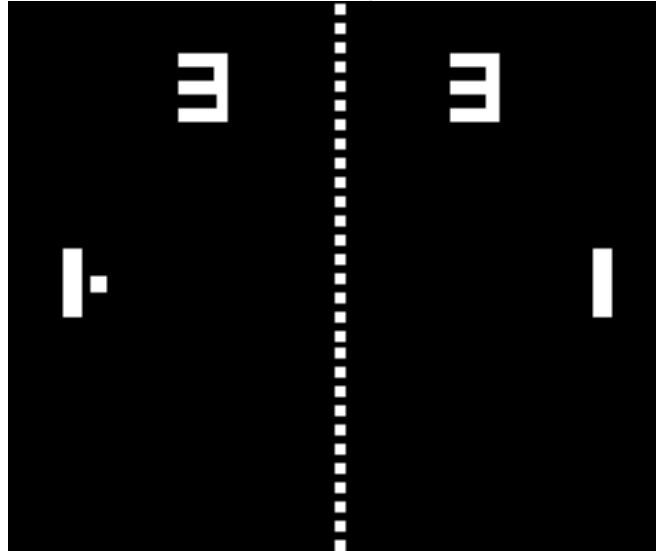


## E-Sport 1972:

### Pong



## „Bundesverwaltungsgericht im Namen des Volkes – Urteil, verkündet am 9. März 2005“

Sport und E-Sport

Damit wird zum einen eine Abgrenzung zu den Gewinnspielgeräten und Gewinnspielen im Sinne der §§ 33c und 33d GewO getroffen, zum anderen wird das Geschehen durch das genannte Merkmal auch von **Sportveranstaltungen** abgegrenzt. **Die Abgrenzung wird im Allgemeinen danach erfolgen, dass Sport regelmäßig auf die Erhaltung und ggf. Steigerung der Leistungsfähigkeit zielt, während beim Spiel Zeitvertreib, Entspannung und Zerstreuung im Vordergrund stehen.** Dabei muss die typische Nutzung eines bestimmten Gerätes oder bestimmter Vorrichtungen in den Blick genommen werden. Allein der Umstand, dass zum Spiel gehören kann, **in möglichst kurzer Zeit einen möglichst großen Erfolg zu erzielen, macht ein Spiel noch nicht zum Sport.**

Auch der Umstand, dass viele Spiele auch unter **Wettbewerbsbedingungen** veranstaltet werden können, führt noch nicht dazu, **dass aus der Teilnahme am Spiel Sport wird.** Computerspiel ist selbst dann kein Sport, wenn es im Wettbewerb veranstaltet wird. Typischerweise wird ein Computerspiel nicht gespielt, **um sich zu "ertüchtigen".**

Sport ist also ex definitione nur bei körperlicher Ertüchtigung gegeben?  
Na wunderbar, dann ist Olympisches Sportschiessen also  
**kein Sport im Namen des Volkes!!!**

**ACHTUNG: WORK IN PROGRESS!!!**  
**Paper ist in Vorbereitung**

## **Sport und eSport**

*„Ist E-Sport gleich Sport?“*

...

*aber eigentlich:  
Let´s drop the „E“!*

Dr. Jörg Müller-Lietzow  
Friedrich-Schiller-Universität Jena  
Kommunikationswissenschaft mit dem Schwerpunkt  
Ökonomie und Organisation der Medien

Sport und E-Sport

### **Abstract/Einleitung**

Schon heute zeichnet es sich deutlich ab: durch die zunehmende Technologisierung und Digitalisierung verlagern sich immer mehr Aktivitäten in den Cyberspace. In diesem Kontext verändert sich auch der Sport als bisher gesellschaftlich fixiertes Konstrukt aus Realhandlungen. Es entwickelt sich ein neues Verständnis, was jenseits manifester Grenzen liegt. **E-Sport** ist sicherlich eine dieser Entwicklungen, wenn auch nicht die einzige. Diese Entwicklungstendenz wird vielfach noch negiert. Doch beobachtet man die Entwicklungsgeschwindigkeit der inzwischen teilweise hochprofessionellen E-Sportligen (z. B. World Cyber Games), analysiert die Vorbereitung auf entsprechende Höchstleistungen, die einer Kombination aus physiologischen und psychologischen Bestandteilen entspricht und reflektiert nicht zuletzt das Selbstverständnis des E-Sport vor dem Hintergrund gängiger Definition des Sports, kann man konstatieren, dass der Sport eine neue, virtuelle Komponente bekommt. Fast schon paradox klingt da der Titel dieser Präsentation: „Ist E-Sport gleich Sport?“ Aufgrund der Eindeutigkeit der Indikatoren – ohne bisher vertieft zu haben – ist die Frage an sich obsolet. Meines Erachtens sollt man daher auch lieber mit Earl (2000) formulieren: „**Let´s drop the E!**“

