riot Games (2024): *League of Legends Esports – 2024 Overview*. Verfügbar unter: <https://lolesports.com/> [Zugriff: 08. Mai 2025].
- Röthig, P. & Prohl, R. (2003): *Sportpädagogik: Grundlagen und Perspektiven*. Schorndorf: Hofmann.
- Scholz, T. (2023): Digitale Sozialisation und Mediengenerationen. In: Krüger, U. & van Eimeren, B. (Hrsg.): *Digitalisierung der Gesellschaft*. Wiesbaden: Springer VS.
- Schmidt, S.C.E., Schlör, J. & Woll, A. (2020): Ist E-Sport Sport? Eine empirische Begriffsanalyse im Rahmen des Prototypenmodells. In: *LSB Magazin Berlin*, 61(1).
- Shell Deutschland (2024): *19. Shell Jugendstudie – Pragmatisch zwischen Verdrossenheit und gelebter Vielfalt*. Zusammenfassung, hrsg. von InfraDoc. Verfügbar unter: <https://www.shell.de> [Zugriff: 08. Mai 2025].
- SimilarWeb (2025): Distribution of Twitch.tv users worldwide as of February 2025, by age group. Statista Inc. Verfügbar unter: <https://www-statista-com.ezproxy.hnu.de/statistics/634057> [Zugriff: 09. Mai 2025].
- Simonsen, C. B. (2025): Persönliches Interview. League of Legends-Spieler bei TOG.
- Stichweh, R. (1990): *Der Sport – Soziologische Analyse eines Funktionssystems*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Statista (2024): eSports market revenue in selected countries worldwide in 2025 (in million U.S. dollars). Verfügbar unter: <https://www-statista-com.ezproxy.hnu.de/forecasts/1130696> [Zugriff: 08. Mai 2025].
- The Guardian (2024): *At the League of Legends finals I saw unmatched gaming talent – and joy on 20,000 faces*. Verfügbar unter: <https://www.theguardian.com/games/2024/nov/06> [Zugriff: 08. Mai 2025].
- Twenge, J. M. (2017): *iGen: Why Today's Super-Connected Kids Are Growing Up Less Rebellious, More Tolerant, Less Happy – and Completely Unprepared for Adulthood*. New York: Atria.
- Werner, M. (2024): Persönliches Interview. Ehemaliger Jugend-Golfprofi.
- Willimczik, K. (2007): *Der Sportbegriff in der Sportwissenschaft – Ein Prototypenkonzept*. In: *Sportwissenschaft*.
- Wittgenstein, L. (1969): *Philosophische Untersuchungen*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- [Eigene Erhebung] (2024): Online-Umfrage zur gesellschaftlichen Wahrnehmung von eSport. Hochschule Neu-Ulm. Unveröffentlichte Studie.

Anhang

Verwendete Hilfsmittel	37
Allgemeiner Interviewleitfaden Sport&eSport.....	38
Experteninterviews	39
Interview Cem Korkmaz	39
Interview Henning Ballhausen.....	50
Interview Maximilian Werner	60
Interview Casper Bo Simonsen	72
SPSS Auswertungen	88
Umfrage Design.....	143

Verwendete Hilfsmittel

OBS Studio	Aufnahme der Interviews
atrain	Automatisierte Transkription der Interviews
limesurvey	Erstellung und Durchführung der Onlineumfrage
ChatGPT 4	Unterstützung bei sprachlicher Überarbeitung und stilistischer Vereinheitlichung
SPSS	Auswertung der Umfragedaten und Erstellung von statistischen Tests

Allgemeiner Interviewleitfaden Sport&eSport

1. Grundverständnis von Sport

- Was bedeutet für Sie persönlich der Begriff „Sport“?
- Was sind Ihrer Meinung nach die wesentlichen Merkmale, die eine Aktivität zu einem Sport machen?
 - Inwieweit spielen körperliche Anstrengung, Technik und Taktik dabei eine Rolle?
 - Gibt es Ihrer Meinung nach auch mentale Aspekte, die entscheidend sind?

2. Anforderungen in der eigenen Disziplin

- Welche körperlichen und mentalen Fähigkeiten sind besonders wichtig, um in Ihrer Disziplin erfolgreich zu sein?
- Wenn Sie an andere Sportarten denken: Sehen Sie Unterschiede oder Gemeinsamkeiten bei den Anforderungen an die Athlet:innen?
- Wie wichtig sind Aspekte wie Training, Disziplin und ggf. Teamgeist in Ihrer Sportart?

3. Sportliche Anerkennung von eSport

- Welche Kriterien müssten Ihrer Meinung nach erfüllt sein, damit digitale Wettbewerbe (z. B. eSports) als Sport anerkannt werden können?
- Sehen Sie Unterschiede in der Wettkampfausführung oder im Training zwischen klassischen Sportarten und digitalen Disziplinen?

4. Gesellschaftliche Perspektive

- Wenn Sie digitale und klassische Sportarten vergleichen: Welche Vorteile und Nachteile fallen Ihnen jeweils auf?
- Was könnte ein Grund dafür sein, dass manche Menschen digitale Wettbewerbe weniger als Sport wahrnehmen?
 - Sehen Sie Unterschiede in der physischen und mentalen Belastung?

5. Blick in die Zukunft

- Was würde es für Ihre Sportart oder den Bereich generell bedeuten, wenn digitale Disziplinen offiziell als Sport anerkannt würden?
- Welche Chancen oder Herausforderungen könnten sich daraus ergeben (z. B. mit Blick auf Förderung, Öffentlichkeit oder Anerkennung)?
- Wie könnte die Aufnahme digitaler Disziplinen in den Sportbegriff die Wahrnehmung von Sport im Allgemeinen verändern?

Experteninterviews

Die unten aufgeführten Experteninterviews werden gegliedert in Speaker_00 als Interviewer und Speaker_01 als Interviewten

Interview Cem Korkmaz

SPEAKER_00

Hi Cem, schön, dass es geklappt hat. Ich werde das ganze Interview aufzeichnen, einfach damit ich das transkribieren kann und in meiner Arbeit verwenden kann.

Ist das für dich okay?

SPEAKER_01

Ja, das ist alles gut.

SPEAKER_00

Super, perfekt. Kannst du euch einmal ganz kurz vorstellen, was du machst und was so dein Bezug zum E-Sport ist?

SPEAKER_01

Also hallo, ich bin Cem, ich bin 22 Jahre alt, ich komme aus Österreich und ja, ich bin vom Beruf her E-Sportler. Ich spiele in der virtuellen Bundesliga.

SPEAKER_00

Super, sehr perfekt. Was bedeutet für dich persönlich der Begriff Sport?

SPEAKER_01

Ja, Sport ist allgemein für mich Competition, also immer ähm wie soll ich sagen, Man hat immer Gegner, man hat immer Wettbewerbe, man will immer mehr erreichen, man will gewinnen, man will sich immer weiterentwickeln, sowohl menschlich als auch sportlich und ja, das ist Sport für mich.

SPEAKER_00

Okay, was ist deiner Meinung nach wesentliche Merkmale, die jetzt in FIFA gerade, also was E-Sport oder FIFA zum Sport machen würde, aus deiner Sicht?

SPEAKER_01

Ja, also es ist jetzt nicht der gleiche Sport, es wäre falsch, wenn man jetzt sagt, es ist gleich wie Fußball, Basketball aber es hat seine Ähnlichkeiten, die Punktesysteme, die Art von den Wettbewerben, der mentale Druck, die Vorbereitung, da ist auch sehr viel Arbeit und die mentale Fitness und die Kondition allgemein, die Konzentration, Und das ist alles, das spielt eine sehr große Rolle, vor allem im professionellen Bereich. Und da muss man sich halt auch wirklich dementsprechend vorbereiten, dass man da oben mithalten kann.

SPEAKER_00

Gibt es auch körperliche Fähigkeiten, die erforderlich sind für FIFA?

SPEAKER_01

Also bei jedem ist es anders, würde ich sagen. Also ich finde schon, dass man halt seine Reflexe und so immer weiterbilden muss, beziehungsweise halt up to date halten muss, weil ja, wenn man sich jetzt wirklich kaum bewegt, beziehungsweise auch sich nicht weiterentwickeln probiert in diesen Bereichen, lässt man halt im Spiel nach, finde ich. Und ja, ich finde allgemein, dass Sport generell auch ein bisschen dazugehört, ob es jetzt Fitness ist, Fußball, Laufen, aber man muss sich schon ein bisschen auch sportlich, sage ich mal, auf sich aufpassen, weil man kann nicht nur zu Hause sitzen und das Spiel spielen, so funktioniert das nicht,

in meinen Augen. Und deswegen, ja, also gehört schon dazu.

SPEAKER_00

Also du denkst auch, so ein gewisser Ausgleich ist wichtig?

SPEAKER_01

100 Prozent, ja. Also definitiv.

SPEAKER_00

Wenn du jetzt an andere Sportarten als Vergleich denkst, fallen dir da Unterschiede oder Gemeinsamkeiten bei Anforderungen an den Athleten ein?

SPEAKER_01

Also jetzt mit großen Sportarten wie Fußball und so? Ja, beispielsweise. Naja, die Anforderungen. Es ist schwer, finde ich, weil es ist wirklich ein sehr spezieller Gebiet und viele akzeptieren es leider nicht als Sport. Aber es hat schon seine Ähnlichkeiten wie die Breite zum Beispiel im E-Sport.

Also man hat wirklich sehr viel Konkurrenz. die Wettkampf, die Wettbewerbs, die Tauglichkeit, allgemein der Druck, also der sportliche Druck, was man immer im Kopf hat, weil man muss liefern, Wenn man in einem Team ist, muss man liefern, da gibt es in Deutschland, in Europa hunderte, tausende oder vielleicht auch Millionen andere Menschen, die das Spiel spielen und du musst immer einer der Besten sein, dass man halt auch sagt, okay, du bist der Spieler für uns, man will ich haben. Und das ist nicht so einfach ab und zu. Und viele tun sich da auch wirklich schwer, den Druck standzuhalten, weil es einfach wirklich nicht einfach

SPEAKER_00

ist. Also du würdest sagen, es ist schon sehr ähnlich oder vergleichbar.

SPEAKER_01

Diese Aspekte 100 Prozent, ja. Ob man jetzt die körperlichen Aspekte vergleichen kann, würde ich jetzt nicht sagen. Natürlich wird jetzt ein Stürmer wie ein Mbappé Athletischer sein, wie

alle anderen E-Sportler, aber Mbappé kann ja auch nicht gleich sein, wie ein Basketballer zum Beispiel. Jeder hat seine anderen Stärken und unsere Stärken sind halt meistens wahrscheinlich unsere Reflexe bei den Händen, Fingern, würde ich sagen. Und vielleicht im Kopf auch die Reaktionen, weil man muss sich schneller umsetzen, was man denkt. Also wir haben unsere eigenen Stärken, würde ich sagen.

SPEAKER_00

Also man könnte auch nicht sagen, dass jetzt

so die Fähigkeiten von Sportlern in unterschiedlichen Sportarten

immer gleich sind, sondern, dass es von Sportart zu Sportart unterschiedlich ist?

SPEAKER_01

Also würde ich so sagen, ja, weil Mbappé wird jetzt nicht demnächst ein Basketballer werden, nur weil er gut im Fußball ist oder ein Handballspieler und ein Handballspieler wird auch kein Fußballspieler werden. Also ich denke, da hat jeder seine eigenen Fähigkeiten.

SPEAKER_00

Wie wichtig sind bei dir jetzt Training, Disziplin, Teamgeist?

SPEAKER_01

Also dieses Jahr sehr, sehr wichtig, weil ich bin dieses Jahr auch eben in der virtuellen Bundesliga in Deutschland bei der Spielvereinigung Greuther Fürth aktiv.

Und das ist sehr, sehr, also der Teamgeist ist sehr wichtig, weil man spielt auch den Modus 2 gegen 2. und das 2 gegen 2 muss halt passen, weil das ist das erste Spiel immer, was wir spielen

und wenn du das gewinnst, dann muss nur noch ein Spieler, eins Spieler noch das Spiel gewinnen, dann hat man die drei Punkte und Da hat man sich halt oft immer die Vorteile,

da kann man sich erschaffen, man muss schon als Team gut zusammenhalten, weil sobald es im Team nicht gut mehr, also im Umfeld nicht mehr passt und man sich nicht mehr wohl fühlt, hat man auch eine, ja, der Leistung fällt, dann merkt man das auch, weil man sich einfach nicht mehr zu Hause fühlt, sage ich mal. Aber das passiert, also das passiert fast in allen Vereinen ab und zu mal und das Wichtige ist halt, dass man das dann so schnell wie möglich aus dem Weg räumt, das bespricht und sich wieder gut versteht.

SPEAKER_00

Also es ist schon vergleichbar mit anderen Teamsportarten, oder?

SPEAKER_01

Ja, 100 Prozent. Das ist also kein Individualsport, natürlich hat seine Individualitäten, also man spielt oft auch Einzelwettbewerbe, wo man nur von sich selber abhängig ist, aber jetzt speziell in diesen Liga-Formaten,

SPEAKER_00

Was muss passieren, dass E-Sport als Sport anerkannt wird?

SPEAKER_01

Also in meinen Augen

ist es schon Sport. Sollte es für die anderen auch sein, weil es halt einfach eher ein mentaler Sport ist. Es ist diese

Denksport ein bisschen, Denk- und Reaktionssport. Wie Schach zum Beispiel. Schach ist ja auch eher für dieses Mentale, dieses Denksport. Und ja, sonst würde ich jetzt sagen, ja, also man kann es eigentlich ziemlich mit Schach vergleichen oder was ich auch sagen kann ist vielleicht auch Darts man bewegt sich zwar im Darts mehr bisschen, aber ich finde

Ich weiß nicht, ob du schon mal Darts gespielt hast. Ja, ja, ja.

Ich finde, vor allem wenn man in Matches ist, ich bin jetzt kein Gerwin Price oder sowas, aber

in Matches spielt man ab und zu wirklich dass der Gegner auf einmal mehr Druck macht, dass man irgendwas ändern muss oder wenn man 2-0 hinten liegt und ein Tor macht, fühlt man sich wieder stärker als der Gegner, das sind alles so Aspekte, das kann man finde ich von Darts und Schach zum Beispiel auch alles heraus

SPEAKER_00

vielleicht auch oder einfach der Druck, der von außen ist, dass er einfach die Fähigkeiten beeinflusst.

SPEAKER_01

Ja, genau.

SPEAKER_00

Siehst du

Unterschiede in der Ausführung vom Wettkampf oder im Training jetzt im Vergleich zu traditionellem Sport?

SPEAKER_01

Na gut, also die Fußballspieler werden halt auf den Platz gehen, um zu trainieren. Ich werde halt zu Hause jetzt den Monitor und die Playstation anschalten und so trainieren. Videoanalyse könnte man vielleicht eventuell vergleichen ab und zu machen wir auch Videoanalysen

und ja sowas in der Art aber ich denke die Dauer und die Intensivität ist halt ein bisschen anders

Also sie sind halt körperlich eher und wir halt mental dafür.

SPEAKER_00

Würdest du denken, dass du eher länger oder kürzer trainierst als ein traditioneller Sportler?

SPEAKER_01

Als jetzt ein normaler Sportler, also als lieber gerne mehr vorbereite. Ich komme ja auch aus Österreich immer, ich habe ein bisschen weniger Spielzeit als die anderen, wegen der Reisen immer. Deswegen mache ich schon, also vor allem jetzt die immer, die letzten zwei, drei Tage. Vor Wettbewerbstagen bin ich schon sehr, sehr lange dran immer, aber ich gucke jetzt nicht, dass ich übertreibe. Ich versuche schon, dass mein Schlafrhythmus

so gut wie möglich ist, Also ich finde schon, man kann es vielleicht ab und zu mal balancieren, weil es wird nicht immer alles perfekt klappen. Ab und zu schlafe ich zu wenig. Ab und zu passt irgendwie bei der Vorbereitung was nicht, mental irgendwie. Also man muss das alles aber schaffen, dann halt in den Spieltagen auszublenden und diese Ausreden vom Kopf zu löschen, weil die werden dir halt nicht weiterhelfen. Auch wenn man jetzt vielleicht nicht optimal geschlafen hat, ab und zu klappt die Reise bei mir nicht so gut. Da hat man Verspätungen im Zug, kann man nicht gut essen. Dann ist es halt so, man muss halt wirklich dann einfach so gut wie möglich ausblenden und immer noch die Bestleistung zeigen kann.

SPEAKER_00

Wenn du jetzt E-Sports mit traditionellem Sport vergleichst, fallen dir da Vor- oder Nachteile ein?

SPEAKER_01

E-Sport ist schwer, weil Vor- und Nachteile, ich finde, hängt von der Sportart ab, aber wenn ich es jetzt wirklich mit Fußball vergleiche, weil wir auch ein virtuelles Fußballspiel spielen, ja, ich finde, von der Konkurrenz Na gut, man kann, schwer eigentlich, man kann sagen, Zeit vielleicht bei Fußball, weil man muss viel reisen auch, man muss viel mehr Zeit dafür investieren, würde ich sagen, mit den Trainings, man muss sich ein bisschen anpassen und im E-Sports kannst du halt selber immer die Zeit rausholen, ob du jetzt nach der Schule spielst, am Abend,

nachdem du mit den Kollegen draußen was spielst, das kannst du ja entscheiden, aber zum Beispiel bei Fußballtrainings kannst du jetzt nicht sagen, ja, wir schieben das Training vor oder später, da musst du dich halt anpassen, also vielleicht das,

aber im Prinzip hat alles seine vorhanden Nachteile, also die Turniere kann man dann auch nicht mehr verschieben, die sind Das Ding ist, es kommen halt immer neue Sachen dazu und früher gab es das alles halt nicht und da sind halt meistens die älteren Menschen nicht

glücklich darüber, was ich auch verstehen kann, weil halt der ältere Sport sag ich mal so wie die also der

grundsätzliche Sport bisschen untergeht dadurch was wir auf gar keinen Fall auch wollen weil früher stimmt schon, dass vielleicht mehr Jugendliche oder auch Kinder draußen waren und Fußball gespielt haben oder so, das geht mit der Zeit leider runter. Ich kenne das halt nicht, weil

meine Generation war noch sehr aktiv am Fußball. Ich habe immer Fußball gespielt und halt am Abend dann gezockt und Schule halt nebenbei noch gemacht also vielleicht dieser Aspekt, dass dies stört, was mich auch stört weil ich will auch, dass man weiterhin diese Sportarten ausübt, also zumindest probiert, weil das macht ja auch Spaß, wenn man wirklich mit Kollegen in einem

Team spielt oder auch draußen als Hobby spielt und das ist auch wichtig, finde ich, um seine Persönlichkeit und das Teamgeist ein bisschen zu bilden, weil da fängt alles an, wie man zum Teamsportler wird und das alles, was ich da zeigen kann in E-Sports, ist auch vom Fußball

dieser Teamgeist, das habe ich alles von Fußball gelernt und ich bin auch glücklich, dass ich Fußball gespielt habe in meiner Vergangenheit. Beziehungsweise ich mache es immer noch,

solange es mir zeitlich halt geht.

SPEAKER_00

Also, dir ist es quasi auch wichtig, dass E-Sports nicht den Platz von traditionellem Sport jetzt einnimmt, sondern dass es quasi so nebeneinander existiert?

SPEAKER_01

Ja, genau, dass man sich halt auch akzeptiert und nicht sagt, dieser Sport ist wichtiger, Sport ist Sport und ob jetzt das wichtiger ist, das wichtiger ist, es interessiert ja keinen, Hauptsache es existiert, weil es wichtig einfach ist für die Leute, die es ausüben. Es macht Spaß.

Es ist ein cooler Wettbewerb. Und ja, man soll nicht so viel hinterfragen. Man soll, finde ich,

alles unterstützen, weil es halt mehrere Optionen sind für die Generation. Aber wie schon gesagt, ich will auf gar keinen Fall, dass man halt sagt, man muss nur zocken, dass man E-Sportler wird. Das will ich nochmal unterstreichen.

Ich finde Sport ist da auch sehr wichtig, ob es Fußball ist, Basketball, Laufen, das ist egal, aber Sport ist dazu wirklich sehr wichtig.

SPEAKER_00

Was denkst du würde sich ändern, wenn E-Sports ein offizieller Sport wäre, jetzt in Deutschland oder für dich Österreich?

SPEAKER_01

in Preisgeld irgendwie widerspiegelt, vielleicht Zuschauer, das weiß ich nicht, aber ich denke, das hätte schon einen sehr positiven Eindruck, dass es vielleicht dann Leute mehr akzeptieren würden, wenn sie sagen, es ist ein offizieller Sport und diese Diskussion würde dann vielleicht auch schneller verschwinden, ob es ein Sport ist oder nicht. Es wird nicht komplett weggehen,

aber vielleicht sich verringern und Und das könnte schon dem E-Sports weiterhelfen.

SPEAKER_00

Denkst du, es würde auch dann eine Änderung in Bezug auf Förderung geben?

SPEAKER_01

Ja, also es ist, wie schon gesagt, in jedem Land anders mit der Förderung. in Deutschland finde ich sie sehr gut ob sie besser sein könnte bestimmt ob sie schlechter sein könnte, auch bestimmt also es könnte sich schon weiterhin positiv auswirken wenn man das jetzt sagt

das akzeptieren wir, das wollen wir wir wollen es probieren, vielleicht auch verbinden, was eine Möglichkeit wäre, weil es wirklich sehr viele Ähnlichkeiten mit dem Fußball hat, dass man das irgendwie auch verbinden kann oder so, aber das würde sich bestimmt positiv für den E-Sports auswirken.

SPEAKER_00

Okay. Denkst du, wenn E-Sports als Sport aufgenommen wird, würde sich die allgemeine Wahrnehmung über Sport verändern?

SPEAKER_01

Das denke ich nicht, weil ich finde, das ändert sich eh schon und ob da E-Sports jetzt einen riesen Anteil dafür machen würde, meinst du jetzt positiv oder negativ?

Sowohl als auch. Also ich finde, Nein, also ich persönlich denke nicht. Ich denke jetzt nicht, dass sie dann sagen würden, dass es jetzt virtuell Sport ist und körperlich nichts mehr zu tun hat oder so. Weil das ist ja bei Darts auch nicht der Fall. Das ist ja bei Schach auch nicht der Fall.

Man muss es halt unterscheiden. Sport ist nicht direkt, dass man die beste Kondition physisch haben muss und die besten athletischen Werte haben muss. Sport ist einfach viel mehr als das.

es ist nicht nur Laufen, es ist nicht nur Kraft, es ist auch mental, es ist auch Denken, es ist auch

alles mögliche Reaktion also da gehört viel mehr noch dazu zum Sport und ich finde das könnten wir im E-Sports dann auch mal zeigen, dass es mehr als das ist und vielleicht auch dann den anderen Sportarten weiterhelfen.

SPEAKER_00

Das hast du richtiggut gesagt. Ich danke dir.

Ich habe gar keine weiteren Fragen.

Möchtest du sonst noch irgendwas über

E-Sports, FIFA allgemein sagen?

SPEAKER_01

Ja, E-Sports ist sehr groß, also es ist wirklich, es ist, ich kenne halt jetzt E-Sports-Wettbewerben, nicht nur FIFA, ich habe das miterleben dürfen und ich kann wirklich den Menschen auch raten, die es noch nie probiert haben und es absolut nicht akzeptieren

wollen, dass sie es vielleicht mal angucken, vielleicht ist es ja doch was für sie ob sie spielen sollen, müssen sie ja nicht,

aber vielleicht macht es auch Spaß zum Zuschauen, vielleicht wollen sie es auch mal selber probieren, aber ich würde jedem Menschen mal raten, E-Sports eine Chance zu geben, weil ich finde es wirklich sehr interessant, also ich hätte selber niemals gedacht als Kind, dass es so groß werden kann und ich hoffe auch, dass es noch größer wird und ja, dass es nicht Plätze wegnimmt, sondern dass es mehr Plätze verschafft, das ist meine Denkweise zum E-Sports.

SPEAKER_00

Super, vielen, vielen lieben Dank, dass du dir die Zeit genommen hast. Dann möchte ich dich jetzt gar nicht weiter aufhalten vor deinem Training.

Interview Henning Ballhausen

SPEAKER_00

So, ist das für dich in Ordnung, wenn wir das Gespräch aufnehmen, dass ich das transkribieren kann und in meiner Arbeit verwenden kann?

SPEAKER_01

Auf jeden Fall, natürlich.

SPEAKER_00

Perfekt, vielen Dank. Könntest du dich bitte kurz vorstellen?

SPEAKER_01

Mein Name ist Henning Ballhausen, ich bin 26 Jahre alt, bin mittlerweile Profibasketballtrainer, habe letztes Jahr aufgehört, aktiv Profibasketball zu spielen, aufgrund von vielen, vielen Verletzungen.

ja, viel mehr

gibt es eigentlich nicht zu sagen

SPEAKER_00

Okay, dann erstmal vielen Dank, dass du dir die Zeit nimmst fürs Interview, wir sprechen über das Thema Sport und E-Sports und wie du als erfahrener Sportler darauf blickst. Kurze Erklärung

vom Interviewziel. Ich möchte hier die Perspektive von jemandem mit intensiver Sportererfahrung hören, um mehr Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen traditionellem Sport und

eSports zu erfahren kommen wir einfach zur Einstiegsfrage, was bedeutet für dich

persönlich Sport

SPEAKER_01

das ist eine gute Frage verschiedene Richtungen also nochmal eins mittlerweile Geschäft, also seit einigen Jahren

Das ist nicht wegzudenken, aber trotzdem natürlich unglaublich viel Liebe und Passion für das Ganze. Ausgleich, ja, ich glaube insgesamt muss man das mittlerweile dann doch einfach aus den beiden Richtungen sehen.

Einerseits hat man es natürlich angefangen, weil es unglaublich viel Spaß macht und das macht es auch weiterhin, egal ob man es jetzt aktiv oder passiv ausübt, aber gleichzeitig ist es natürlich mittlerweile auch ein Beruf für mich.

SPEAKER_00

Okay, was sind deiner Meinung nach wesentliche Merkmale, die eine Aktivität zu einem Sport machen?

SPEAKER_01

Das ist eine gute Frage also in meinen Augen auf jeden Fall die körperliche Ertüchtigung die einen gesund halten soll. Im Profisport manchmal eher weniger Gesundheit,

aber die grundsätzliche Idee dabei. Sonst, ich würde sagen, dass es natürlich auch eine mentale Komponente beinhaltet, die die unglaublich wichtig ist für Leute, die, jetzt mal abgesehen von mir, für Leute, die insgesamt halt auch das Ganze als Ausgleich zu bestimmten Arbeitstätigkeiten machen. Also eine Art von Stressbefreiung für viele, denke ich auch.

Selbstvertrauensbildung, also, ja, alle möglichen verschiedenen Richtungen.

SPEAKER_00

Super. Inwieweit spielen körperliche Anstrengung, Technik und Taktik eine Rolle im Sport?

SPEAKER_01

Unglaublich groß. Letzten Endes muss man, glaube ich, sich besonders technisch und athletisch unglaublich anstrengen, um letzten Endes den Sport auf einem gewissen Level ausüben zu können. dementsprechend eine unglaublich große Rolle, würde sagen, dass man letzten Endes halt unglaublich viel, je gut man, je besser man den Sport machen will, unglaublich viel investiert an körperliche Aktivität, um überhaupt dahin zu kommen, dass man es dann eben auf einem bestimmten Level ausüben kann.

SPEAKER_00

Gibt es deiner Meinung nach auch mentale Aspekte, die entscheidend sind beim Sport?

SPEAKER_01

Definitiv, definitiv. Es kommt natürlich immer ein bisschen darauf an, auf welchem Level man es ausübt. Da, wo ich jetzt gerade so rumhänge oder seit einigen Jahren es ausübe, ist es natürlich, es ist unglaublich mental belastend auch. Also es ist natürlich einfach, man muss eine unglaubliche mentale Stärke mitbringen, um auf bestimmten Levels da bestehen zu können und auch mit bestimmten Niederlagen und Niederschlägen in irgendeiner Weise gut umgehen zu können und gleichzeitig natürlich auch sich die Dinge, die gut

Fangen wir körperlich an. Ausdauer, Kraft und Skill. Letzten Endes funktioniert der ganze Sport nicht ohne die Ausdauer, die man dazu braucht, um letzten Endes nicht in irgendeiner Weise die Dinge, die man vielleicht mit dem Ball kann, dann irgendwann nicht mehr ausführen kann oder

sich sinnvoll mit dem Ball bewegen zu können und den zu passen und so weiter. Und ja, Kraft und Stärke, ich glaube, im Basketball gab es ja lang so dieses Thema,

dass es ein körperloser Sport sei. Das Ganze kann ich nicht unbedingt unterschreiben, wenn ich mir überlege, wie es mir mittlerweile nach sieben Jahren aktiven Profisport damit geht.

Genau, das ist die körperliche Komponente und mental, wie ich schon gesagt habe, es ist unglaublich wichtig zu lernen, Minuten Spiel aufrecht zu erhalten

oder auch eineinhalb Stunden Training, wie dem auch sei. Unglaublich hoher

Fokus, während die Müdigkeit immer mehr auch in den Kopf kommt. Ich glaube, das sind so

die Themen.

SPEAKER_00

Okay, wenn du an andere Sportarten denkst, siehst du da Unterschiede oder Gemeinsamkeiten bei der Anforderung an den Athleten?

SPEAKER_01

Definitiv, definitiv. Ich denke, dass diese grundlegende Mentalität eines Profisportlers oder eines Hochleistungssportlers die gleiche ist. Thema Niederlagen, Siege, Fokus und so weiter, glaube ich, das wird nirgendwo in irgendeiner Weise anders

sein. Natürlich gibt es andere körperliche Anforderungen an einen Curling-Spieler als an einen American-Football-Spieler, das ist völlig klar.

Die sind natürlich dann unterschiedlich, aber ich glaube aber besonders der mentale Teil ist, ehrlich gesagt, genau der gleiche, denke ich.

SPEAKER_00

Okay, verstehe.

Wie wichtig sind Training, Disziplin und Teamgeist im Basketball?

SPEAKER_01

Unglaublich wichtig. Also Training, fangen wir mit Training an.

bestehen. Teamgeist natürlich auch in dem Teamsport

haben wir zum Beispiel auch hier oft immer wieder das Thema, wie

gut man als Team sein kann und wie viel das einem auch in einer individuellen

Karriere dann sozusagen hilft. ja, also ich würde sagen, auf jeden Fall unglaublich wichtig

jetzt habe ich den letzten Punkt vergessen Disziplin und Teamgeist Disziplin, ja Disziplin auf jeden Fall geht ja früh los bei jüngeren Sportlern Zum Beispiel Schule und das ganze Training und die Spiele zu balancieren, in beidem sehr gut zu sein. Das ist, glaube ich, super wichtig. Wir haben ja hier in Ursprung auch eine Akademie dran.

Also die Basketballer gehen ja auch bei uns in die Schule. Und ja, wenn Leute da nicht schulisch gut genug sind, dann wird auch mal ein Training ausfallen oder auch, wenn es ganz schlimm wird, ein Spiel. Insofern ist das, glaube ich, sehr, sehr wichtig. Und natürlich auch im Profisport, wenn man dann an Themen wie Schlaf und Ernährung denkt, ist es natürlich super wichtig, seine Schlafstunden reinzubekommen, die sinnvollen Dinge zu essen, was ja natürlich alles in das Thema Disziplin reinspielt.

SPEAKER_00

Alles klar, vielen Dank.

Hattest du bereits Berührungspunkte mit E-Sports oder wie nimmst du E-Sports wahr?

SPEAKER_01

Ich hatte ehrlich gesagt keine Berührungspunkte. Wie nehme ich es wahr?

Ja, ich glaube, dass ich da mir noch nie wirklich eine krasse Meinung gebildet habe.

Natürlich kommt zuerst immer so ein bisschen in meinen Kopf als Vollsportler,

das kann man ja eigentlich nie als Sport zählen,

Aber ich glaube, dass ich da einfach, ich will diese Einstellung eigentlich nicht behalten,

wenn man keine Ahnung davon hat, was da eigentlich so los ist.

Insofern habe ich mir da ehrlich gesagt noch nie wirklich eine sinnvolle Meinung darüber gebildet.

SPEAKER_00

Okay, also würdest du sagen, man müsste sich mit der Thematik beschäftigen, um da genauer was zu sagen zu können?

SPEAKER_01

Schon, ja.

SPEAKER_00

Du bist ja im Basketball aktiv und der Basketball wird ja auch gefördert.

Jetzt die Frage, würdest du sagen, welche Kriterien müssen erfüllt werden, dass E-Sports als Sport erfüllt angesehen wird?

SPEAKER_01

Also der erste Punkt, der mir irgendwie schon in den Kopf kommt, ist das Thema der körperlichen Ertüchtigung,

die ich halt, wenn ich jetzt nicht falsch liege, wenig sehe.

Da sehe ich jetzt keinen Punkt, wo man sich irgendwie besonders verausgabt körperlich.

Mental kann ich mir durchaus vorstellen, dass wenn da auch ein ähnlicher Druck dahinter steht,

Zum Beispiel dieses Thema Sieg und Niederlagen, wie geht man damit um?

Teamfähigkeit kann ich mir super gut vorstellen, dass dieser mentale Aspekt des Ganzen sehr, sehr ähnlich ist.

Natürlich muss man halt, gehe ich nur davon aus, was jetzt ein E-Sports-Spieler isst beispielsweise,

macht jetzt nicht unbedingt viel von seiner Leistung aus, nicht sehr hochgradig auf jeden Fall, denke ich.

Und wie oft er jetzt irgendwie im Krafraum steht oder so, ist wahrscheinlich auch nicht besonders entscheidend. Insofern körperlich kann ich mir nicht vorstellen, dass das unbedingt sehr viele wichtigen Komponenten hat, mental definitiv.

SPEAKER_00

Okay, also es ist jetzt relativ neu im E-Sports, dass die Athleten auch physisch trainieren und das mit in den Trainingsplan eingebunden wird, das ist aber auch nicht überall so.

Also da hast du schon eine ganz gute Vermutung, dass es zumindest lange so war und teilweise auch noch so ist. Siehst du Unterschiede zwischen der physischen und mentalen Belastung bei Sport und E-Sport?

SPEAKER_01

Und mentale Belastung. Letzten Endes denke ich, dass wenn einem Menschen eine Sache unglaublich wichtig ist,

dann ist es mental fordernd. Ich will nicht immer nur sagen belastend, aber unglaublich herausfordernd.

und wenn jetzt ich, was ich nicht hoffe, morgen mein Spiel mit den Jungs verlieren würde, dann wäre ich wahrscheinlich genauso wütend, wie wenn ein sehr ambitionierter E-Sport, E-Gamer

ein Spiel verliert. Insofern, ich glaube, die Richtung ist wirklich sehr, sehr ähnlich.

Ja, ich kann mir gut vorstellen, dass es halt auch wie im echten Sport

dann sehr, sehr schnell gehen muss. Das heißt, ich denke mal, so

kognitive Themen sind, denke ich, auch super entscheidend. Insofern kann ich mir gut vorstellen, dass da gewisse Parallelen auch mental gezogen werden können.

SPEAKER_00

Was könnte ein Grund sein, warum manche Menschen E-Sports weniger als Sport wahrnehmen?

SPEAKER_01

Definitiv einfach das Thema von, oder will ich auch ehrlich sein, so ein bisschen dieses Bild von, okay, wer sitzt da hinterm Screen und spielt irgendein Spiel.

Ich denke, man hat so ein bisschen das Bild von einem eher nicht so unglaublich athletisch aussehenden Menschen, der halt zockt. Ich schätze, dass es halt nicht dieses,

Und da steht ein 2 Meter großer Athlet gladiatorenmäßig und gibt Vollgas, sondern da ist halt einfach nicht so diese Sexiness sozusagen dahinter, wie es wahrscheinlich viele Leute im aktiven Sport einfach sehen.