Die nachfolgenden Überlegungen und Ausführungen greifen diesen Grundgedanken insofern auf, als dass im Mittelpunkt der Analyse die Ähnlichkeit und nicht die Divergenz zwischen einem traditionellen und einem modernen Sportverständnis steht. Dennoch – und auch darauf sei in dieser kurzen Einführung hingewiesen – wäre es ungerechtfertigt „nur“ ein Gleichheitszeichen zwischen E-Sport und Sport zu setzen. Damit würde man weder dem Sport als auch dem E-Sport gerecht werden. Aber gerade in dieser Veränderung liegen **mannigfaltige Chancen für den Sport**. Insofern ist es nur bedingt verständlich, dass sich die offiziellen Institutionen des Sports noch vielfach vom E-Sport als Bestandteil einer **pluralistischen Sportwelt** abwenden.

## Abstract/Einleitung

Die Präsentation ist wie folgt strukturiert:

1. Zunächst wird das **Selbstverständnis** von Sport und E-Sport diskutiert. Die definitorische Annäherung soll dazu dienen, einen umfassenderen Vergleich über sieben Vergleichspunkte zu ermöglichen.
2. Der angesprochene Vergleich über **sieben Vergleichspunkte** schließt sich dann unmittelbar an. Ziel dieses Vergleiches ist das Aufspüren von Gemeinsamkeiten und Divergenzen zwischen einem traditionellen und einem modernen Sportverständnis.
3. Bevor die Vergleichsergebnisse interpretiert werden sollen, folgt in einem dritten Abschnitt ein kurzer Exkurs, der einige **Trends und Beobachtungen** sowohl des E-Sports als auch des traditionellen Sports thematisiert.
4. Schließlich wird im vierten und letzten Abschnitt ein Fazit derart formuliert, als dass die Vergleichsergebnisse interpretiert werden. Schlusspunkt soll ein Aufruf an den obersten Vertreter des Deutschen Sports, Manfred von Richthofen, sein, sich ernsthaft mit der Frage auseinanderzusetzen, ob und wie zukünftig **E-Sport in die Struktur des DSB** e. V. integriert werden könnte.

In guter wissenschaftlicher Tradition wären eigentlich noch zukünftige **Forschungsfragen** an dieser Stelle zu diskutieren. Ohne hier allerdings vertiefen zu wollen, wäre es vor allem wünschenswert, wenn international und interdisziplinär dem Thema insofern mehr Aufmerksamkeit geschenkt würde, als dass man auf einer sachlicheren Ebene nicht immer nur die Negativwirkungen zu analysieren sondern eher Ähnlichkeiten erkennen würde – sowohl im Sinn des Sports als auch des E-Sports vor dem Hintergrund eines **integrativen** Verständnis.

Jörg Müller-Lietzkow im Mai 2005

## Griechenland ... Wiege von Olympia

### Sport im alten Griechenland

Die **älteste schriftliche Darstellung** sportlicher Wettkämpfe bei den Griechen findet sich in Homers Ilias. Hier werden Spiele beschrieben, die zu Ehren des getöteten Patroklos von den fürstlichen Anführern des griechischen Heeres veranstaltet worden sind.

Aus **klassischer Zeit** sind uns zahlreiche Quellen erhalten, die von einem vielfältigen sportlichen Leben in der griechischen Antike Zeugnis geben. Eine Motivation für sportliche Betätigung war das Anliegen, die Wehrfähigkeit zu erhalten. Aber auch Frauen trieben Sport zur Bewahrung der Gesundheit und zur Förderung der weiblichen Anmut.

**Wettkampfsport** fand im Rahmen von religiösen Festen statt. Die Wettkampfveranstaltungen wurden von den Griechen Agone genannt. Es gab viele dieser Feste, auf denen zu Ehren der Götter Wettbewerbe im Sport, aber ebenso im Gesang, Tanz und Drama ausgetragen wurden. Dass sich das olympische Fest auf sportliche Bewerbe beschränkte, war ungewöhnlich. Die übrigen panhellenischen (gesamtgriechischen) Spiele nahmen diese Beschränkung nicht vor. Bei den Agonen wurde hart um den Sieg gerungen, der zweite Platz galt nichts, die Niederlage bedeutete Schande. So betete mancher Athlet vor dem Wettkampf (um Kranz [d. h. Siegeskranz] oder Tod).