SPEAKER_00

Okay, verstehe. was denkst du würde es für E-Sports bedeuten, als offizieller Sport anerkannt zu werden oder was würde daraus folgen

SPEAKER_01

ich denke, das ist Nummer eins sicher, für viele Leute, die das einfach auch jetzt bin ich noch nie insgesamt derjenige gewesen, der gerne viel vor Screens saß, egal auf welche Art, aber für Leute, die das gerne machen, die darin wirklich aufgehen, kann ich mir gut vorstellen, dass das einfach eine tolle Sache ist letzten Endes sie könnten es möglicherweise halt ich kenne mich nicht aus, aber man könnte es möglicherweise wahrscheinlich zum Beruf machen in irgendeiner Weise in der Zukunft, was für Leute die das gerne machen, eine coole Sache ist. Ich denke, man muss, wie du das schon gesagt hast, was neu für mich ist und interessant, wenn die Leute sich trotzdem noch körperlich betätigen. Das ist natürlich gut. Ich denke, es besteht eine gewisse Gefahr, dann

zu viel einfach sich da rein zu geben und zu sagen, man ist letzten Endes nur noch am Spielen. Ich denke, das ist nicht besonders gut, wenn man sich auch anguckt, wie viele jüngere Menschen insgesamt das einfach zu viel tun. Ich denke, da müsste man wirklich vielleicht gewisse Rahmenbedingungen schaffen. Aber wie gesagt, von der positiven Seite, wenn Leute sich darin sehen und sagen, das ist total ihr Ding und sie spielen gerne, haben die kognitiven Fähigkeiten dafür, dann ist das natürlich eine tolle Sache für die, auf jeden Fall

SPEAKER_00

Aber du siehst auch eine Gefahr darin, gerade mangelnde Bewegung für jüngere Leute?

SPEAKER_01

mit dem geringen Wissensstand, den den ich über das ganze Thema habe, auf jeden Fall. Ich sehe ja nur, wie gesagt, meine Vorstellung dahinter ist schon noch so ein bisschen dieses der eh schon nicht super sportliche junge Mensch, der sich lieber mal vielleicht ein bisschen bewegen sollte, dann nochmal lieber drei Stunden mehr vor der Glotze hängt. Kann eine Gefahr sein,

aber wenn man da, wie gesagt, da sinnvolle, gute Rahmenbedingungen findet, wie man alles dann auch balanciert, dann sehe ich da wenig Probleme dahinter. Und eine Chance.

SPEAKER_00

Okay. Wenn wir jetzt mal auf die Förderung schauen, Basketball ist ja gefördert in Deutschland,

Würdest du denken, dass es da, also wie wichtig wäre so eine Förderung für einen, ich sag mal, neuen Sport?

SPEAKER_01

Ja, unglaublich wichtig. Ich habe es ja im Grunde so ein bisschen live miterlebt. Ich bin in dem ganzen Basketballgeschäft, Hochleistungs- bis Profibereich jetzt seit 15 Jahren und ich habe es miterlebt, wie die Förderung auch im Basketballsport noch nicht so da war, wie sie es jetzt ist und was es für einen Unterschied macht, wenn letzten Endes die Gelder da rein fließen. Also

ich glaube, dass es vor einigen Jahren nicht möglich gewesen wäre, für einen 26-Jährigen hauptberuflich Basketballtrainer zu sein, einfach aus rein finanziellen Mitteln und wo immer das Geld hinfließt, ich glaube, das ist einfach nur die Wahrheit, hilft es und wird letzten Endes irgendwas Großes daraus gebaut werden können.

SPEAKER_00

Das ist ja spannend. Ich wusste gar nicht, dass beim Basketball das jetzt erst in den letzten Jahren gekommen ist. Könnte es deiner Meinung nach bei einer Parallelentwicklung von Sport und E-Sports Konflikte geben?

SPEAKER_01

Naja, Konflikte gibt es in meinen Augen immer nur dann, wenn es Extreme gibt. Ich glaube, dass die E-Sports-Geschichte insgesamt definitiv eine interessante Zukunft vor sich hat, einfach wie sich auch das komplette Thema der Digitalisierung und dergleichen entwickelt.

Ich sehe das Stand heute nicht unbedingt in Competition miteinander, also Sportart oder nicht, es sind beides Themen, die gemacht werden, die gerne gemacht werden von vielen, vielen Menschen.

Jetzt bin ich ehrlich, ich sehe keinen Menschen, der mag sein Ich sehe keinen Menschen, der gerne jetzt zum Beispiel in die Basketballhalle geht ums Spiel zu schauen oder sich da eben auch körperlich zu ertüchtigen der dann plötzlich nur noch E-Sports verfolgen wird.

Und andersrum sehe ich einen, der eben viel im E-Sports und im Gaming ist, nicht plötzlich nur noch in einer Basketballhalle rumhängen. Ich glaube, dass diese beiden Dinge absolut nicht in Competition miteinander stehen und stehen müssen, es sei denn, es gibt eben die Leute, die, wie ich auch, glaube ich, zwischendurch mal so rein hintergedanklich war, so, ah, das ist doch kein Sport, dann ist es natürlich so ein bisschen eine extreme Sichtweise, die möglicherweise zu Problemen führen könnte, aber solange es einfach beides nebeneinander gut koexistieren kann, sehe ich da eigentlich nur Positives für beide.

SPEAKER_00

Okay, super, vielen Dank, das war's schon. Dankeschön, dass du dir die Zeit genommen hast

Interview Maximilian Werner

SPEAKER_00

So, hallo Maxi, vielen Dank, dass du dir die Zeit genommen hast für das Interview.

Wir sprechen heute über das Thema Sport und E-Sports und wie du als erfahrener Sportler darauf blickst.

Erstmal zur Einführung, könntest du dich einmal kurz vorstellen?

Ich möchte hier einmal die Perspektive von jemandem mit intensiver Sportererfahrung hören, um mehr über Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen traditionellem Sport und E-Sports zu erfahren.

Könntest du einmal kurz sagen, welche Sportererfahrungen du gesammelt hast?

SPEAKER_01

Ja, also ich fange mit Skifahren und habe mich allgemein eigentlich so durch die Sportwelt, durch ganz viele Bereiche durchgearbeitet.

Ich habe Fußball gespielt, ich habe Tischtennis gespielt, ich habe geklettert früher.

ich bin selber aktiv immer noch im Fitnessstudio

und irgendwann ungefähr mit 13 habe ich dann angefangen Golf zu spielen

und das war auch bis jetzt die Sportart, wo ich meine größten sportlichen Erfolge hatte

wir waren dann auch erstmal immer mit körperlicher Betätigung, also für mich ist es eigentlich immer eine Aktivität, in der ich mich ja körperlich betätige, in der ich mich auch irgendwo auspowern kann.

Ich kann aber auch selber aus eigener Erfahrung sagen, dadurch, dass ich auch, das habe ich jetzt vorher noch nicht erwähnt, auch früher viel Schach gespielt habe, was jetzt durchaus nicht wirklich ein körperlich anstrengender Sport ist, aber durchaus viel geistige Betätigung erfordert.

SPEAKER_00

Also du sagst

Sport machen, heißt für dich einerseits Bewegung aber auch das Geistige. Möchtest du dazu nochwas ergänzen?

SPEAKER_01

Nein, das sind die zwei Punkte, die mir dazu einfallen.

SPEAKER_00

Okay. Inwieweit spielen körperliche Anstrengung, Technik und Taktik eine Rolle im Sport?

SPEAKER_01

Das kommt natürlich extrem auf die Sportart an.

Also nachdem die Sportarten, die ich gemacht habe, erfordern alle sehr viel Technik, also gerade Golf ist da ein gutes Beispiel. Golf wird von der Bewegung her mit als eine der schwierigsten Sportarten überhaupt bezeichnet. Da spielt auf jeden Fall die technische Komponente eine extrem große Rolle. Also je besser man da die Technik ausführt, desto besser ist man tendenziell auch in einem Sport. Dasselbe kann ich eigentlich über die Taktik sagen. Ich würde aber trotzdem sagen, dass im ersten Schritt die Technik wichtiger ist in einem Sport als die Taktik, weil man die Grundvoraussetzungen nicht hat, dann kann man auch über Taktik wenig rausholen. Ich würde da die Technik priorisieren. Ab einem gewissen Niveau spielt natürlich auch die Taktik eine große Rolle. Ich denke, das ist dann der Bereich, wo man sich wirklich,

wenn man die Technik schon einigermaßen kann, und sich dann wirklich differenzieren kann, auch zu anderen, die diesen Sport betreiben.

SPEAKER_00

Okay. Gibt es deiner Meinung nach auch mentale Aspekte, die entscheidend sind?

SPEAKER_01

Auf jeden Fall, ja. Ich denke, dass grundsätzlich die mentale Einstellung extrem viel Einfluss haben kann, vor allem auch auf die körperliche Leistungsfähigkeit.

Ich finde, es ist eine Kombination aus beiden Gerade wenn ich mir jetzt den Sport Golf anschau

Man braucht einfach das, was ich gerade schon erwähnt habe Eine gewisse technische Grundvoraussetzung ja, um diesen Sport, ich sag mal, auf einem gewissen Niveau ausüben zu können, aber gerade dann, wenn man ein gewisses Niveau von der Technik erreicht hat, spielt, wie gesagt, neben der Taktik auch der mentale Aspekt eine riesige Rolle.

Erfahrung nach extrem negativ auf die Technik dann auch aus, also da kann wirklich der mentale Aspekt kann wirklich die körperliche Bewegung am Ende des Tages beeinflussen,

also sowohl positiv als auch negativ. Deswegen spreche ich dem Metall eine sehr große Rolle zu.

SPEAKER_00

Sehr interessant.

Wenn du an andere Sportarten denkst, siehst du Unterschiede oder Gemeinsamkeiten bei den Anforderungen an die Athleten?

SPEAKER_01

Ja, auf jeden Fall.

Auf einem relativ hohen Niveau kann ich sagen, dass im Golf auf jeden Fall die Technik viel, viel entscheidender ist. Also ich sag mal, Tennis lässt sich mit deutlich weniger technischem Aufwand gut spielen. das ist wirklich so ein Alleinstellungsmerkmal von Golf, dadurch dass die Technik einfach so komplex ist und dass da schon kleinste Abweichungen extrem negatives Ergebnis oder sehr negativen Einfluss auf das Ergebnis

haben können. Da würde ich gerade, dass man natürlich

im Tennis, das ist natürlich ein Sport, der immer 1 gegen 1 oder im Doppel dann 2 gegen 2 passiert, ja, da hat man noch diesen Gegner-Aspekt, der es für mich noch ein

großes Stück mentaler macht. Einfach, weil ich so diese Eins-gegen-eins-Mentalität habe.

Ich will den Gegner besiegen. Im Golf spielt man, es gibt auch in dem man wirklich gegen eine Person direkt spielt. Aber in erster Linie spielt man eigentlich gegen sich selber und gegen den Platz. Und da ist es durchaus auch schwerer, sich mental zu pushen, weil man

nicht wirklich ein konkretes Ziel vor Augen hat. Man will halt gut sein. Im Tennis hat man einfach die Möglichkeit, direkt einen Gegner, der gegenübersteht, besiegen zu wollen. Das macht es mental durchaus einfacher. Im Tennis kommt natürlich noch der ganze Aspekt Konditionen dazu, der jetzt im Golf nicht so das Problem ist. Also es ist natürlich körperlich deutlich anstrengender im Tennis. Dennoch würde ich sagen, dass im Golf auf jeden Fall die Technik überwiegt, in erster Linie eben. Und dann kommt eben dieser mentale Aspekt dazu, den ich im Tennis im ersten Schritt mal eben größer sehen würde als im Golf. Allerdings würde ich dazu sagen, dass es im Tennis leichter ist, sich mental in einen Stand zu bringen, in dem man gut performt, als es im Golf ist, aufgrund dieser Aspekte, die ich eben genannt habe, dass man keinen konkreten Gegner hat im Golf.

SPEAKER_00

Verstehe ich.

Okay, wie wichtig sind Training, Disziplinen und Teamgeist in Golf?

SPEAKER_01

Wenn ich mal direkt auf den letzten Punkt eingehe, Teamgeist, dadurch, dass Golf primär eine Einzelsportart ist und man, wie ich schon erwähnt habe, eigentlich immer gegen sich selber oder gegen den Platz spielt und natürlich am Ende des Tages gegen einen Teilnehmer fällt in einem Turnier, aber in den meisten Formaten, es sei denn es ist in einem Liga-Format immer alleine, Teamgeist eine Rolle, wie jetzt in jeder anderen Sportart auch. Also nicht dieses klassische Zusammenspiel, man spielt immer noch alleine, aber man versucht halt seine anderen Teammitglieder anzufeuern, ja, und da die bestmögliche Leistung rauszuholen, aber es gibt jetzt kein Zusammenspiel in dieser Form, ja, dass man irgendwie zu zweit dann

zusammenspielt. Die anderen Punkte, um die Bewegung möglichst gut auszuführen und auch einfach die Routine zu bekommen. Ich habe in meiner Hauptzeit wirklich sieben Tage die Woche für mehrere Stunden auf dem Golfplatz oder auf der Range gestanden und habe trainiert. und bei Profis ist es natürlich noch viel mehr, die machen das dann den ganzen Tag.

Also Training ein ganz, ganz wichtiger Aspekt, um einfach die Bewegung einzuschleifen.

Disziplin gehört dann natürlich unmittelbar mit dazu. ich kann es mir ab einem gewissen Niveau einfach nicht mehr erlauben Trainings zu skippen oder nicht so effektiv zu trainieren gerade auch der körperliche Aspekt spielt jetzt im Golf immer mehr eine Rolle Also ich bin

damals auch viermal die Woche ins Fitnessstudio gegangen und habe wirklich spezifische Übungen gemacht, die mir dann helfen, die Golfbewegung effizienter auszuführen. Also da gehört auf jeden Fall ein großes Maß an Disziplin dazu, um in dem Sport entsprechend gut zu werden.

SPEAKER_00

Okay.

Hattest du bereits Berührungspunkte mit E-Sports oder wie nimmst du E-Sports wahr?

SPEAKER_01

Ja, also ich spiele selber Computerspiele, primär Counter-Strike. Und ich habe dadurch, dass ich ein bisschen in dieser Community drin bin, über Social Media, hat es natürlich auch schon Berührung zu E-Sports.

SPEAKER_00

Wie würdest du E-Sports in wenigen Worten definieren?

Wie würdest du das beschreiben?

SPEAKER_01

Ich würde sagen, E-Sports, das ist eine sehr schwere Frage, E-Sports ist für mich, da muss ich mal erstmal drüber nachdenken.

Kein Problem.

E-Sports ist für mich auch eine Form des Sportes, die aber auch ich würde behaupten, mehr im Kopf abläuft, als tatsächlich in der körperlichen Betätigung. Klar gibt es, ich sag mal, Bereiche des E-Sports oder es ist immer am Ende des Tages eine Bewegung, die dann im Spiel eine Aktion auslöst, die die dann im Endeffekt zum Erfolg führt oder nicht.

Dennoch denke ich, dass der mentale Aspekt im Bereich E-Sports deutlich größer oder höher zu bewerten ist, als tatsächlich der körperliche Aspekt. Welche Kriterien müssen erfüllt sein, damit E-Sports als Sport anerkannt werden kann? Ich glaube, das zählt ein bisschen auf meine letzte Aussage ein, dass gesellschaftlich noch nicht so anerkannt ist, dass, also auch dieser Punkt,

den ich am Anfang angebracht habe, Sport wird oftmals noch mit körperlicher Betätigung in Verbindung gebracht, weniger eben dieser mentale Aspekt. Ich denke gerade so

Also in Bereichen wie jetzt, wenn man sich Schach anschaut, was es ja schon lange, lange gibt, das würden wahrscheinlich viele Leute auch als Sport bezeichnen, aufgrund dieser extremen geistigen Anstrengung.

Ich glaube auch, dass es da so ein bisschen, dass da einfach noch die Awareness nicht so da ist, dass es nicht darum geht, nur auf irgendeine Tasse zu klicken, sondern dass wirklich auch dieser Taktik-Aspekt, den du vorher angesprochen hast.

Es gibt ja extrem viele E-Sport-Spiele, die extrem taktisch fordernd sind oder geistig fordernd sind und ich glaube, dass das aufgrund auch wahrscheinlich teilweise der geringen Bekanntheit in der breiten Gesellschaft von diesen Spielen einfach noch nicht so angekommen ist, dass es ja durchaus eine sehr hohe Leistungsfähigkeit erfordert, um entsprechend in diesen Spielen gut zu sein. Und ich glaube, das ist einfach gesellschaftlich noch nicht so integriert.

SPEAKER_00

Okay, also du würdest sagen, wenn die Gesellschaft den E-Sports als Sport akzeptiert, dann kann man E-Sports als Sport werten?

SPEAKER_01

Ja, also es auf jeden Fall, ich sehe da eigentlich, wie gesagt, wenig Differenzierung.

Für mich ist das Sport, wie gesagt, zwar einerseits eine körperliche Betätigung, aber geht auch einfach mit einer gewissen Anstrengung des Körpers einher.

wenn das gesellschaftlich entsprechend angekommen ist.

SPEAKER_00

Okay, siehst du Unterschiede in der Wettkampfausführung oder im Training zwischen E-Sports und traditionellen Sportarten?

SPEAKER_01

Ja, also grundsätzlich muss man dazu ja mal sagen, dass ich, sei es egal, ob es jetzt im herkömmlichen Sport oder im E-Sports,

Trotz, dass sich in den letzten 10, 15 Jahren die gesamte Sportwelt extrem revolutionisiert hat und extrem professionalisiert hat.

Bestes Beispiel dazu im Golf. Tiger woods war so der Erste, so vor 20 Jahren, der auf die Tour gekommen ist im Golf und viermal die Woche im Fitnessstudio war. Und die Leute haben es damals nicht verstanden, haben gesagt, er spielt Golf, warum trainiert er seinen Körper?

Aber was dann dazu geführt hat, dass er eigentlich über zehn Jahre hinweg der dominanteste Spieler überhaupt war. Mittlerweile wirst du keinen Golfprofi mehr finden, der nicht im Fitnessstudio entsprechende Übungen macht, um sein Golfspiel zu verbessern.

und genau den gleichen Trend siehst du ja auch im E-Sports. Ich meine, selbst die Radspieler gehen in Fitnessstudios, müssen Trainingspläne machen, haben teilweise Ernährungspläne.

Also ich würde sagen, dieser Aspekt ist eigentlich extrem ähnlich geworden, nur die Form des Trainings ist natürlich eine andere, aber ich würde das in keiner Weise jetzt irgendwie von der Leistung oder so geringer darstellen, es ist einfach eine andere Form von Leistung, es ist vielleicht keine körperliche, obwohl wir wie gesagt durch diesen Sportaspekt, den die jetzt auch schon alle betreiben, dieser Aspekt ja auch schon immer mehr kommt aber ansonsten

was jetzt gerade diese Punkte Disziplin Trainingseifer angeht ja, das würde ich auf eine absolut

gleiche Stufe stellen mit herkömmlichem Sport.

SPEAKER_00

Vielen Dank, du hast hier was sehr

Interessantes gesagt, dass im Golf tatsächlich früher gar nicht so

trainiert wurde, habe ich das richtig verstanden also mit krafttraining und alles was dazu gehört und würdest du sagen dass das die dynamik im golf positiv verändert hat?

SPEAKER_01

Dieser Wandel ist extrem also wenn man sich man kann es gibt daten im golf zu der Schlagweite, wie sich die Schlagweite verändert hat, über die Jahre hinweg. Und du hast, wenn du dir jetzt heute die Daten von 2024 anschaust, im Vergleich zu den Daten so in den In den frühen 2000er Jahren hast du da ungefähr einen Längenzuwachs von über 20%. Und natürlich einen Teil davon muss man dem Equipment zuschreiben, das einfach besser geworden ist. Und dadurch, wenn man den Ball ein bisschen weiter schlägt, Aber ein ganz, ganz großer Aspekt ist einfach die körperliche Fitness. Und mittlerweile ist es so, der Sport hat sich extrem gewandelt.

Es ist eigentlich immer noch ein Präzisionssport, aber es ist vielmehr neben dem Präzisionssport auch noch zu einem Kraftsport geworden.

Mittlerweile die modernen Golfplätze sind teilweise siebeneinhalb Kilometer lang.

Und wenn man sich Plätze von vor 100 Jahren anschaut, die entstanden sind, nicht mehr competitive sein kannst in diesem in diesem sport und da dafür musst du einfach mittlerweile fitness betreiben um diese entsprechenden schlaglängen zu erreichen und das hat den sport kann man wirklich so sagen revolutioniert ja also heutzutage länge ist Das ist einfach ein ganz, ganz großer Aspekt. Früher war das nicht entscheidend.

Früher waren die Plätze nicht so lang. Da ging es ausschließlich um die Präzision.

Jetzt ist zu diesem Thema Präzision auch noch einfach eine Kraftthematik dazugekommen, die es früher gar nicht gab. Und ich glaube, dass das in jedem Sport so ein bisschen der Trend ist,

einfach, je besser dein Körper angepasst ist auf deine Sportart, desto bessere

Leistung kannst du natürlich abrufen und das geht halt nicht ohne

entsprechende Fitnessaktivitäten neben der eigentlichen körperlichen

Betätigungen, die du jetzt in der Sportart selber hast nebenher.

SPEAKER_00

Okay. Wenn du jetzt E-Sports mit traditionellem Sport vergleichst, würden dir Vor- oder Nachteile

dazu einfallen, die E-Sports im Vergleich zu traditionellem Sport hat.

SPEAKER_01

Auf welche Form nimmst du da Bezug?

Nimmst du das auf die Fans Bezug oder auf die Spieler selber?

SPEAKER_00

Du kannst es dir aussuchen.

Also du kannst den Sport generell betrachten, auf die Fans gucken oder vielleicht auch auf den Sportler selbst.

Einfach was für Vorteile fallen dir da ein oder auch Nachteile?

SPEAKER_01

Im klassischen Sport diese wirklich körperliche Betätigung sehe ich natürlich auf jeden Fall als einen Vorteil, einfach grundsätzlich, weil da halt noch dieser Gesundheitsaspekt dabei ist, gleichzeitig kann man aber dazu sagen, oftmals auf einem Spitzenniveau Sport zu betreiben, wird dann oftmals

auch schon körperlich ungesund, weil einfach der Körper so getrimmt darauf ist, seine maximale

Leistung zu bringen, dass es auch schon wieder ungesund ist. Das gleiche kann man irgendwie

auf den E-Sports beziehen. Dadurch, dass man natürlich den ganzen Tag

vor einem Bildschirm oder vor einem Gerät verbringt, kann das natürlich auch körperliche Schäden hervorbringen, ja, also sei es jetzt die Augen

oder einfach, dass man Kopfschmerzen bekommt, ja, wenn man das den ganzen Tag übermacht, das ist natürlich ein negativer Aspekt, den würde ich aber auch irgendwo wahrscheinlich dem herkömmlichen Sport zusprechen, weil ich denke, Sport in einer Extremform ist selten gesund für den Körper, sei es jetzt E-Sports oder normaler Sport.

Ich würde sagen, aus einer Spielersicht daran Spaß hat und ich glaube, das steht im selben Verhältnis, sei es jetzt herkömmlicher Sport oder E-Sports. Ich glaube, da sind wenig Unterschiede gegeben. Aus einer Fansicht kann man natürlich sagen, dass sich E-Sports gerade

bei älteren Zuschauern natürlich schwer tut, weil das ja eine Thematik ist, die es einfach noch nicht so lange gibt die natürlich auch, also ich meine es gibt weltweit Millionen Zuschauer bei so großen E-Sports-Events, aber das sind natürlich primär junge Leute, das ist einfach, ich sag mal,

in der Gesellschaft noch nicht so breitenmäßig angekommen, Da tun sich natürlich klassische Sportarten wie jetzt Fußball, Tennis oder Golf deutlich leichter, weil sie es einfach schon lange gibt und das halt noch so dieses klassische Sportbild ist. nichtsdestotrotz ist natürlich die eSports Branche eine riesen Branche und sie hat natürlich auch den Vorteil, dass sie dadurch, dass die Sachen oft online ablaufen natürlich die Möglichkeit das Ganze irgendwie zu streamen oder zu publizieren natürlich sehr, sehr leicht ist was natürlich grundsätzlich erstmal

eine sehr sehr große Masse an Leuten erreicht sei es jetzt ob man Sachen über Twitch oder YouTube über die entsprechenden Kanäle streamt, da hat man natürlich einfach eine riesige Reichweite, die man jetzt vielleicht meiner Meinung nach ein Grund sein, weshalb manche

Menschen E-Sports weniger als Sport wahrnehmen? Ich denke,

es ist einfach ein... Also, ich denke, es hat mehrere Gründe. Also dieser eine Aspekt ist, wie ich jetzt schon erwähnt, habe eben dieser körperliche Aspekt. Ich glaube, viele Leute verbinden Sport einfach mit der körperlichen Betätigung, die jetzt im E-Sports nicht wirklich gegeben ist

oder körperliche Anstrengung. dingen immer immer negativ oder skeptisch eingestellt da könnte ich mir aber vorstellen dass sich das über die zeit ändert ja und nächster aspekt ist natürlich dass videospiele oftmals einen schlechten ruf haben also es gab ja lange zeit diese debatte ja wenn es irgendwo amoklauf der selbst amokläufer der hat alle spiele gespielt ja das ist ja schon lange widerlegt dass es da irgendwelche zusammenhänge gibt glaube ich dass in der gesellschaft dieses negative bild von computerspielen schon auch sehr sehr stark verankert ist und ich glaube dass es da einfach auch eine gewisse aufklärung bedarf der leute ja das nicht nicht alles was was mit Videospiele zu tun hat, was schlechtes ist.

Ich möchte an der Stelle auch einmal ergänzen, dass wir ja auch unterscheiden zwischen Videospiele und E-Sports. Also nicht jedes Videospiele ist ein eSports Titel und ich glaube auch viele Leute haben da nicht die Differenzierung, einfach weil sie sich in der Thematik nicht gut genug auskennen

Richtig

Siehst du Unterschiede zwischen der physischen und im herkömmlichen Sport als im E-Sport.

SPEAKER_01

Dieser mentale Aspekt, den würde ich absolut gleichsetzen.

Ich denke, es ist in jeglicher Tätigkeit, in der du gut sein willst,

Sei es jetzt im E-Sport, sei es jetzt im herkömmlichen Sport, fordert es einfach mental 100% Fokus, 100% Commitment.

Du musst einfach in der richtigen Situation, im richtigen Mindset sein, um entsprechend performen zu können.

Das würde ich für beide Formen des Sportes, würde ich da 100% zustimmen.

Meiner Meinung nach kann es eben, ich gehe es mal darauf ein, wenn es Phasen gibt,

in dem die persönliche Leistung nicht so auf dem Niveau ist, wie man sie gerne hätte als Sportler, denke ich, kann es im herkömmlichen Sport noch härter sein als im E-Sports, einfach aufgrund dessen, dass auch einfach noch körperliche Erschöpf

dazukommen kann. Und wenn du körperliche Erschöpfung mit, ich nenne es jetzt einfach mal mentaler Erschöpfung kombinierst, kann es nochmal schwieriger sein, sich aus diesem Loch rauszuziehen, als es jetzt vielleicht im E-Sports ist,

wo ich doch denke, dass die meiste Erschöpfung einfach im Kopf ist.

Da denke ich, es ist wahrscheinlich etwas leichter, sich rauszuziehen.

Trotzdem würde ich das absolut gleichsetzen, was jetzt die mentale Komplexität angeht.

SPEAKER_00

Okay, also habe ich das richtig verstanden? Im mentalen Bereich siehst du es ähnlich zwischen Sport und E-Sports, aber aufgrund dessen, dass der physische Bereich im Sport einfach sehr viel belastender ist, kann auch die mentale Stärke im physischen Sport darunter leiden?

SPEAKER_01

Richtig, genau.

SPEAKER_00

Okay. Was denkst du würde es bedeuten, wenn E-Sports offiziell als Sport anerkannt werden würde?

Beispielsweise in Bezug auf Förderung.

SPEAKER_01

Also ich kann mir auf jeden Fall vorstellen, dass es einfach nochmal eine andere Aufmerksamkeit in der Gesellschaft bekommt, ja, dass gerade wenn du jetzt den Punkt Förderung ansprichst, ich sag mal, wenn das irgendwie in irgendeiner Form dann auch in Bildungseinrichtungen Einzug findet

Sei es jetzt in der Schule oder dann auch später im Studium, glaube ich, dass das auf jeden Fall der erste Mal natürlich im ersten Moment mehr Aufmerksamkeit generiert und im zweiten Moment dann wahrscheinlich auch einfach mehr Leute dazu bringt, in diese Richtung zu gehen.

Gerade wenn einfach mehr Förderung, mehr Geld da ist, wird das Ganze natürlich attraktiver.

Und ich glaube, diese Aufmerksamkeit würde auch auf jeden Fall gut tun, um mit gewissen Vorurteilen in diesem Bereich aufzuräumen.

SPEAKER_00

Okay, dann vielen Dank für deine Teilnahme, dass du deine Perspektive geteilt hast.

Gibt es sonst noch was, was du zum Thema E-Sports oder Sport loswerden möchtest?

Das war's von meiner Seite. Ich bedanke mich, dass ich hier befragt wurde und hoffe, dass ich weiterhelfen konnte.

Interview Casper Bo Simonsen

SPEAKER_00

First of all, thank you for participating in this interview. Is it okay if I record our conversation?

SPEAKER_01

Yeah, that's fine.

SPEAKER_00

Alright, perfect. In this interview, we will talk about your experiences as an eSports player and the similarities and differences between sports and eSports.

So, could you please introduce yourself?

SPEAKER_01

Yeah, hello.

My name is Kasper, also known as Cboi,

and I've been playing competitive league since, oh, that's a while, like eight years now.

And before that, I also played a lot of sports.

I played football when I was a kid,

and then I transitioned into handball,

and then I played handball at, like, a pretty high level as well.

SPEAKER_00

Oh, nice.

SPEAKER_01

Yeah, and I had an injury,

and that's kind of how I got into, like, eSports,

because I couldn't play handball for, like, three months.

So, I was just playing computer instead.

SPEAKER_00

Well, that's interesting.

What do you think the term of sports personally means to you?

SPEAKER_01

I think, to me, sports is, like, where you can compete.

I think where you can play against others,
and it can be, like, individual sports or team sports,
like tennis, for example, is individual,
and football is team sport.

I think it's something where you are exercising either your mind or your body,
and then you are, like, competing against other people
or aiming to compete against other people.

SPEAKER_00

Okay, thank you.

In your opinion, what is the essential activities that make an activity a sport?

SPEAKER_01

I think it's where you can grow, like, where you can look at, like, where you can improve,
where you, like, I think eSport is an example where you, it's more, like, mind-focused,
more, it's kind of like chess, where it's not, like, that physical,
and other sports, it's, like, I'll just say football as an example,
it's more physical, and you can, yeah, like, improve there,
and also, like, different kind of stuff, like, there's different strategies
in, like, a lot of different sports, like football again, like, there's different plays you can set up
to tear down enemies' defense, and it's kind of similar in League, where you have, like,
different set plays you can do to maneuver around the map that makes the enemies, like,
it's hard for them to do stuff.

SPEAKER_00

So you say sports is about improving?

SPEAKER_01

Yeah.

SPEAKER_00

Okay. To what extent do physical effort, technique, and strategy play a role in eSports?

So how important is it?

SPEAKER_01

I think, I think the strategic part of eSports is probably, like, the most important.

I think, especially, like, for League, there's a lot of different characters

you can, like, choose from, and you need to, like, there are some champs that works better with other champs, and you need to figure out how, like, how you want to play. And, like, a lot of different teams have different views on how the game should be played, which also makes it a lot harder to, like, know. Because, like, some teams, they like to play, like, a full-on, where we just play teamfight, teamfight, teamfight, and then other teams, they're like, we think the best way to win the game is by splitpushing. So, I think the strategic part of League is the most important and the most, like, exciting and fun because there's so many different ways you can win the game. I think the physical part is, I think it's also important. I think it's, like, you're using a lot of brain activity and it can be very exhausting especially if you play in a best-of-five or best-of-three where you have to play at your highest level over, like, the duration of multiple hours. So,

it's also important to think about that.

SPEAKER_00

Do you have any other physical things you have to do?

SPEAKER_01

I think what's good to do before you play is, like, warm up your arms and wrists and stuff because it's, yeah, you can get injured but more than that I think, yeah, you're, like, sitting, it's just, like, an office job, right? It's, like, you sit at the desk and you need to have, like, the right posture as well otherwise your back can get hurt so, yeah, I think it's more, like, mentally draining

than, like, physical draining.

SPEAKER_00

So, what mental skills are particularly important for success in League of Legends?

SPEAKER_01

I think it's important that you can, like, be fine with losing because you cannot win every game

and, like, some games you feel like you should have won and you lost and then you just need to think, okay, what should I do next instead of, like, you can improve from it.

SPEAKER_00

So, learning from your mistakes?

SPEAKER_01

Yeah.

SPEAKER_00

Okay, when you think about other sports or e-sports titles, do you see differences or similarities in the demand on the athlete?

SPEAKER_01

I think it's pretty similar, like, especially, like, other e-sports, like, in, I remember we watched a video from, like, Valorant and we listened to Fnatic's voice coms and when they were playing,

like, is it called the Major or, like, where they Play

SPEAKER_00

VCT?

SPEAKER_01

Yeah, VCT, yeah, and they were playing final in Brazil and they won the first game, I think, and you could hear how they were always, like, cheering each other on and giving positive feedback even when they were losing rounds and then,

I think it was, like, game two and three, they didn't really do that and you could see a big difference in, like, that was, like, one of the bigger differences in how, like, why they lost

and then for game five, they started, like, hyping each other up whenever someone did, like, a fine play like, they were, like, oh, you're so good and it just gave a lot of spark and joy to everyone, like, and so, like, positive reinforcement is something we used to, like, something we do as well in League so, like, if someone, and also, like, the strategic part is, like,

similar as well, right, like, in Valorant, you can go, like, it's about, being, I don't know really sure how to explain but it's, you still have to be strategic just, like, in different things, right, right, in League it's, like, very, you play on, certain timers and in Valorant it's, like, even if you lose a round

everything resets and then you can go again.

SPEAKER_00

Yeah, it's, like, always starting from the beginning.

SPEAKER_01

Yeah, it's always, like, you can always do, like, set plays in Valorant where in League everything is based on stuff happening before.

SPEAKER_00

Okay, did you watch the Fnatic game as part of your training?

SPEAKER_01

We had, one of our coaches because we were not doing the best. It was when I was playing in Matchcom in Italy and then he showed us this video and he didn't say what to look for. He just said, like, look at this video. It's a bit long, but look at, like, game one, game three and game five

and then, like, tell me the differences and then we all noticed immediately, like, game one they were, like, being positive and all and then in game three they didn't really talk a lot. Like, they were kind of sad and then for game five they were hyped again and you could see, like, how it just changed their mood and how it made them better.

SPEAKER_00

Do you think athletes in League of Legends need different specifics than in other esports titles?

SPEAKER_01

what do you mean?

SPEAKER_00

for example, in League of Legends you have to concentrate more or like, stay focused for a longer period of time,

SPEAKER_01

for example. I think, I don't think so necessarily. if you are, let's say, you're good at League,

I think a lot of the, like, values you can transition to other games and if you're good at other games you can transition. I think it's very, like, similar to all of them. Like, there will for sure be differences but I think the, like, the majority is similar.