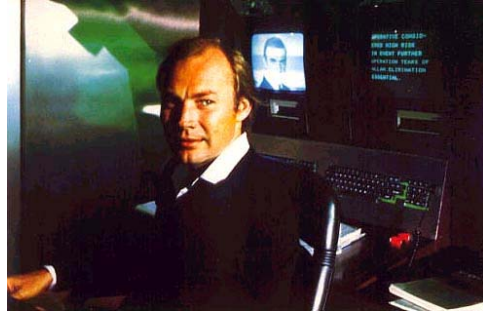
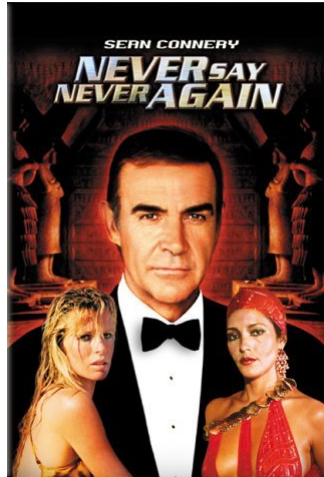
Der Sieg bei **allen vier panhellenischen Spielen** war der größte Erfolg, den ein Sportler erringen konnte. Er trug dann den Titel eines Periodoniken. Panhellenische Spiele fanden in Delphi (Pythische Spiele, zu Ehren Apollos), Korinth (Isthmische Spiele, zu Ehren Poseidons) und Nemea (Nemeische Spiele, wie die Olympischen Spiele zu Ehren von Zeus) statt. Die bedeutendsten panhellenischen Spiele aber waren die von Olympia.

Darstellung der Patroklos-Spiele, attischer Krug (1. Hälfte 6. Jh. v. Chr.)



Quelle: <http://olympia.hessonline.de/>

## ... in gut 200 Jahren: 2200 – Olympische Spiele im Cyberspace?



7

... das Spiel hieß „World Domination“!

## Agenda

- Einführung & Definitionsansätze
- E-Sport und Sport – ein Multiebenenvergleich
- Trends und Beobachtungen
- Fazit und Schlußfolgerungen



## Sport – Ein komplexes Feld



## Sport? – Sport!

- Sport
- Sportler
- Sportart
- Sportlerin
- Sportstätte
- Sportverein
- Sportbiologie
- Sportanbieter
- Sportverband
- Sportkleidung
- Sportökonomie
- Sportsoziologie
- Sportabzeichen
- Sportwettkampf
- Sportsponsoring
- Sportphysiologie
- Sportpsychologie
- Sportwissenschaft
- Sportveranstaltung
- Sportkommunikation

... Sport hat mannigfaltige Facetten

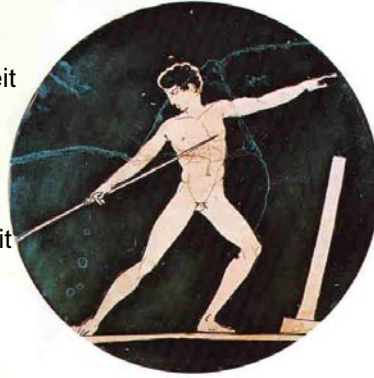


Quelle: Mechling, H. (1994): Koordinative Fähigkeiten, S. 251-254 in: Röthig, P. Hrsg., 1992): Sportwissenschaftliches Lexikon, 6. Auflage, Schorndorf

## „Auge-Hand-Koordination“

Sport und E-Sport

- Steuerungsfähigkeit
- Kopplungsfähigkeit
- Orientierungsfähigkeit
- Reaktionsfähigkeit
- Armgeschwindigkeit
- Timing
- Hand- und Fingergeschwindigkeit
- Arm-Hand-Stabilität
- Handgelenk\_Finger-Geschwindigkeit
- Zielgenauigkeit