SPEAKER_00

how important are aspects like training discipline and teamwork

SPEAKER_01

in league of legends i think that's like one of the most important things like because it's basically like we only have one day a week where we play official matches

every other day is training except we have like one off day right so it's like the most important part of it i would say i think it's very similar to like other sports as well like in football you also only have like one or maybe two days a week where you play right so training is very important

it's where you can like work on stuff that you aren't doing correctly when you're playing official

games so let's say we are not the best at playing with baron so that's something we can work on

during our training that when we get better we need to do the right steps to utilize it correctly otherwise we will not get the full value or potential

SPEAKER_00

yeah okay um if you had to describe esports in just a few words how would you describe it

SPEAKER_01

in a few words i think it's like i would say passion is a good word because at least like everyone in my team we are very like passionate about playing the game and i think it's always nice like playing on stage and seeing the fans and they're also passionate and i think like community as well it's yeah i think it's hard like yeah i need to think of it sorry

SPEAKER_00

no problem no problem take your time

SPEAKER_01

yeah that's a good question yeah i think if i had to describe esports to like a person who doesn't know it's like it's just basically like sports that you play on pc so it's mental exercise for your brain and it's a place you can go where you can meet friends you can yeah like have fun i think it's also important i think that's why people also play sports right it's to have fun no it's the same with esports like we do this because it's something we love to do and that we are passionate about yeah i think like passion community and having fun

SPEAKER_00

okay yeah perfect, thank you so what do you think needs esports to be recognized as an official sport because uh oh sorry where are you from

SPEAKER_01

i'm from denmark,

SPEAKER_00

okay in denmark do you know if esports is an official Sport

SPEAKER_01

i don't know if it's like an official sport but it's like if i tell like a random person that i'm playing esports like they know what

it is and we also have like high schools and stuff that are focused on esports and you can become like

an esports teacher as well okay so yeah maybe just like consider that an official sport but

like i think it's hard for like older people to realize that you can do it for a living i think it's

like especially when i talk with like my grandma and stuff she's like still weirded out about it

that i'm just playing pc games for a living and but yeah like i think it just needs time because it's

still like rather new and if you're not like actively looking for it it's hard like realizing

SPEAKER_00

it's there right so i think it just needs time and yeah so you think the acceptance, it comes from the people

SPEAKER_01

enjoying esports yeah i think the more like time it will get like the older the like the first people who play like computer they're getting like older and older and then i think at one point you will have

like yeah pretty much like everyone knows what esports is it's just i think it just needs time okay

SPEAKER_00

um do you notice differences in training or competition between sports and esports

SPEAKER_01

yeah i do because in like the way we practice league is we play like five or six like full league games right and in normal sports it's a lot easier to set up like drills and like football if you want to play like uh if you have like a system you want to play it's very easy to set that up and do that like 10 20 times where in league you need to play like a full game you need to play like 25 minutes and then you can play baron so it's a lot harder to do like the all the small stuff you want to work on because they don't happen often in the game whereas in football it's a lot easier to just go on on the football field and set up the play you want and then you can practice that and then like if it happens in the football game then you have practiced it 20 times so it's easy to remember where in league it's like if you want to play nash out correctly it's first of all you don't get nash every game so it's some games you just don't get to practice that and then second of all is like you get you might only get it like once maybe twice a game you get like the sequence how to how you want to do it so i think that's

like one of the main problems and we just got like a multiplayer practice tool that we are planning on using a lot

SPEAKER_00

is it an official tool?

Speaker_01

so is it official yeah like it's on you can play it like on live servers as well so everyone can do it and then we plan on using it like a lot for like how to if we want to lane swap or if we want to how to play drake or how to play baron and stuff like that

so i think that will probably help a lot i don't know how many teams plan on using it but yeah we plan on using it which i'm very excited for because i come from traditional traditional sports whereas like we do this play and then we do it until we do it good and then in league it's very hard to do

SPEAKER_00

so it's like splitting up the core elements of a sport and training just one element of it and then in league of legends it's very hard to do it

SPEAKER_01

yeah in league of legends is like you have to practice everything at once kind of and then during that game there are like small things we want to work on that we put our focus on and then everything else we still need to do correctly where in football

it's like you do you don't need to do all the setup beforehand for you to do the play you can just go out there and do it so for example you don't have to play a full match just for practicing yeah

to practice one specific thing

SPEAKER_00

okay i understand so uh then when you compare sports and e-sports which advantages or disadvantages come to your mind

SPEAKER_01

i think the the biggest one is the training the one we just talked about and like disadvantage yeah for league or yeah i think it's mainly for

league because i think in like in counter-strike or valorant the matches like the rounds are a lot

shorter so it's a lot easier to repeat the same things you want to work on and in league it's like

a full game can take up to from anything from like 20 to 50 minutes right and if there's only some

certain things you want to work on it's a long time for something that will only you will only use

five minutes on so i think that's like the biggest disadvantage in league compared to like normal sports

SPEAKER_00

okay do you see like advantages in e-sports

SPEAKER_01

yeah i think it's like if you're doing physical sports it's that you cannot practice all day every day because your body needs to recover and in league you can have a lot more practice than or just in

general e-sports you can have a lot more practice because first of all it's online so you don't all need

to be together and second of all it's like you you're not as like physical drained like you can get

mentally drained but getting breaks in between your games helps a lot with that so during the whole day

we can play anything from like yeah like six to ten games where if you're doing a normal sport you can

maybe only practice for like i'm not sure how long they practice but i imagine like they do a two

hour session and then probably have a break and then do like a two hour session again yeah something

like that just so they don't get too exhausted so i think that's like a big advantage that we can get a

lot more we have a lot more practice so i think that's like a big advantage that we can get a lot more practice done

SPEAKER_00

So, one of your points is that you recover faster. Would you also say that it's less likely to injure yourself?

SPEAKER_01

Yeah, I think most of the energy you use is from your brain. So, the only thing you need to worry about is how you sit on your chair and your wrists and your back.

And as long as you are aware of it and you do like, you can also like warm up your wrists and hands before you play to help a lot with it.

And as long as you sit right in the chair, I think injuries are not that likely.

SPEAKER_00

Okay, is it common that you have injures? for exampe tendon strain

SPEAKER_01

I think it's pretty common or like it occurs like a bit that people especially like have problems with their wrists.

I've also had like problems with my arm and now I just need to like watch out for it a bit.

I need to do like extra exercises to make sure that it doesn't come back.

But yeah, it's, it happens, yeah.

SPEAKER_00

Okay, okay. Why do you think some people say esports is not a sport?

Do you have an idea?

SPEAKER_01

I think it's, I mean I understand why, right? Because when they think of sports, they think of you doing something physical, but then like chess is also considered a sport, right?

And it's also only like you have to think and then I mean move the pieces, but that's also not very physical.

I think like it's just the, if you go out and ask a person who doesn't play PC, right?

And you tell them about esports and they were, that's not a sport, but it's just their definition of sport.

I don't think they have the same definition as I do, for example, where it's like, it's where you can compete against others.

So, like the way they see sports is, you have to do something with your body and you're not doing that when you're sitting in front of your PC.

SPEAKER_00

So, you think that many people just associate sport with physical activity?

SPEAKER_01

Yeah, with like football, basketball, handball, tennis, stuff like that.

SPEAKER_00

Like that's kind of the problem.

SPEAKER_01

Yeah, I think it's just that that's like the normal sports, right?

If you have like, I don't know how to say it in English, but like gym class or something in school.

SPEAKER_00

Yeah. physical exercise

SPEAKER_01

There you like, there you would always do something physical, right?

Yeah. And that was considered sport.

And like you would never have like a day where you would play chess, for example, right?

So, I think maybe it also comes from there that from like a young age, like sports is something physical and sport is not something where you can also like exercise your brain or like compete against each other.

SPEAKER_00

I mean, also, I don't think that you learn in physical exercise, PE, that you also don't learn like tactics in a sport, right?

So, it's just about the physics part, more or less.

What do you think would change if e-sports is recognized as sport?

SPEAKER_01

I don't think like a lot would change.

I think e-sports would still just be e-sports.

I think it would just be maybe like a more normal conversation you have with people instead of like you have to explain what you do for a living.

Then it's like, oh, you do that and then they will immediately understand like what you do and how it works.

So, I don't think a lot would change.

I think it would just be, yeah, like a bit easier to have like conversations.

It's like if I say I play tennis and people didn't know about tennis and I had to explain, right?

And it would just be, yeah, I think it would just be the same.

SPEAKER_00

Okay, do you know something about the money in e-sports, like from the government?

So, for example, sports is getting funded by the Government

SPEAKER_01

I have no clue about that.

SPEAKER_00

Okay, okay, no problem. Okay, that was actually all of my questions. Thank you so much for your time.

SPSS Auswertungen

Deskriptive Statistik

Deskriptive Statistiken

		N	Minimum	Maximum	Mittelwert	Std.- Abweichung
In welchem Jahr sind Sie geboren?		104	1953	2007	1997,25	11,161
Gültige (listenweise)	Werte	104				

Häufigkeiten

Statistiken

In welchem Jahr sind Sie
geboren?

N	Gültig	104
	Fehlend	1

Häufigkeiten

Statistiken

Generation

N	Gültig	105
	Fehlend	0

Generation

	Häufigkeit	Prozent	Gültige Prozente	Kumulierte Prozente
Gültig ,00	89	84,8	84,8	84,8
1,00	16	15,2	15,2	100,0
Gesamt	105	100,0	100,0	

t-Test

Statistik bei gepaarten Stichproben

	Mittelwert	N	Std.- Abweichung	Standardfehler des Mittelwertes
Paaren 1 Anerkennung_Sport	4,8883	103	,30464	,03002
Anerkennung_eSports	2,3851	103	1,19253	,11750
Paaren 2 Anerkennung_Sonst	3,2071	103	1,08477	,10689
Anerkennung_eSports	2,3851	103	1,19253	,11750
Paaren 3 Anerkennung_Sport	4,8894	104	,30335	,02975
Anerkennung_Sonst	3,1987	104	1,08289	,10619

Korrelationen bei gepaarten Stichproben

	N	Korrelation	Signifikanz	
			Einseitiges p	Zweiseitiges p
Paaren 1 Anerkennung_Sport & Anerkennung_eSports	103	,003	,490	,979
Paaren 2 Anerkennung_Sonst & Anerkennung_eSports	103	,452	<,001	<,001

Paaren 3 Anerkennung_Sport Anerkennung_Sonst	&	104	,087	,189	,379
---	---	-----	------	------	------

Test bei gepaarten Stichproben

		Gepaarte Differenzen			
		Mittelwert	Std.- Abweichung	Standardfehler des Mittelwertes	95% Konfidenzinter vall der Differenz Unterer Wert
Paaren 1	Anerkennung_Sport Anerkennung_eSports	- 2,50324	1,23007	,12120	2,26283
Paaren 2	Anerkennung_Sonst Anerkennung_eSports	- ,82201	1,19532	,11778	,58839
Paaren 3	Anerkennung_Sport Anerkennung_Sonst	- 1,69071	1,09879	,10775	1,47702

Test bei gepaarten Stichproben

		Gepaarte Differenzen	Signifikanz		
		95% Konfidenzinter vall der Differenz Oberer Wert	T	df	Einseitiges p
Paaren 1	Anerkennung_Sport Anerkennung_eSports	- 2,74364	20,653	102	<,001
Paaren 2	Anerkennung_Sonst Anerkennung_eSports	- 1,05562	6,979	102	<,001
Paaren 3	Anerkennung_Sport Anerkennung_Sonst	- 1,90439	15,692	103	<,001

Test bei gepaarten Stichproben

Signifikanz

		Zweiseitiges p
Paaren 1	Anerkennung_Sport Anerkennung_eSports	- <,001
Paaren 2	Anerkennung_Sonst Anerkennung_eSports	- <,001
Paaren 3	Anerkennung_Sport Anerkennung_Sonst	- <,001

Effektgrößen bei Stichproben mit paarigen Werten

			Standardisiere r ^a	Punktschätzung g
Paaren 1	Anerkennung_Sport Anerkennung_eSports	- Cohen's d	1,23007	2,035
		Hedges' Korrektur	1,23920	2,020
Paaren 2	Anerkennung_Sonst Anerkennung_eSports	- Cohen's d	1,19532	,688
		Hedges' Korrektur	1,20420	,683
Paaren 3	Anerkennung_Sport Anerkennung_Sonst	- Cohen's d	1,09879	1,539
		Hedges' Korrektur	1,10688	1,527

Effektgrößen bei Stichproben mit paarigen Werten

			95% Konfidenzintervall	
			Unterer Wert	Oberer Wert
Paaren 1	Anerkennung_Sport Anerkennung_eSports	- Cohen's d	1,694	2,372
		Hedges' Korrektur	1,682	2,355
Paaren 2	Anerkennung_Sonst Anerkennung_eSports	- Cohen's d	,471	,901
		Hedges' Korrektur	,468	,895
Paaren 3		Cohen's d	1,252	1,821

Anerkennung_Sport	- Hedges'	1,243	1,808
Anerkennung_Sonst	Korrektur		

a. Der bei der Schätzung der Effektgrößen verwendete Nenner. Cohen's d verwendet die Standardabweichung einer Stichprobe der Mittelwertdifferenz.

Hedges' Korrektur verwendet die Standardabweichung einer Stichprobe der Mittelwertdifferenz und einen Korrekturfaktor.

t-Test

Statistik bei gepaarten Stichproben

		Mittelwert	N	Std.- Abweichung	Standardfehler des Mittelwertes
Paaren 1	koerperlicheaktivitaetball	4,7524	105	,53315	,05203
	koerperlicheaktivitaetsport	1,5016	105	,69970	,06828
Paaren 2	koerperlicheaktivitaetsport	1,9587	105	,66618	,06501
	koerperlicheaktivitaetsport	1,5016	105	,69970	,06828
Paaren 3	koerperlicheaktivitaetball	4,7524	105	,53315	,05203
	koerperlicheaktivitaetsport	1,9587	105	,66618	,06501

Test bei gepaarten Stichproben

Gepaarte Differenzen

	Mittelwert	Std.- Abweichung	Standardfehler des Mittelwertes	95% Konfidenzinter vall der Differenz Unterer Wert
Paaren 1 koerperlicheaktivitaetball - koerperlicheaktivitaetspo rt	3,25079	,84388	,08235	3,08748
Paaren 2 koerperlicheaktivitaetspo rt - koerperlicheaktivitaetspo rt	,45714	,87615	,08550	,28759
Paaren 3 koerperlicheaktivitaetball - koerperlicheaktivitaetspo rt	2,79365	,70162	,06847	2,65787

Test bei gepaarten Stichproben

	Gepaarte Differenzen			Signifikanz
	95% Konfidenzinter vall der Differenz	T	df	Einseitiges p
	Oberer Wert			
Paaren 1 koerperlicheaktivitaetball - koerperlicheaktivitaetspo rt	3,41411	39,473	104	<,001
Paaren 2 koerperlicheaktivitaetspo rt - koerperlicheaktivitaetspo rt	,62670	5,346	104	<,001

Paaren 3 koerperlicheaktivitaetball - koerperlicheaktivitaetspo rt	2,92943	40,801	104	<,001
---	---------	--------	-----	-------

Test bei gepaarten Stichproben

Signifikanz

Zweiseitiges
p

Paaren 1 koerperlicheaktivitaetball - koerperlicheaktivitaetspo rt	<,001
Paaren 2 koerperlicheaktivitaetspo rt - koerperlicheaktivitaetspo rt	<,001
Paaren 3 koerperlicheaktivitaetball - koerperlicheaktivitaetspo rt	<,001

Effektgrößen bei Stichproben mit paarigen Werten

		Standardisiere r^a	Punktschätzung g
Paaren 1 koerperlicheaktivitaetball - koerperlicheaktivitaetspo rt	Cohen's d	,84388	3,852
	Hedges'	,85003	3,824
	Korrektur		
Paaren 2 koerperlicheaktivitaetspo rt - koerperlicheaktivitaetspo rt	Cohen's d	,87615	,522
	Hedges'	,88253	,518
	Korrektur		
Paaren 3	Cohen's d	,70162	3,982

koerperlicheaktivitaetball - koerperlicheaktivitaetspo rt	Hedges' Korrektur	,70673	3,953
--	----------------------	--------	-------

Effektgrößen bei Stichproben mit paarigen Werten

			95% Konfidenzintervall	
			Unterer Wert	Oberer Wert
Paaren 1	koerperlicheaktivitaetball - koerperlicheaktivitaetspo rt	Cohen's d	3,294	4,407
		Hedges' Korrektur	3,270	4,375
Paaren 2	koerperlicheaktivitaetspo rt - koerperlicheaktivitaetspo rt	Cohen's d	,317	,725
		Hedges' Korrektur	,314	,719
Paaren 3	koerperlicheaktivitaetball - koerperlicheaktivitaetspo rt	Cohen's d	3,407	4,553
		Hedges' Korrektur	3,382	4,521

a. Der bei der Schätzung der Effektgrößen verwendete Nenner. Cohen's d verwendet die Standardabweichung einer Stichprobe der Mittelwertdifferenz.

Hedges' Korrektur verwendet die Standardabweichung einer Stichprobe der Mittelwertdifferenz und einen Korrekturfaktor.

Statistik bei gepaarten Stichproben

		Mittelwert	N	Std.- Abweichung	Standardfehler des Mittelwertes
Paaren 1	Mentale_Belastung_Sport	3,2670	103	,85982	,08472
	Mentale_Belastung_eSports	3,9935	103	,73651	,07257
Paaren 2	Mentale_Belastung_Sport	3,6408	103	,70740	,06970
	Mentale_Belastung_eSports	3,9935	103	,73651	,07257
Paaren 3	Mentale_Belastung_Sport	3,2740	104	,85865	,08420
	Mentale_Belastung_Sport	3,6442	104	,70484	,06911

Test bei gepaarten Stichproben

		Gepaarte Differenzen			
		Mittelwert	Std.- Abweichung	Standardfehler des Mittelwertes	95% Konfidenzinter vall der Differenz Unterer Wert
Paaren 1	Mentale_Belastung_Sport - Mentale_Belastung_eSports	-,72654	,96193	,09478	-,91454
	Mentale_Belastung_Sport - Mentale_Belastung_eSports	-,35275	,78636	,07748	-,50644
Paaren 3	Mentale_Belastung_Sport - Mentale_Belastung_eSports	-,37019	,93562	,09174	-,55215

Mentale_Belastung_Sonst				
-------------------------	--	--	--	--

Test bei gepaarten Stichproben

		Gepaarte Differenzen			Signifikanz
		95% Konfidenzintervall der Differenz			
		Oberer Wert	T	df	Einseitiges p
Paaren 1	Mentale_Belastung_Sport - Mentale_Belastung_eSports	-,53854	-7,665	102	<,001
Paaren 2	Mentale_Belastung_Sonst - Mentale_Belastung_eSports	-,19907	-4,553	102	<,001
Paaren 3	Mentale_Belastung_Sport - Mentale_Belastung_Sonst	-,18824	-4,035	103	<,001

Test bei gepaarten Stichproben

Signifikanz

Zweiseitiges p

Paaren 1	Mentale_Belastung_Sport - Mentale_Belastung_eSports	<,001
Paaren 2	Mentale_Belastung_Sonst -	<,001

	Mentale_Belastung_eSports	
Paaren 3	Mentale_Belastung_Sport - Mentale_Belastung_Sonst	<,001

Effektgrößen bei Stichproben mit paarigen Werten

			Standardisierte r^a	Punktschätzung
Paaren 1	Mentale_Belastung_Sport - Mentale_Belastung_eSports	Cohen's d	,96193	-,755
		Hedges' - Korrektur	,96907	-,750
Paaren 2	Mentale_Belastung_Sonst - Mentale_Belastung_eSports	Cohen's d	,78636	-,449
		Hedges' - Korrektur	,79220	-,445
Paaren 3	Mentale_Belastung_Sport - Mentale_Belastung_Sonst	Cohen's d	,93562	-,396
		Hedges' - Korrektur	,94250	-,393

Effektgrößen bei Stichproben mit paarigen Werten

			95% Konfidenzintervall	
			Unterer Wert	Oberer Wert
Paaren 1	Mentale_Belastung_Sport - Mentale_Belastung_eSports	Cohen's d	-,973	-,535
		Hedges' - Korrektur	-,966	-,531
Paaren 2	Mentale_Belastung_Sonst - Mentale_Belastung_eSports	Cohen's d	-,650	-,245
		Hedges' - Korrektur	-,645	-,243

Paaren 3 Mentale_Belastung_Sport	Cohen's d	-,594	-,195
t	- Hedges'	-,590	-,194
Mentale_Belastung_Sonst	Korrektur		

a. Der bei der Schätzung der Effektgrößen verwendete Nenner. Cohen's d verwendet die Standardabweichung einer Stichprobe der Mittelwertdifferenz.

Hedges' Korrektur verwendet die Standardabweichung einer Stichprobe der Mittelwertdifferenz und einen Korrekturfaktor.

t-Test

Statistik bei gepaarten Stichproben

		Mittelwert	N	Std.- Abweichung	Standardfehler des Mittelwertes
Paaren 1	StrategieTaktik_Sport	3,6422	102	,93971	,09305
	StrategieTaktik_eSports	3,9444	102	,75355	,07461
Paaren 2	StrategieTaktik_Sonst	3,1359	103	,65751	,06479
	StrategieTaktik_eSports	3,9417	103	,75035	,07393
Paaren 3	StrategieTaktik_Sport	3,6456	103	,93576	,09220
	StrategieTaktik_Sonst	3,1294	103	,65883	,06492

Test bei gepaarten Stichproben

Gepaarte Differenzen

	Mittelwert	Std.- Abweichung	Standardfehler des Mittelwertes	95% Konfidenzinter vall der Differenz Unterer Wert
Paaren 1 StrategieTaktik_Sport - StrategieTaktik_eSports	-,30229	,97458	,09650	-,49371
Paaren 2 StrategieTaktik_Sonst - StrategieTaktik_eSports	-,80583	,88503	,08720	-,97880
Paaren 3 StrategieTaktik_Sport - StrategieTaktik_Sonst	,51618	,97756	,09632	,32513

Test bei gepaarten Stichproben

	Gepaarte Differenzen			Signifikanz
	95% Konfidenzinter vall der Differenz	T	df	Einseitiges p
Paaren 1 StrategieTaktik_Sport - StrategieTaktik_eSports	-,11086	-3,133	101	,001
Paaren 2 StrategieTaktik_Sonst - StrategieTaktik_eSports	-,63286	-9,241	102	<,001
Paaren 3 StrategieTaktik_Sport - StrategieTaktik_Sonst	,70723	5,359	102	<,001

Test bei gepaarten Stichproben

Signifikanz

Zweiseitiges

p

Paaren 1 StrategieTaktik_Sport - StrategieTaktik_eSports	,002
---	------

Paaren 2	StrategieTaktik_Sonst - StrategieTaktik_eSports	<,001
Paaren 3	StrategieTaktik_Sport - StrategieTaktik_Sonst	<,001

Effektgrößen bei Stichproben mit paarigen Werten

			Standardisiere r ^a	Punktschätzung g
Paaren 1	StrategieTaktik_Sport - StrategieTaktik_eSports	Cohen's d	,97458	-,310
		Hedges' Korrektur	,98189	-,308
Paaren 2	StrategieTaktik_Sonst - StrategieTaktik_eSports	Cohen's d	,88503	-,911
		Hedges' Korrektur	,89160	-,904
Paaren 3	StrategieTaktik_Sport - StrategieTaktik_Sonst	Cohen's d	,97756	,528
		Hedges' Korrektur	,98482	,524

Effektgrößen bei Stichproben mit paarigen Werten

			95% Konfidenzintervall	
			Unterer Wert	Oberer Wert
Paaren 1	StrategieTaktik_Sport - StrategieTaktik_eSports	Cohen's d	-,508	-,111
		Hedges' Korrektur	-,504	-,110
Paaren 2	StrategieTaktik_Sonst - StrategieTaktik_eSports	Cohen's d	-1,139	-,679
		Hedges' Korrektur	-1,130	-,674
Paaren 3	StrategieTaktik_Sport - StrategieTaktik_Sonst	Cohen's d	,321	,733
		Hedges' Korrektur	,318	,728

a. Der bei der Schätzung der Effektgrößen verwendete Nenner. Cohen's d verwendet die Standardabweichung einer Stichprobe der Mittelwertdifferenz.

Hedges' Korrektur verwendet die Standardabweichung einer Stichprobe der Mittelwertdifferenz und einen Korrekturfaktor.

t-Test

Statistik bei gepaarten Stichproben

		Mittelwert	N	Std.- Abweichung	Standardfehler des Mittelwertes
Paaren 1	Wettkampf_Sport	4,6845	103	,57731	,05688
	Wettkampf_eSports	4,4693	103	,66738	,06576
Paaren 2	Wettkampf_Sonst	4,0097	103	,91520	,09018
	Wettkampf_eSports	4,4693	103	,66738	,06576
Paaren 3	Wettkampf_Sport	4,6875	104	,57533	,05642
	Wettkampf_Sonst	4,0096	104	,91075	,08931

Test bei gepaarten Stichproben

		Gepaarte Differenzen			95% Konfidenzinter vall der Differenz
		Mittelwert	Std.- Abweichung	Standardfehler des Mittelwertes	Unterer Wert
Paaren 1	Wettkampf_Sport Wettkampf_eSports	- ,21521	,69257	,06824	,07986

Paaren 2	Wettkampf_Sonst	-	-,45955	,92663	,09130	-,64065
	Wettkampf_eSports					
Paaren 3	Wettkampf_Sport	-	,67788	,73672	,07224	,53461
	Wettkampf_Sonst					

Test bei gepaarten Stichproben

		Gepaarte Differenzen	Signifikanz			
		95% Konfidenzinter vall der Differenz				
		Oberer Wert	T	df	Einseitiges p	
Paaren 1	Wettkampf_Sport	-	,35057	3,154	102	,001
	Wettkampf_eSports					
Paaren 2	Wettkampf_Sonst	-	-,27845	-5,033	102	<,001
	Wettkampf_eSports					
Paaren 3	Wettkampf_Sport	-	,82116	9,384	103	<,001
	Wettkampf_Sonst					

Test bei gepaarten Stichproben

Signifikanz

Zweiseitiges
p

Paaren 1	Wettkampf_Sport	-	,002
	Wettkampf_eSports		
Paaren 2	Wettkampf_Sonst	-	<,001
	Wettkampf_eSports		
Paaren 3	Wettkampf_Sport	-	<,001
	Wettkampf_Sonst		

Effektgrößen bei Stichproben mit paarigen Werten

			Standardisiere	Punktschätzung
			r^a	g
Paaren 1	Wettkampf_Sport	- Cohen's d	,69257	,311
	Wettkampf_eSports	Hedges' Korrektur	,69771	,308
Paaren 2	Wettkampf_Sonst	- Cohen's d	,92663	-,496
	Wettkampf_eSports	Hedges' Korrektur	,93351	-,492
Paaren 3	Wettkampf_Sport	- Cohen's d	,73672	,920
	Wettkampf_Sonst	Hedges' Korrektur	,74214	,913

Effektgrößen bei Stichproben mit paarigen Werten

			95% Konfidenzintervall	
			Unterer Wert	Oberer Wert
Paaren 1	Wettkampf_Sport	- Cohen's d	,112	,508
	Wettkampf_eSports	Hedges' Korrektur	,111	,504
Paaren 2	Wettkampf_Sonst	- Cohen's d	-,700	-,290
	Wettkampf_eSports	Hedges' Korrektur	-,694	-,288
Paaren 3	Wettkampf_Sport	- Cohen's d	,689	1,148
	Wettkampf_Sonst	Hedges' Korrektur	,684	1,140

a. Der bei der Schätzung der Effektgrößen verwendete Nenner. Cohen's d verwendet die Standardabweichung einer Stichprobe der Mittelwertdifferenz.

Hedges' Korrektur verwendet die Standardabweichung einer Stichprobe der Mittelwertdifferenz und einen Korrekturfaktor.

t-Test

Statistik bei einer Stichprobe

	N	Mittelwert	Std.- Abweichung	Standardfehler des Mittelwertes
BerichtEsportsOhne	80	2,9250	,79197	,08854
BerichtSportOhne	100	4,4100	,71202	,07120

Test bei einer Stichprobe

Testwert = 0

	T	df	Signifikanz		Mittlere Differenz
			Einseitiges p	Zweiseitiges p	
BerichtEsportsOhne	33,034	79	<,001	<,001	2,92500
BerichtSportOhne	61,937	99	<,001	<,001	4,41000

Test bei einer Stichprobe

Testwert = 0

95% Konfidenzintervall der
Differenz

	Unterer Wert	Oberer Wert
BerichtEsportsOhne	2,7488	3,1012
BerichtSportOhne	4,2687	4,5513

Effektgrößen bei einer Stichprobe

		Standardisiere	Punktschätzung	95% Konfidenzintervall Unterer Wert
		r^a	g	
BerichtEsportsOhne	Cohen's d	,79197	3,693	3,076
	Hedges' Korrektur	,79959	3,658	3,047
BerichtSportOhne	Cohen's d	,71202	6,194	5,309
	Hedges' Korrektur	,71747	6,147	5,269

Effektgrößen bei einer Stichprobe

		95% Konfidenzintervall ^a Oberer Wert
BerichtEsportsOhne	Cohen's d	4,307
	Hedges' Korrektur	4,265
BerichtSportOhne	Cohen's d	7,076
	Hedges' Korrektur	7,022

a. Der bei der Schätzung der Effektgrößen verwendete Nenner. Cohen's d verwendet die Standardabweichung einer Stichprobe. Hedges' Korrektur verwendet die Standardabweichung einer Stichprobe und einen Korrekturfaktor.

t-Test

Gruppenstatistiken

	Generatio n	N	Mittelwert	Std.- Abweichung	Standardfehler des Mittelwertes
BerichtEsportsOhn e	,00	73	2,9178	,81229	,09507
	1,00	7	3,0000	,57735	,21822
BerichtSportOhne	,00	87	4,4483	,67787	,07267
	1,00	13	4,1538	,89872	,24926

Test bei unabhängigen Stichproben

		Levene-Test der Varianzgleichheit		t-Test für die Mittelwert gleichheit
		F	Sig.	T
BerichtEsportsOhn e	Varianzen sind gleich	3,806	,055	-,261
	Varianzen sind nicht gleich			-,345
BerichtSportOhne	Varianzen sind gleich	,260	,611	1,397
	Varianzen sind nicht gleich			1,134

Test bei unabhängigen Stichproben

t-Test für die Mittelwertgleichheit

	df	Signifikanz	
		Einseitiges p	Zweiseitiges p
Varianzen sind gleich	78	,397	,795

BerichtEsportsOhne	Varianzen sind nicht gleich	8,468	,369	,738
BerichtSportOhne	Varianzen sind gleich	98	,083	,165
	Varianzen sind nicht gleich	14,113	,138	,276

Test bei unabhängigen Stichproben

t-Test für die Mittelwertgleichheit

		Mittlere Differenz	Differenz für Standardfehler	95% Konfidenzintervall der Differenz Unterer Wert
BerichtEsportsOhne	Varianzen sind gleich	-,08219	,31522	-,70976
	Varianzen sind nicht gleich	-,08219	,23803	-,62585
BerichtSportOhne	Varianzen sind gleich	,29443	,21071	-,12371
	Varianzen sind nicht gleich	,29443	,25964	-,26202

Test bei unabhängigen Stichproben

t-Test für die Mittelwertgleichheit

95% Konfidenzintervall der Differenz

Oberer Wert

BerichtEsportsOhne	Varianzen sind gleich	,54537
	Varianzen sind nicht gleich	,46146
BerichtSportOhne	Varianzen sind gleich	,71257

Varianzen sind nicht gleich	,85088
-----------------------------	--------

Effektgrößen bei unabhängigen Stichproben

		Standardisiere r^a	Punktschätzung g	95% Konfidenzintervall Unterer Wert
BerichtEsportsOhne	Cohen's d	,79668	-,103	-,879
	Hedges' Korrektur	,80445	-,102	-,870
	Glass' Delta	,57735	-,142	-,916
BerichtSportOhne	Cohen's d	,70862	,415	-,171
	Hedges' Korrektur	,71410	,412	-,170
	Glass' Delta	,89872	,328	-,276

Effektgrößen bei unabhängigen Stichproben

		95% Konfidenzintervall ^a Oberer Wert
BerichtEsportsOhne	Cohen's d	,673
	Hedges' Korrektur	,666
	Glass' Delta	,643
BerichtSportOhne	Cohen's d	1,000
	Hedges' Korrektur	,992
	Glass' Delta	,918

a. Der bei der Schätzung der Effektgrößen verwendete Nenner. Cohen's d verwendet die zusammengefasste Standardabweichung. Hedges' Korrektur verwendet die zusammengefasste Standardabweichung und einen Korrekturfaktor. Glass' Delta verwendet die Standardabweichung einer Stichprobe von der Kontrollgruppe.

Häufigkeiten

Häufigkeitstabelle

Welche Wertung vermittelt die mediale Berichterstattung über eSports?

	Häufigkeit	Prozent	Gültige Prozente	Kumulierte Prozente
Gültig Ich habe noch nie eine Berichterstattung über eSports gesehen	25	23,8	23,8	23,8
Eher negativ	27	25,7	25,7	49,5
Neutral	33	31,4	31,4	81,0
Eher positiv	19	18,1	18,1	99,0
Sehr positiv	1	1,0	1,0	100,0
Gesamt	105	100,0	100,0	

Welche Wertung vermittelt die mediale Berichterstattung über Sport?

	Häufigkeit	Prozent	Gültige Prozente	Kumulierte Prozente
Gültig Ich habe noch nie eine Berichterstattung über Sport gesehen	5	4,8	4,8	4,8
Eher negativ	2	1,9	1,9	6,7
Neutral	7	6,7	6,7	13,3
Eher positiv	39	37,1	37,1	50,5
Sehr positiv	52	49,5	49,5	100,0
Gesamt	105	100,0	100,0	

Logistische Regression

Zusammenfassung der Fallverarbeitung

Ungewichtete Fälle ^a			N	Prozent
Ausgewählte Fälle	Einbezogen in Analyse		104	99,0
	Fehlende Fälle		1	1,0
	Gesamt		105	100,0
Nicht ausgewählte Fälle			0	,0
Gesamt			105	100,0

a. Wenn die Gewichtung wirksam ist, finden Sie die Gesamtzahl der Fälle in der Klassifizierungstabelle.

Codierung abhängiger Variablen

Ursprünglicher Wert	Interner Wert

,00	0
1,00	1

Block 0: Anfangsblock

Klassifizierungstabelle^{a,b}

Beobachtet		Vorhergesagt		Prozentsatz der Richtigen
		Codierung_Esports ,00	1,00	
Schritt 0 Codierung_Esports	,00	79	0	100,0
	1,00	25	0	,0
Gesamtprozentsatz				76,0

a. Konstante in das Modell einbezogen.

b. Der Trennwert lautet ,500

Variablen in der Gleichung

	Regressionskoeffizient B	Standardfehler r	Wald	df	Sig.	Exp(B)
Schritt 0 Konstante	-1,151	,229	25,140	1	<,001	,316

Variablen nicht in der Gleichung

	Wert	df	Sig.
Schritt 0 Variablen esports_beschäftigung 2	13,918	1	<,001
Gesamtstatistik	13,918	1	<,001

Block 1: Methode = Einschluß

Omnibus-Tests der Modellkoeffizienten

		Chi- Quadrat	df	Sig.
Schritt 1	Schritt	15,508	1	<,001
	Block	15,508	1	<,001
	Modell	15,508	1	<,001

Modellzusammenfassung

Schritt	-2 Log- Likelihood	Cox & Snell R- Quadrat	Nagelkerkes R-Quadrat
1	99,209 ^a	,139	,207

a. Schätzung beendet bei Iteration Nummer 5, weil die Parameterschätzer sich um weniger als ,001 änderten.

Klassifizierungstabelle^a

Beobachtet	Codierung_Esports	Vorhergesagt		Prozentsatz der Richtigen
		,00	1,00	
Schritt 1 Codierung_Esport	,00	73	6	92,4
s	1,00	24	1	4,0
Gesamtprozentsatz				71,2

a. Der Trennwert lautet ,500

Variablen in der Gleichung

	Regressionsk oeffizientB	Standardfehle r	Wald	df
Schritt 1 ^a esports_beschäftigung	,661	,193	11,745	1
2 Konstante	-3,738	,861	18,852	1

Variablen in der Gleichung

Sig.	Exp(B)
------	--------

Schritt 1 ^a esports_beschäftigung2	<,001	1,937
Konstante	<,001	,024

a. In Schritt 1 eingegebene Variablen:
esports_beschäftigung2.