## ... ein paar Worte zu „meiner“ Sportart

Sport und E-Sport



- Ursprünglich Poona – ein Spiel mit Hand und Ball
- Rückschlagspiel
- Hohe Geschwindigkeit und Reaktionsvermögen gefordert
- Seit 1992 olympische Sportart
- Unter den TOP 5 Sportarten in Asien
- Über 220.000 Vereinsspieler in Deutschland und geschätzte 2.000.000 Freizeitspieler in Centern
- Keine TV-Sportart in Deutschland
- Wichtigstes Turnier in Deutschland: German Open
- Dänen und Asiaten beherrschen die Weltspitze - keine deutschen Superstars
- Nr. 1 Schulsport in Deutschland



## Sportler: Kennen Sie diese ...



### Superballwechsel aus dem Mixed im Sudirman-Cup-Finale

(19.5.05) In unseren Hallen ist er in dieser Woche in aller Munde. Jeder der das Mixed-Spiel im Rahmen des WM-Finales zwischen China und Indonesien am Sonntagabend bei Eurosport gesehen hat, schwärmte von ihm. Beim Stande von 14:8 im dritten Satz für Zhang Jun & Gao Ling kam es beim Aufschlag der Indonesierin Lilyana Natsir zu einen sensationellen Ballwechsel von 67 Sekunden. Insgesamt waren es 86 Ballkontakte.

13

## ... oder den? :E-Sportler



### Thiago Carrico

Thiago ist ein 20-jähriger Student aus Brasilien. Er lebt in Rio de Janeiro und ist Anhänger des lokalen Vereins Flamengo. Er spielt seit vier Jahren die FIFA-Spiele von EA SPORTS und steht in ganz Brasilien in dem Ruf, einer der besten Spieler des Landes zu sein. Da er Thierry Henry für den gefährlichsten Spieler hält, tritt er entweder mit Frankreich oder mit Arsenal an.

### FIFA Interactive World Cup: Rio de Janeiro, 6. November 2004

Brasilien, ein an Fussballidolen wahrlich nicht armes Land, hat einen neuen WM-Helden: den 21-jährigen Thiago Carrico de Alevedo. Das Heimatland Pelés, des wohl besten Fussballers aller Zeiten, der überragenden Weltmeistermannschaft von 1970 und aktueller Stars wie Romario, Ronaldo und Ronaldinho hat jetzt auch seinen ersten Endrundenteilnehmer beim FIFA Interactive World Cup.

14

## Begleittext I

„Sport“ – ein Begriff, der wie kaum ein anderer in der Wissenschaft einen buntern Reigen an Definitionen auf sich vereinigen kann (vgl. Tiedemann, 2002). Hierbei spielt vor allem der Blickwinkel eine entscheidende Rolle. Definiert man Sport primär unter dem Aspekt körperlicher Ertüchtigung kann es sein, dass man die gesamte Breite und gesellschaftliche Bedeutung des Sports ignoriert. Umgekehrt setzen weit gefasste Definitionen vielfach da an, wo gerade die traditionellen Sportvertreter die Grenze sehen. Z. B. ist nicht selten die Frage gestellt worden, ob „Fun“-Sportarten denn Sport sein, wenn ganz oder weitestgehend auf Wettkämpfe verzichtet wurde. Ein deutlicher Indikator, der zahlreichen Definitionsansätzen aber innewohnt ist die Abgrenzung vom Sport zur Arbeit. Der „Homo ludens“ findet sich idealiter im Sport wieder. Daher mag es nicht verwundern, dass Wettkämpfe auch vielfach als Spiele bezeichnet werden, Spiele des sich Vergleichens und Messens.

Es ist schlüssig die Leitfrage daher genau da anzusetzen, wo das Selbstverständnis definiert wird – sowohl seitens des Sports als auch des E-Sports. Grundsätzlich signalisiert der erste Überblick, dass die Abweichungen nicht so gravierend sind, als dass eine Annäherung unmöglich wäre. Gerade vor dem systemtheoretischen Hintergrund des Codes aus Sieg und Niederlage wird schnell offensichtlich, dass der E-Sport eine starke Affinität zu einigen zentralen Grundwerten traditionellen Sports aufweist, manifestiert in eben dieser Codierung.

## Definitionsansätze für Sport Überlegungen von Claus Tiedemann



- „Sport ist ein kulturelles Tätigkeitsfeld, in dem Menschen sich freiwillig in eine wirkliche oder auch nur vorgestellte Beziehung zu anderen Menschen begeben mit der bewußten Absicht, ihre Fähigkeiten und Fertigkeiten insbesondere im Gebiet der Bewegungskunst zu entwickeln und sich mit diesen anderen Menschen nach selbstgesetzten oder übernommenen Regeln zu vergleichen, ohne sie oder sich selbst schädigen zu wollen.“ (Tiedemann, 2002)
- "Sport besteht in der Schaffung von willkürlichen Hindernissen, Problemen oder Konflikten, die vorwiegend mit körperlichen Mitteln gelöst werden, wobei die Beteiligten sich darüber verständigen, welche Lösungswege erlaubt oder nicht erlaubt sein sollen. Die Handlungen führen in ihrem Ergebnis nicht unmittelbar zu materiellen Veränderungen." (Volkamer, 1984, S. 196)
- "Sport ist selbstzweckhafte, schwerpunktmäßig im Medium körperlicher Bewegung vollzogene Eigenleistung, in der es um Anerkennung, Setzung und Austestung von Grenzen geht, wobei die freiwillig vereinbarte Auseinandersetzung zwischen gegnerischen Parteien der (in bestimmter Weise durchaus rücksichtslosen und nicht hilfsbereiten) Erreichung dieser individuell gesetzten Ziele dient und zugleich die Erzeugung des Wettkampfs als eines ästhetischen 'Werkes' ermöglicht." (Güldenpfennig, 2000, S. 201/202)

Quellen:

Tiedemann, C. (2002): Was ist der Gegenstand der Sportwissenschaft? Vortrag beim "Dies Academicus" des Fachbereichs Sportwissenschaft Uni HH am 16. Januar 2003, <http://www.rz.uni-hamburg.de/sport/infodoc/digitalepublikationen/tiedemann/sportdefinition.html>  
 Volkamer, M. (1984): Zur Definition des Sports, in: Sportwissenschaft, Schorndorf, 14 (1984), Heft 2, S. 195 -203.  
 Güldenpfennig, S. (2000): Sport: Kritik und Eigensinn - Der Sport der Gesellschaft, Sankt Augustin.

## Selbstverständnis des E-Sport

- „Der Begriff E-Sport (auch: eSport; englisch kurz für electronic sport) bezeichnet das wettbewerbsmäßige Spielen von Computer- oder Videospiele im Mehrspielermodus. E-Sport versteht sich entsprechend der klassischen Definition als eigene Sportdisziplin, welche sowohl Spielkönnen (Hand-Augen-Koordination, Reaktionsschnelligkeit) als auch taktisches Verständnis (Spielübersicht, Spielverständnis) erfordert.“ (wikipedia, 15. Mai 2005)
- „E-Sport: Der Begriff E-Sport (englisch kurz für electronic sport) bezeichnet das wettbewerbsmäßige Spielen von Computer- oder Videospiele. Siehe auch: Portal Computerspiele. E-Sport versteht sich entsprechend des klassischen Sport Begriffs und erfordert sowohl Spielkönnen (Hand-Augen-Koordination, Reaktionsschnelligkeit), als auch taktisches Verständnis (Spielübersicht, Spielverständnis) erfordern.“ (<http://www.bioboard.de>, 15. Mai 2005)

Aber wofür: Die Definition von Tiedemann erfaßt den E-Sport!

17

## „Primat des Sieges“

- In Anlehnung an Niklas Luhmann folgt Heinrich Bettes Code: **0 oder 1:=Sieg oder Niederlage.**
- Wettkämpfe bestimmen den (leistungsorientieren) Sport – der Leistungsvergleich wirkt **konstituierend.**
- Sieger werden **zelebriert, honoriert und gratifiziert** – egal ob Amateur oder Profisport.



Bis sich ein deutscher Athlet bei den Olympischen Spielen in Athen eine Medaille um den Hals hängen konnte, wurden rund 8,1 Millionen Euro für ihn ausgegeben.

Die Schwimmerin Antje Buschschulte zeigt ihre Bronzemedaille.

Foto: ddp

## Begleittext II: Vergleiche

Will man sich der Frage, ob E-Sport tatsächlich Sport ist ernsthaft nähern, so bietet es sich zunächst an, jenseits einer reinen Definitionsanalyse eine Ebene tiefer einzelne Segmente zu vergleichen. Hierzu werden nun anhand von sieben Vergleichspunkten die Positionen von Sport und E-Sport miteinander kontrastiert. Die sieben Vergleichspunkte sind dabei sicherlich nicht abschließend und vollständig, konzentrieren sich aber auf die zentralen Aspekte um die es sowohl aus Sicht des Sports als auch des E-Sports gehen dürfte. Die sieben Vergleichspunkte lauten im einzelnen:

- Physiologie: Meint die körperliche Leistungsfähigkeit
- Psychologie: Meint die mentale Leistungsfähigkeit
- Strukturen: Meint die organisatorische Gestaltung zur Sportausübung
- Wettkampfsysteme: Meint den Leistungsvergleich
- Gesellschaft: Meint die institutionelle Verankerung der Sports
- Medialisierung: Meint die Präsentation des Sport in den Medien
- Technisierung: Meint die Weiterentwicklung von Kleidung und Ausrüstung zur Leistungssteigerung im Sport

Dabei wird immer zunächst vom Sport und vorliegenden Beschreibungsansätzen ausgegangen. Im Wesentlichen wird dabei auf renommierte sportwissenschaftliche Quellen zurückgegriffen.

## Vergleiche: Übersicht

Physiologie



Psychologie

Strukturen



Wettkampfsysteme

Technisierung



Gesellschaft



Medialisierung

## Vergleich 1: Physiologie Das stärkste Argument ist ...

**Sportphysiologie** = Gegenstand ist (primär) die körperliche (physische) Leistungsfähigkeit



Motorische Hauptbeanspruchungsformen

Qualitativer Aspekt

- Koordination
- Flexibilität
- Kraft
- Schnelligkeit
- Ausdauer

Quantitativer Aspekt

- Intensität
- Dauer
- Häufigkeit

21



Täglich min. 8 Stunden Training  
Ausgleichssport inkl.  
Die Hormonausschüttung, der Puls etc. entspricht der von Topathleten.  
In zahlreichen Reaktionstests sind E-Sportler „normalen“ Sportlern deutlich überlegen.

Quelle: De Marées, H. (1994): Sportphysiologie, Köln, S. 471 f.

## Vergleich 2: Psychologie Regulation und Leistungsentfaltung

**Sport-  
psychologie:  
Menschliches  
Verhalten im  
Praxisfeld  
Sport  
angemessen  
erfassen**



### **Leistungssport:**

- Optimierung des Bewegungs- und Leistungsverhaltens der konditionellen, taktischen und technischen Aspekte unter den Bedingungen des Wettkampfes (Streß).

### **Gesundheits-/Freizeit-/Breitensport:**

- Stabilisierung und Wiederherstellung der Bewegungs- und Leistungsbereitschaft sowie
- Das Erfahren höherer Lebensqualität durch Selbstverwirklichung und Lebensgenuß.

### **Methoden:**

- Mentales Training (Entspannungstechniken, Konzentrationstraining, Streßtraining)
- Routineverfahren
- PSychoregulation

**Stresstraining und  
Relaxationstraining  
sollten Bestandteil  
der Ausbildung von  
E-Sportlern sein.  
Bisher fehlt es  
allerdings  
sicherlich an Know-  
How und  
entsprechend  
ausgebildeten  
„Trainern“.**



22

Quellen: Hahn, E. (1992): Psychologisches Training, S. 369 und Gabler, H. (1992): Sportpsychologie, S. 441-443 in: Röthig, P. (Hrsg., 1992): Sportwissenschaftliches Lexikon, 6. Auflage, Schorndorf

## Vergleich 3: Strukturen Kompatibilität?

- **Der Deutsche Sportbund und seine Dimensionen**  
Der Deutsche Sportbund ist die größte Personenvereinigung Deutschlands. Mit rund 27 Millionen Mitgliedschaften, die in über 87.000 Turn- und Sportvereinen in 90 Mitgliedsorganisationen organisiert sind.
- Jedes Jahr werden in den Sportvereinen 240 Millionen Übungsstunden von ca. 2,7 Millionen überwiegend ehrenamtlich tätigen Mitarbeitern geleistet. Dennoch sind im Gesamtmarkt Sport nach aktuellen Schätzungen ca. 700.000 Menschen in Deutschland beschäftigt.
- Mit dem **Deutschen E-Sport Verband** existiert eine nationale Dachorganisation die „kompatibel“ zum DSB erscheint.
- Es existieren zwei Arten von Ligen: Nationale und Internationale Ligen in verschiedenen „Sportarten“. Es gibt dabei sowohl teambasierte als auch solo Wettbewerbe.
- Ausrichter des E-Sports sind (teilweise internationale) Ligen, die es Spielern ermöglichen sowohl zum Freizeitvergnügen (Einzelturniere) oder im professionellen Wettkampfbetrieb sich miteinander zu messen.