Deskriptive Statistik

Codierung_Esports = .

Deskriptive Statistiken^a

	N	Minimum	Maximum	Mittelwert	Std.- Abweichung
esports_beschäftigung2	1	1,50	1,50	1,5000	.
Gültige Werte (listenweise)	1				

a. Codierung_Esports = .

Codierung_Esports = ,00

Deskriptive Statistiken^a

	N	Minimum	Maximum	Mittelwert	Std.- Abweichung
esports_beschäftigung2	79	1,00	6,00	3,1709	1,67540

Gültige (listenweise)	Werte	79				
--------------------------	-------	----	--	--	--	--

a. Codierung_Esports = ,00

Codierung_Esports = 1,00

Deskriptive Statistiken^a

	N	Minimum	Maximum	Mittelwert	Std.- Abweichung
esports_beschäftigung2	25	3,00	6,00	4,5400	,69101
Gültige (listenweise)	25				

a. Codierung_Esports = 1,00

Kreuztabellen

Zusammenfassung der Fallverarbeitung

	Gültig		Fehlend		Gesamt	
	N	Prozent	N	Prozent	N	Prozent
Generation * Welche der folgenden Aussagen beschreibt Ihre Meinung zu eSports am besten?	104	99,0%	1	1,0%	105	100,0%

Generation * Welche der folgenden Aussagen beschreibt Ihre Meinung zu eSports am besten? Kreuztabelle

		Welche der folgenden Aussagen beschreibt Ihre Meinung zu eSports am besten?			
		eSports ist kein Sport und eher negativ für die Gesellschaft	eSports ist ein reines Unterhaltungsprodukt, kein Sport	eSports ist sportlich anspruchsvoll aber nicht vergleichbar mit traditionellem Sport	
Generation	0,00	Anzahl	2	13	48
		% von Welche der folgenden Aussagen beschreibt Ihre Meinung zu eSports am besten?	50,0%	65,0%	87,3%
1,00	Anzahl	2	7	7	
	% von Welche der folgenden Aussagen beschreibt Ihre Meinung zu eSports am besten?	50,0%	35,0%	12,7%	
Gesamt	Anzahl	4	20	55	
	% von Welche der folgenden Aussagen beschreibt Ihre Meinung zu eSports am besten?	100,0%	100,0%	100,0%	

Generation * Welche der folgenden Aussagen beschreibt Ihre Meinung zu eSports am besten? Kreuztabelle

Welche der folgenden Aussagen beschreibt Ihre Meinung zu	Gesamt
--	--------

		eSports am besten?		
		eSports ist eine anerkannte Sportart		
Generatio n	,00	Anzahl	25	88
		% von Welche der folgenden Aussagen beschreibt Ihre Meinung zu eSports am besten?	100,0%	84,6%
	1,00	Anzahl	0	16
		% von Welche der folgenden Aussagen beschreibt Ihre Meinung zu eSports am besten?	0,0%	15,4%
Gesamt		Anzahl	25	104
		% von Welche der folgenden Aussagen beschreibt Ihre Meinung zu eSports am besten?	100,0%	100,0%

Chi-Quadrat-Tests

	Wert	df	Asymptotische Signifikanz (zweiseitig)
Pearson-Chi-Quadrat	14,437 ^a	3	,002
Likelihood-Quotient	15,928	3	,001
Zusammenhang linear-mit-linear	13,871	1	<,001
Anzahl der gültigen Fälle	104		

a. 4 Zellen (50,0%) haben eine erwartete Häufigkeit kleiner 5. Die minimale erwartete Häufigkeit ist ,62.

Kreuztabellen

Zusammenfassung der Fallverarbeitung

	Fälle					
	Gültig		Fehlend		Gesamt	
	N	Prozent	N	Prozent	N	Prozent
Generation * Welche der folgenden Aussagen beschreibt Ihre Meinung zu eSports am besten?	104	99,0%	1	1,0%	105	100,0%

Generation * Welche der folgenden Aussagen beschreibt Ihre Meinung zu eSports am besten? Kreuztabelle

Welche der folgenden Aussagen beschreibt Ihre Meinung zu eSports am besten?

		eSports ist kein Sport und eher negativ für die Gesellschaft	eSports ist ein reines Unterhaltungsprodukt, kein Sport	eSports ist sportlich anspruchsvoll aber nicht vergleichbar mit traditionellem Sport
Generation ,00	Anzahl	2	13	48
	% von Generation	2,3%	14,8%	54,5%
1,00	Anzahl	2	7	7
	% von Generation	12,5%	43,8%	43,8%
Gesamt	Anzahl	4	20	55
	% von Generation	3,8%	19,2%	52,9%

Generation * Welche der folgenden Aussagen beschreibt Ihre Meinung zu eSports am besten?

Kreuztabelle

		Welche der folgenden Aussagen beschreibt Ihre Meinung zu eSports am besten?		
		eSports ist eine anerkannte Sportart		Gesamt
Generation ,00	Anzahl	25		88
	% von Generation	28,4%		100,0%
1,00	Anzahl	0		16
	% von Generation	0,0%		100,0%
Gesamt	Anzahl	25		104
	% von Generation	24,0%		100,0%

Chi-Quadrat-Tests

	Wert	df	Asymptotische Signifikanz (zweiseitig)
Pearson-Chi-Quadrat	14,437 ^a	3	,002
Likelihood-Quotient	15,928	3	,001
Zusammenhang linear-mit-linear	13,871	1	<,001
Anzahl der gültigen Fälle	104		

a. 4 Zellen (50,0%) haben eine erwartete Häufigkeit kleiner 5.
Die minimale erwartete Häufigkeit ist ,62.

Kreuztabellen

Zusammenfassung der Fallverarbeitung

	Gültig		Fälle Fehlend		Gesamt	
	N	Prozent	N	Prozent	N	Prozent
	Generation * Welche der folgenden Aussagen beschreibt Ihre Meinung zu Ballsport am besten?	105	100,0%	0	0,0%	105

Generation * Welche der folgenden Aussagen beschreibt Ihre Meinung zu Ballsport am besten? Kreuztabelle

		Welche der folgenden Aussagen beschreibt Ihre Meinung zu Ballsport am besten?			
		Ballsport ist sportlich anspruchsvoll aber nicht vergleichbar mit anderem Sport	Ballsport ist eine anerkannte Sportart	Gesamt	
Generatio n	,00	Anzahl	0	89	89
		% von Generation	0,0%	100,0%	100,0%
	1,00	Anzahl	1	15	16

	% von	6,3%	93,8%	100,0%
	Generation			
Gesamt	Anzahl	1	104	105
	% von	1,0%	99,0%	100,0%
	Generation			

Chi-Quadrat-Tests

	Wert	df	Asymptotische Signifikanz (zweiseitig)	Exakte Sig. (zweiseitig)	Exakte Sig. (einseitig)
Pearson-Chi-Quadrat	5,616 ^a	1	,018		
Kontinuitätskorrektur ^b	,945	1	,331		
Likelihood-Quotient	3,817	1	,051		
Exakter Test nach Fisher				,152	,152
Zusammenhang linear- mit-linear	5,563	1	,018		
Anzahl der gültigen Fälle	105				

a. 2 Zellen (50,0%) haben eine erwartete Häufigkeit kleiner 5. Die minimale erwartete Häufigkeit ist ,15.

b. Wird nur für eine 2x2-Tabelle berechnet

Kreuztabellen

Zusammenfassung der Fallverarbeitung

	Fälle					
	Gültig		Fehlend		Gesamt	
	N	Prozent	N	Prozent	N	Prozent
Generation * Welche der folgenden Aussagen beschreibt Ihre Meinung	105	100,0%	0	0,0%	105	100,0%

zu Denksport (z.B. Schach) am besten?					
--	--	--	--	--	--

Generation * Welche der folgenden Aussagen beschreibt Ihre Meinung zu Denksport (z.B. Schach) am besten? Kreuztabelle

Welche der folgenden Aussagen beschreibt Ihre Meinung zu Denksport (z.B. Schach) am besten?

			Denksport ist ein reines Unterhaltungsprodukt, kein Sport	Denksport ist sportlich anspruchsvoll aber nicht vergleichbar mit traditionellem Sport	Denksport ist eine anerkannte Sportart
Generatio n	,00	Anzahl	8	54	27
		% von Generation	9,0%	60,7%	30,3%
	1,00	Anzahl	2	11	3
		% von Generation	12,5%	68,8%	18,8%
Gesamt		Anzahl	10	65	30
		% von Generation	9,5%	61,9%	28,6%

Generation * Welche der folgenden Aussagen beschreibt Ihre Meinung zu Denksport (z.B. Schach) am besten? Kreuztabelle

		Gesamt
,00	Anzahl	89

Generatio n	%	von	100,0%
	Generation		
1,00	Anzahl		16
	%	von	100,0%
Generation			
Gesamt	Anzahl		105
	%	von	100,0%
Generation			

Chi-Quadrat-Tests

	Wert	df	Asymptotische Signifikanz (zweiseitig)
Pearson-Chi-Quadrat	,956 ^a	2	,620
Likelihood-Quotient	1,012	2	,603
Zusammenhang linear- mit-linear	,888	1	,346
Anzahl der gültigen Fälle	105		

a. 2 Zellen (33,3%) haben eine erwartete Häufigkeit kleiner 5.
Die minimale erwartete Häufigkeit ist 1,52.

t-Test

Gruppenstatistiken

	Generatio n	N	Mittelwert	Std.- Abweichung	Standardfehler des Mittelwertes
Halten Sie Sport für gesundheitsgefährdend?	,00	89	2,66	1,314	,139
	1,00	16	2,19	1,328	,332
	,00	89	2,51	1,198	,127

Halten Sie eSports für 1,00 gesundheitsgefährdend?	16	3,25	1,000	,250
--	----	------	-------	------

Test bei unabhängigen Stichproben

		Levene-Test der Varianzgleichheit		t-Test für die Mittelwertgleichheit
		F	Sig.	T
Halten Sie Sport für gesundheitsgefährdend?	Varianzen sind gleich	,709	,402	1,331
	Varianzen sind nicht gleich			1,321
Halten Sie eSports für gesundheitsgefährdend?	Varianzen sind gleich	3,079	,082	-2,341
	Varianzen sind nicht gleich			-2,655

Test bei unabhängigen Stichproben

t-Test für die Mittelwertgleichheit

		df	Signifikanz	
			Einseitiges p	Zweiseitiges p
Halten Sie Sport für gesundheitsgefährdend?	Varianzen sind gleich	103	,093	,186
	Varianzen sind nicht gleich	20,637	,101	,201
Halten Sie eSports für gesundheitsgefährdend?	Varianzen sind gleich	103	,011	,021
	Varianzen sind nicht gleich	23,469	,007	,014

Test bei unabhängigen Stichproben

t-Test für die Mittelwertgleichheit

		Mittlere Differenz	Differenz für Standardfehler
Halten Sie Sport für gesundheitsgefährdend?	Varianzen sind gleich	,475	,357
	Varianzen sind nicht gleich	,475	,360
Halten Sie eSports für gesundheitsgefährdend?	Varianzen sind gleich	-,744	,318
	Varianzen sind nicht gleich	-,744	,280

Test bei unabhängigen Stichproben

t-Test für die Mittelwertgleichheit

95% Konfidenzintervall der Differenz

		Unterer Wert	Oberer Wert
Halten Sie Sport für gesundheitsgefährdend?	Varianzen sind gleich	-,233	1,184
	Varianzen sind nicht gleich	-,274	1,225
Halten Sie eSports für gesundheitsgefährdend?	Varianzen sind gleich	-1,375	-,114
	Varianzen sind nicht gleich	-1,324	-,165

Effektgrößen bei unabhängigen Stichproben

	Standardisiere r^a	Punktschätzung g	95% Konfidenzintervall Unterer Wert
Halten Sie Sport für gesundheitsgefährdend?	1,316	,361	-,174
	Hedges' Korrektur	,359	-,173
	Glass' Delta	,358	-,195
	Cohen's d	-,636	-1,173

Halten Sie eSports für Hedges' gesundheitsgefährdend? Korrektur	1,180	-,631	-1,165
Glass' Delta	1,000	-,744	-1,329

Effektgrößen bei unabhängigen Stichproben

95%
Konfidenzintervall^a
Oberer Wert

Halten Sie Sport für Cohen's d gesundheitsgefährdend?	,895
Hedges' Korrektur	,888
Glass' Delta	,900
Halten Sie eSports für Cohen's d gesundheitsgefährdend?	-,095
Hedges' Korrektur	-,094
Glass' Delta	-,140

a. Der bei der Schätzung der Effektgrößen verwendete Nenner.

Cohen's d verwendet die zusammengefasste Standardabweichung.

Hedges' Korrektur verwendet die zusammengefasste Standardabweichung und einen Korrekturfaktor.

Glass' Delta verwendet die Standardabweichung einer Stichprobe von der Kontrollgruppe.

Aufgenommene/Entfernte Variablen^a

Modell	Aufgenommene Variablen	Entfernte Variablen	Methode
1	Codierung_Esports ^b	.	Einschluß

a. Abhängige Variable:
Koerperliche_Leistung_Ball

b. Alle gewünschten Variablen wurden eingegeben.

Modellzusammenfassung

Modell	R	R-Quadrat	Korrigiertes R-Quadrat	Standardfehler des Schätzers
1	,035 ^a	,001	-,009	,31341

a. Einflußvariablen : (Konstante), Codierung_Esports

ANOVA^a

Modell		Quadratsumme	df	Mittel der Quadrate	F
1	Regression	,012	1	,012	,125
	Nicht standardisierte Residuen	9,921	101	,098	
	Gesamt	9,933	102		

ANOVA^a

Modell		Sig.
1	Regression	,724 ^b
	Nicht standardisierte Residuen	
	Gesamt	

a. Abhängige Variable:
Koerperliche_Leistung_Ball

b. Einflußvariablen : (Konstante),
Codierung_Esports

Koeffizienten^a

Modell		Nicht standardisierte Koeffizienten		Standardisierte Koeffizienten	T
		Regressionskoeffizient B	Std.-Fehler	Beta	
1	(Konstante)	4,804	,035		135,388
	Codierung_Esports	,026	,072	,035	,354

Koeffizienten^a

Modell		Sig.
1	(Konstante)	<,001
	Codierung_Esports	,724

a. Abhängige Variable:
Koerperliche_Leistung_Ball

Regression

Aufgenommene/Entfernte Variablen^a

Modell	Aufgenommene Variablen	Entfernte Variablen	Methode
1	Codierung_Esports ^b	.	Einschluß

a. Abhängige Variable: Koerperliche_Leistung_sonst

b. Alle gewünschten Variablen wurden eingegeben.

Modellzusammenfassung

Modell	R	R-Quadrat	Korrigiertes R-Quadrat	Standardfehler des Schätzers
1	,007 ^a	,000	-,010	,64008

a. Einflußvariablen : (Konstante), Codierung_Esports

ANOVA^a

Modell		Quadratsumme	df	Mittel der Quadrate	F
1	Regression	,002	1	,002	,005
	Nicht standardisierte Residuen	41,379	101	,410	
	Gesamt	41,381	102		

ANOVA^a

Modell		Sig.
1	Regression	,946 ^b
	Nicht standardisierte Residuen	
	Gesamt	

a. Abhängige Variable:
Koerperliche_Leistung_sonst

b. Einflußvariablen : (Konstante),
Codierung_Esports

Koeffizienten^a

Modell		Nicht standardisierte Koeffizienten		Standardisierte Koeffizienten	T
		RegressionskoeffizientB	Std.-Fehler	Beta	
1	(Konstante)	1,917	,072		26,446
	Codierung_Esports	,010	,147	,007	,068

Koeffizienten^a

Modell		Sig.
1	(Konstante)	<,001
	Codierung_Esports	,946

a. Abhängige Variable:
Koerperliche_Leistung_sonst

Regression

Aufgenommene/Entfernte Variablen^a

Modell	Aufgenommene Variablen	Entfernte Variablen	Methode
1	Codierung_Esports ^b	.	Einschluß

a. Abhängige Variable: Koerperliche_Leistung_esport

b. Alle gewünschten Variablen wurden eingegeben.

Modellzusammenfassung

Modell	R	R-Quadrat	Korrigiertes R-Quadrat	Standardfehler des Schätzers
1	,170 ^a	,029	,019	,61623

a. Einflußvariablen : (Konstante), Codierung_Esports

ANOVA^a

Modell		Quadratsumme	df	Mittel der Quadrate	F
1	Regression	1,139	1	1,139	3,000
	Nicht standardisierte Residuen	38,353	101	,380	
	Gesamt	39,492	102		

ANOVA^a

Modell		Sig.
1	Regression	,086 ^b
	Nicht standardisierte Residuen	
	Gesamt	

- a. Abhängige Variable:
Koerperliche_Leistung_esport
- b. Einflußvariablen : (Konstante),
Codierung_Esports

Koeffizienten^a

Modell		Nicht standardisierte Koeffizienten		Standardisierte Koeffizienten	T
		RegressionskoeffizientB	Std.-Fehler	Beta	
1	(Konstante)	1,521	,070		21,804
	Codierung_Esports	,245	,142	,170	1,732

Koeffizienten^a

Modell		Sig.
1	(Konstante)	<,001
	Codierung_Esports	,086

- a. Abhängige Variable:
Koerperliche_Leistung_esport

Deskriptive Statistik

Codierung_Esports = .

Deskriptive Statistiken^a

	N	Minimum	Maximum	Mittelwert	Std.- Abweichung
Koerperliche_Leistung_B all	1	5,00	5,00	5,0000	.
Koerperliche_Leistung_s onst	1	2,00	2,00	2,0000	.
Koerperliche_Leistung_e sport	0				
Gültige Werte (listenweise)	0				

a. Codierung_Esports = .