**DEUTSCHER  
SPORTBUND**



23

Quellen: <http://www.dsb.de> und <http://www.e-sb.de>

## Der organisierte Sport in Deutschland

### Der Deutsche Sportbund und seine Dimensionen

Der Deutsche Sportbund ist die größte Personenvereinigung Deutschlands

- mit rund **27 Millionen Mitgliedschaften**
- die in über **87.000 Turn- und Sportvereinen**
- in **91 Mitgliedsorganisationen**

organisiert sind.

Jedes Jahr werden in den Sportvereinen

- 240 Millionen Übungsstunden
- von ca. **2,7 Millionen** überwiegend ehrenamtlich tätigen **Mitarbeitern**

geleistet.

#### Zu seinen Mitgliedern zählen:

- 16 Landessportbünde
- 55 Spitzenverbände
- 12 Sportverbände mit besonderer Aufgabenstellung
- 6 Verbände für Wissenschaft und Bildung
- 2 Förderverbände

### Hitliste der 15 mitgliederstärksten Spitzenverbände

1.	Deutscher Fußballbund	6.264.497
2.	Deutscher Turner-Bund	5.025.672
3.	Deutscher Tennis Bund	1.918.752
4.	Deutscher Schützenbund	1.565.233
5.	Deutscher Leichtathletik-Verband	862.291
6.	Deutscher Handball-Bund	831.903
7.	Deutsche Reiterliche Vereinigung	759.088
9.	Deutscher Skiverband	696.695
8.	Deutscher Tischtennis-Bund	688.034
10.	Verband Deutscher Sportfischer	668.847
11.	Deutscher Schwimmverband	644.185
12.	Deutscher Alpenverein	622.157
13.	Deutsche Lebens-Rettungs-Ges.	567.331
14.	Deutscher Volleyball-Verband	516.722
15.	Deutscher Golf Verband	399.016

Stand: 31.12.2002

Wenn heute über Sport geredet wird, ist vielen nicht klar, in welchen ökonomischen Dimensionen hier agiert wird. Alleine die über 27 Mio. organisierten Sportteilnehmer stellen mit über 1/3 der Bevölkerung der BRD eine sehr große Kauf- und Konsumkraft dar (ca. 30 Mrd. € pa.). Hierzu kommt noch eine nicht bestimmbar „Dunkelziffer“ von passiven Teilnehmern und Interessierten.

Quelle: <http://www.dsb.de>

## DSB

## Aus der Satzung / Aufnahmeantrag ...

## § 3 Grundsätze für die Tätigkeit des DSB

1. Der DSB erstrebt die Einigkeit im deutschen Sport. Er steht auf dem Boden des Amateursports und wird ehrenamtlich geführt.
- ...
10. Der DSB strebt die Förderung des Breitensports sowie des Wettkampfsports bis hin zur Teilnahme der Sportler und Sportlerinnen bei internationalen Wettbewerben an.
11. Der DSB will der Lebensfreude und Gesundheit aller Bürger und Bürgerinnen dienen und bemüht sich deshalb auch um entsprechende Formen für eine sinnvolle Freizeiterfüllung.

## § 4 - Organisatorische Voraussetzungen

3. Als Sportverbände mit besonderer Aufgabenstellung können Verbände aufgenommen werden, die diese Aufgabenstellung insbesondere durch eine von der sportlichen Betätigung unabhängige und in der Satzung erläuterte besondere Gruppenzugehörigkeit ausdrücken. Verbände, die sich ausschließlich auf die Betreuung eines der folgenden Teilbereiche des Sports beschränken, können nicht aufgenommen werden:

- a) Leistungs- oder Breiten- oder Freizeitsport oder
- b) Vertretung kleiner oder mittlerer oder großer Vereine oder
- c) Betreuung einer bestimmten Altersgruppe oder
- d) Vertretung abweichender Stilarten einer bereits im DSB vertretenen Sportart.

25

Vergleich 4: Wettkampfsysteme  
Vergleichen, messen und wertenDie vier Gesichter des Sportspiel Wettkampfes  
nach Günter Hagedorn:

1. Wettkampf an sich: Ausstechen, Bekämpfen, Besiegen, Überbieten, Verdrängen = Sich-Vergleichen/Kräfte-Messen nach dem Code Sieg und Niederlage
2. Sportspielwettkampf: Definiert durch Mangel (nur ein Zielobjekt). Bewirkt eine neue soziale Ordnung, Kombination aus Miteinander und Gegeneinander.
3. Spezifisches Sportspiel: Definiert durch einen weiteren Mangel (Freiheiten). Folge sind spezifische Anforderungen zur Bewältigung (Sportspielfähigkeit).
4. Aktuelles Geschehen: Einmaligkeit. Endgültigkeit und Nicht-Wiederholbarkeit. Im Spiel Kombination aus Angriff und Verteidigung.