Codierung_Esports = ,00

Deskriptive Statistiken^a

	N	Minimum	Maximum	Mittelwert	Std.- Abweichung
Koerperliche_Leistung_B all	78	3,75	5,00	4,8045	,30856
Koerperliche_Leistung_s onst	78	1,00	4,00	1,9167	,63037
Koerperliche_Leistung_e sport	78	1,00	3,50	1,5214	,59964
Gültige Werte (listenweise)	78				

a. Codierung_Esports = ,00

Codierung_Esports = 1,00

Deskriptive Statistiken^a

	N	Minimum	Maximum	Mittelwert	Std.- Abweichung
Koerperliche_Leistung_Ball	25	3,75	5,00	4,8300	,32851
Koerperliche_Leistung_sonst	25	1,17	4,00	1,9267	,67027
Koerperliche_Leistung_esport	25	1,00	3,00	1,7667	,66667
Gültige Werte (listenweise)	25				

a. Codierung_Esports = 1,00

Regression

Aufgenommene/Entfernte Variablen^a

Modell	Aufgenommene Variablen	Entfernte Variablen	Methode
1	Generation ^b	.	Einschluß

a. Abhängige Variable: Stimmen Sie der Aussage zu: "eSports sollte olympisch werden"?

b. Alle gewünschten Variablen wurden eingegeben.

Modellzusammenfassung

Modell	R	R- Quadrat	Korrigiertes R- Quadrat	Standardfehler des Schätzers
1	,187 ^a	,035	,025	,895

a. Einflußvariablen : (Konstante), Generation

ANOVA^a

Modell		Quadratsumme	df	Mittel der Quadrate	F
1	Regression	2,975	1	2,975	3,719
	Nicht standardisierte Residuen	82,415	103	,800	
	Gesamt	85,390	104		

ANOVA^a

Modell		Sig.
1	Regression	,057 ^b
	Nicht standardisierte Residuen	
	Gesamt	

a. Abhängige Variable: Stimmen Sie der Aussage zu: "eSports sollte olympisch werden"?

b. Einflußvariablen : (Konstante), Generation

Koeffizienten^a

Modell	Nicht standardisierte Koeffizienten	Standardisierte e Koeffizienten	T	Sig.

		Regressionskoeffizient B	Std.-Fehler	Beta		
1	(Konstante)	2,281	,095		24,056	<,001
	Generation	-,468	,243	-,187	-1,928	,057

a. Abhängige Variable: Stimmen Sie der Aussage zu: "eSports sollte olympisch werden"?

Deskriptive Statistik

Deskriptive Statistiken

Generation		N	Minimum	Maximum	Mittelwert	Std.-Abweichung
,00	Stimmen Sie der Aussage zu: "eSports sollte olympisch werden"?	89	1	4	2,28	,892
	Gültige Werte (listenweise)	89				
1,00	Stimmen Sie der Aussage zu: "eSports sollte olympisch werden"?	16	1	4	1,81	,911
	Gültige Werte (listenweise)	16				

Deskriptive Statistik

Deskriptive Statistiken

Generation		N	Minimum	Maximum	Mittelwert	Std.- Abweichung
,00	Stimmen Sie der Aussage zu: „In sozialer Hinsicht: Kann eSports ebenso wertvolle soziale Erfahrungen und Gemeinschaftsgefühl vermitteln wie traditionelle Sportarten?“	89	1	5	4,10	1,088
	Gültige Werte (listenweise)	89				
1,00	Stimmen Sie der Aussage zu: „In sozialer Hinsicht: Kann eSports ebenso wertvolle soziale Erfahrungen und Gemeinschaftsgefühl vermitteln wie traditionelle Sportarten?“	16	2	5	3,19	1,276
	Gültige Werte (listenweise)	16				

Regression

Aufgenommene/Entfernte Variablen^a

Modell	Aufgenommen e Variablen	Entfernte Variablen	Methode
1	Generation ^b		Einschluß

a. Abhängige Variable: Stimmen Sie der Aussage zu: „In sozialer Hinsicht: Kann eSports ebenso wertvolle soziale Erfahrungen und

Gemeinschaftsgefühl vermitteln wie traditionelle Sportarten?“

b. Alle gewünschten Variablen wurden eingegeben.

Modellzusammenfassung

Modell	R	R- Quadrat	Korrigiertes R- Quadrat	Standardfehler des Schätzers
1	,285 ^a	,081	,072	1,117

a. Einflußvariablen : (Konstante), Generation

ANOVA^a

Modell		Quadratsumme	df	Mittel der Quadrate	F
1	Regression	11,320	1	11,320	9,072
	Nicht standardisierte Residuen	128,527	103	1,248	
	Gesamt	139,848	104		

ANOVA^a

Modell		Sig.
1	Regression	,003 ^b
	Nicht standardisierte Residuen	
	Gesamt	

a. Abhängige Variable: Stimmen Sie der Aussage zu: „In sozialer Hinsicht: Kann eSports ebenso wertvolle soziale

Erfahrungen und Gemeinschaftsgefühl vermitteln wie traditionelle Sportarten?“

b. Einflußvariablen : (Konstante), Generation

Koeffizienten^a

Modell		Nicht standardisierte Koeffizienten		Standardisierte Koeffizienten	T	Sig.
		Regressionskoeffizient B	Std.-Fehler	Beta		
1	(Konstante)	4,101	,118		34,635	<,001
	Generation	-,914	,303	-,285	-3,012	,003

a. Abhängige Variable: Stimmen Sie der Aussage zu: „In sozialer Hinsicht: Kann eSports ebenso wertvolle soziale Erfahrungen und Gemeinschaftsgefühl vermitteln wie traditionelle Sportarten?“

t-Test

Gruppenstatistiken

Generatio		N	Mittelwert	Std.-Abweichung	Standardfehler des Mittelwertes
Stimmen Sie der Aussage zu:	n				
„In sozialer Hinsicht: Kann eSports ebenso wertvolle soziale Erfahrungen und Gemeinschaftsgefühl vermitteln wie traditionelle Sportarten?“	1,00	89	4,10	1,088	,115
	,00	16	3,19	1,276	,319

Test bei unabhängigen Stichproben

	Levene-Test der Varianzgleichheit		t-Test für die Mittelwertgleichheit
	F	Sig.	T
Stimmen Sie der Varianzen sind gleich	3,833	,053	3,012
Aussage zu: „In sozialer Hinsicht: Kann eSports ebenso wertvolle Erfahrungen und Gemeinschaftsgefühl vermitteln wie traditionelle Sportarten?“			2,693

Test bei unabhängigen Stichproben

t-Test für die Mittelwertgleichheit

	df	Signifikanz	
		Einseitiges p	Zweiseitiges p
Stimmen Sie der Varianzen sind gleich	103	,002	,003
Aussage zu: „In sozialer Hinsicht: Kann eSports ebenso wertvolle soziale Erfahrungen und Gemeinschaftsgefühl vermitteln wie traditionelle Sportarten?“	19,116	,007	,014

Test bei unabhängigen Stichproben

t-Test für die Mittelwertgleichheit

	Mittlere Differenz	Differenz für Standardfehler
Stimmen Sie der Varianzen sind gleich	,914	,303
Aussage zu: „In sozialer Hinsicht: Kann eSports ebenso wertvolle Erfahrungen und Gemeinschaftsgefühl vermitteln wie traditionelle Sportarten?“	,914	,339

Test bei unabhängigen Stichproben

t-Test für die Mittelwertgleichheit

95% Konfidenzintervall der Differenz

	Unterer Wert	Oberer Wert
Stimmen Sie der Varianzen sind gleich	,312	1,515
Aussage zu: „In sozialer Hinsicht: Kann eSports ebenso wertvolle Erfahrungen und Gemeinschaftsgefühl vermitteln wie traditionelle Sportarten?“	,204	1,623

Effektgrößen bei unabhängigen Stichproben

	Standardisiere r^a	Punktschätzung	95% Konfidenzintervall Unterer Wert
Stimmen Sie der Cohen's d	1,117	,818	,272
Aussage zu: „In sozialer Hinsicht: Kann eSports Hedges' Korrektur	1,125	,812	,270

ebenso wertvolle soziale Glass' Delta Erfahrungen und Gemeinschaftsgefühl vermitteln wie traditionelle Sportarten?“	1,276	,716	,116
---	-------	------	------

Effektgrößen bei unabhängigen Stichproben

	95% Konfidenzint ervall ^a Oberer Wert
Stimmen Sie der Cohen's d	1,360
Aussage zu: „In sozialer Hedges' Hinsicht: Kann eSports Korrektur	1,350
ebenso wertvolle soziale Glass' Delta Erfahrungen und Gemeinschaftsgefühl vermitteln wie traditionelle Sportarten?“	1,296

a. Der bei der Schätzung der Effektgrößen verwendete Nenner.

Cohen's d verwendet die zusammengefasste Standardabweichung.

Hedges' Korrektur verwendet die zusammengefasste Standardabweichung und einen Korrekturfaktor.

Glass' Delta verwendet die Standardabweichung einer Stichprobe von der Kontrollgruppe.

Umfrage Design

Analyse zur Wahrnehmung von Sport und eSports in Deutschland

Herzlich willkommen!

Liebe Teilnehmende, vielen Dank für die Teilnahme an der nachfolgenden Befragung.

Diese Umfrage ist Teil einer wissenschaftlichen Untersuchung für meine Bachelorarbeit an der Hochschule Neu-Ulm und soll herausfinden, wie traditionelle Sportarten und eSports von der Gesellschaft wahrgenommen werden.

Die Befragung dauert etwa 10 Minuten und alle Antworten werden anonym behandelt.

Bitte beantworten Sie die Fragen ehrlich und nach bestem Wissen. Es gibt keine richtigen und falschen Antworten.

Richtig ist das, was Sie denken!

Vielen Dank für Ihre Unterstützung!

Quirin Fabian

Die Teilnahme ist freiwillig und kann jederzeit ohne Angaben von Gründen beendet werden. Alle Daten werden anonym erhoben und streng vertraulich behandelt. Mit einem Klick auf "Weiter" stimmen Sie der Verarbeitung Ihrer Daten automatisch zu.

In dieser Umfrage sind 20 Fragen enthalten.

Definition von Sport:

Unter Sport verstehen wir alle körperlichen Aktivitäten, die nach festen Regeln ausgeübt werden und dem Wettkampf, der körperlichen Fitness oder der Freizeitgestaltung dienen.

Definition von eSports:

eSports (elektronischer Sport) bezeichnet den organisierten, wettbewerbsorientierten Wettkampf in Videospiele. Professionelle Spieler oder Teams treten in Turnieren gegeneinander an, oft mit hohem taktischen und strategischen Anspruch. (vgl. Hamari & Sjöblom, 2017)

Dies ist eine kurze Erklärung der im Fragebogen verwendeten eSports-Titel. Falls Sie mit einzelnen Spielen nicht vertraut sind, finden Sie hier eine kurze Beschreibung. Diese Informationen sollen Ihnen helfen, die Fragen fundiert zu beantworten.

FIFA ist eine Fußball-Simulation, in der zwei Spieler in einem realitätsnahen digitalen Fußballspiel gegeneinander antreten. Das Spiel erfordert schnelle Reaktionen, strategisches Denken und ein gutes Gespür für Raum und Timing.

League of Legends (LoL) ist ein teambasiertes Strategiespiel (MOBA – Multiplayer Online Battle Arena), bei dem zwei Teams aus jeweils fünf Spielern auf einer Karte gegeneinander antreten. Das Spiel erfordert strategisches Denken, Teamarbeit und schnelle Reaktionen.

Counterstrike ist ein taktischer Ego-Shooter, in dem zwei Teams aus jeweils fünf Spielern gegeneinander als Angreifer und Verteidiger antreten. Rundenbasiertes Gameplay, taktische Abstimmung und präzises Zielen sind essenziell für den Erfolg.

Bewerten Sie für jede der folgenden Sportarten, inwieweit die genannten Eigenschaften zutreffen. Nutzen Sie dazu eine Skala von 1 (trifft überhaupt nicht zu) bis 5 (trifft vollständig zu). *

	Basketball	Handball	Golf	Dart	Schach	FIFA (eSports)	LOL (eSports)	CounterStrike (eSports)
Körperliche Aktivität	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mentale Belastung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Wettkampf	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Strategie/Taktik	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Physische Kondition	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Anerkennung als Sport	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

(Sportarten sind: Basketball, Handball, Golf, Dart, Schach, FIFA, LOL, Counterstrike)

Die Tabelle war in der Umfrage so formatiert, dass jede Sportart klar voneinander getrennt war und übersichtlich ausgefüllt werden konnte

Wie oft konsumieren Sie eSports-Events (z.B. Streams, Turniere etc.)?

*

Bitte wählen Sie eine der folgenden Antworten:

Bitte wählen Sie nur eine der folgenden Antworten aus:

- Täglich
- Mehrmals pro Woche
- Mehrmals im Monat
- Einmal im Monat
- Seltener als einmal im Monat
- Nie

Falls ja, welchen eSports-Titel schauen Sie am häufigsten?

Bitte geben Sie Ihre Antwort hier ein:

Welche Wertung vermittelt die mediale Berichterstattung über eSports? *

Bitte wählen Sie eine der folgenden Antworten:

Bitte wählen Sie nur eine der folgenden Antworten aus:

- Sehr positiv
- Eher positiv
- Neutral
- Eher negativ
- Sehr negativ
- Ich habe noch nie eine Berichterstattung über eSports gesehen

Inwiefern hat sich Ihre Meinung zu eSports in den letzten Jahren verändert?

*

Bitte wählen Sie eine der folgenden Antworten:

Bitte wählen Sie nur eine der folgenden Antworten aus:

- Ich habe jetzt eine positivere Meinung
- Meine Meinung ist neutral geblieben
- Ich habe jetzt eine negativere Meinung
- Ich habe meine Meinung zu eSports nicht geändert

Halten Sie eSports für gesundheitsgefährdend? *

Bitte wählen Sie eine der folgenden Antworten:

Bitte wählen Sie nur eine der folgenden Antworten aus:

- Ja, sehr
- Ja, etwas
- Neutral
- Nein, eher nicht
- Nein, überhaupt nicht

Stimmen Sie der Aussage zu: "eSports sollte olympisch werden"? *

Bitte wählen Sie eine der folgenden Antworten:

Bitte wählen Sie nur eine der folgenden Antworten aus:

- Stimme voll zu
- Stimme eher zu
- Stimme eher nicht zu
- Stimme überhaupt nicht zu

Stimmen Sie der Aussage zu: „In sozialer Hinsicht: Kann eSports ebenso wertvolle soziale Erfahrungen und Gemeinschaftsgefühl vermitteln wie traditionelle Sportarten?“ *

Bitte wählen Sie eine der folgenden Antworten:

Bitte wählen Sie nur eine der folgenden Antworten aus:

- Stimme voll zu
- Stimme eher zu
- Neutral
- Stimme eher nicht zu
- Stimme überhaupt nicht zu

Welche der folgenden Aussagen beschreibt Ihre Meinung zu eSports am besten? *

Bitte wählen Sie eine der folgenden Antworten:

Bitte wählen Sie nur eine der folgenden Antworten aus:

- eSports ist eine anerkannte Sportart
- eSports ist sportlich anspruchsvoll aber nicht vergleichbar mit traditionellem Sport
- eSports ist ein reines Unterhaltungsprodukt, kein Sport
- eSports ist kein Sport und eher negativ für die Gesellschaft

Wie oft konsumieren Sie Sport-Events (z.B. Streams, Turniere etc.)?

*

Bitte wählen Sie eine der folgenden Antworten:

Bitte wählen Sie nur eine der folgenden Antworten aus:

- Täglich
- Mehrmals pro Woche
- Mehrmals im Monat
- Einmal im Monat
- Seltener als einmal im Monat
- Nie

Falls ja, welche Sportart schauen Sie am häufigsten?

Bitte geben Sie Ihre Antwort hier ein:

Welche Wertung vermittelt die mediale Berichterstattung über Sport? *

Bitte wählen Sie eine der folgenden Antworten:

Bitte wählen Sie nur eine der folgenden Antworten aus:

- Sehr positiv
- Eher positiv
- Neutral
- Eher negativ
- Sehr negativ
- Ich habe noch nie eine Berichterstattung über Sport gesehen

Halten Sie Sport für gesundheitsgefährdend? *

Bitte wählen Sie eine der folgenden Antworten:

Bitte wählen Sie nur eine der folgenden Antworten aus:

- Ja, sehr
- Ja, etwas
- Neutral
- Nein, eher nicht
- Nein, überhaupt nicht

Welche der folgenden Aussagen beschreibt Ihre Meinung zu Denksport (z.B. Schach) am besten? *

Bitte wählen Sie eine der folgenden Antworten:

Bitte wählen Sie nur eine der folgenden Antworten aus:

- Denksport ist eine anerkannte Sportart
- Denksport ist sportlich anspruchsvoll aber nicht vergleichbar mit traditionellem Sport
- Denksport ist ein reines Unterhaltungsprodukt, kein Sport
- Denksport ist kein Sport und eher negativ für die Gesellschaft

Welche der folgenden Aussagen beschreibt Ihre Meinung zu Ballsport am besten? *

Bitte wählen Sie eine der folgenden Antworten:

Bitte wählen Sie nur eine der folgenden Antworten aus:

- Ballsport ist eine anerkannte Sportart
- Ballsport ist sportlich anspruchsvoll aber nicht vergleichbar mit anderem Sport
- Ballsport ist ein reines Unterhaltungsprodukt, kein Sport
- Ballsport ist kein Sport und eher negativ für die Gesellschaft

In welchem Jahr sind Sie geboren? *

Bitte geben Sie Ihre Antwort hier ein:

Wie häufig spielen Sie Videospiele? *

Bitte wählen Sie eine der folgenden Antworten:

Bitte wählen Sie nur eine der folgenden Antworten aus:

- Täglich
- Mehrmals pro Woche
- Einmal pro Woche
- Mehrmals im Monat
- Einmal im Monat
- Seltener als einmal im Monat
- Nie

Würden Sie in Zukunft mehr über eSports erfahren oder es selbst ausprobieren wollen?

Bitte wählen Sie eine der folgenden Antworten:

Bitte wählen Sie nur eine der folgenden Antworten aus:

- Ja
- Nein
- Vielleicht

Vielen Dank!!!

Sie sind nun am Ende der Befragung angekommen. Sie haben mir mit jeder einzelnen Antwort bei der Datenerhebung für meine Bachelorarbeit geholfen. Ich danke Ihnen recht herzlich für Ihre Zeit und die Unterstützung bei meiner Bachelorarbeit!

Quirin Fabian