**E-Sport ist Wettkampf pur. Der Begriff des Spiels ist allerdings doppeldeutig und nicht zutreffend im Sinne Hagedorns**



26

Quelle: Hagedorn, G. (2000): Sportspiele – Training und Wettkampf, Reinbek bei Hamburg

## Vergleich 5: Gesellschaft Dilemma der Öffnung

### INDIKATOREN

- Versportlichung der Kultur
- Öffnung zur Vielfalt – Vielfalt der Wünsche
- Sport als soziale Bewegung
- Diffuse „Sportlichkeit“
- Entsportung des Sports
- Individualisierung und Vereinsflucht

### Fragestellungen

1. Erfüllt E-Sport den Wunsch nach Sportlichkeit oder ist es nicht der Wunsch der E-Sportler das Positivimage des Sports zu übernehmen?
2. Auch wenn E-Sport den Ansprüchen von sozialen Bewegungen und Individualisierungstendenzen innerhalb der Gesellschaft und explizit dem Sport entspricht, kann er dennoch auch die „andere“ Seite des Sports abdecken?
3. Kann E-Sport eine Antwort auf die kommunikativen Anforderungen seitens der Gesellschaft bieten.

Quellen: Digel, H. (1990): Die Versportlichung unserer Kultur, S. 73-96, Cachey, K. (1990): Versportlichung der Gesellschaft und Entsportung des Sports – Systemtheoretische Anmerkungen zu einem gesellschaftlichen Phänomen, S. 97-113, Heinemann und Schaible, H. (1990): Die Öffnung des Sports – Anspruch und Folgen, S.135-138 in: Gabler, H./ Göhner, U. (Hrsg., 1990): Für einen besseren Sport ... - Themen, Entwicklungen und Perspektiven aus Sport und Sportwissenschaft, Schorndorf

## Vergleich 6: Medialisierung Sportmedien und Unterhaltung

- Massenmedien determinieren leistungsthematisches Verhalten von Spitzensportlern.
- Massenmedien bewirken Verhaltensänderungen von Spitzensportlern.
- Massenmedien vermitteln bei Spitzensportlern ein Wissen um exakte, von den Medien vorgegebene Leistungsnormen.
- Massenmedien vermitteln bei Spitzensportlern ein Wissen um Prioritäten von Sportjournalisten, die für die Auswahl von Sportereignissen verantwortlich sind.

„... In diesem Zusammenhang spricht einiges für die Annahme, dass die einmal eingeschlagene Entwicklungsrichtung der Telegenisierung in letzter Konsequenz zu einer Verschmelzung von Show- und Sportformaten führen wird.“ (Schauerte & Schwier, 2004, S. 183)

### STARCRAFT IN KOREA (3 Fernsehsender)

Quellen: Vom Stein, A. (1988): Die „Sport-Medien-Spirale“ – oder: Spitzensportler im Wirkungszentrum der Massenmedien, S. 37-55 in: Hackforth, J. (1988): Sportmedien & Mediensport – Wirkung, Nutzung, Inhalte der Sportberichterstattung, Berlin  
Schauerte, T./ Schwier, J. (2004): Die Telegenisierung von Sportereignissen – Anpassung von Sportarten und ihrem Regelwerk an mediale Bedingungen, S. 164-186 in: Schierl, T. (Hrsg., 2004): Die Visualisierung des Sports in den Medien, Köln

### Vergleich 7: Technisierung Wo der E-Sport anfängt ...

„(...) In den letzten 15 Jahren verzeichneten vor allem jene Sportarten ein **überdurchschnittliches Wachstum**, die besonders **geräteaufwendig** sind bzw. in denen in besonderem Umfang eine Hochtechnologie zum tragen kommt.“ (Segeln, Ski, Golf, Fitneß, Surfen, Rad)

„(...) Neue Produkte kommen **in immer rascherer Folge** auf den Markt. (...) Produktlebenszyklen werden auch aufgrund eines harten Konkurrenzkampfes zwischen den Anbietern und den ökonomischen Interessen ebenso wie aufgrund der Vergrößerung des Forschungspotenzials immer kürzer.“



29

Quelle: Heinemann, K. (2001): Die Technologisierung des Sports – Eine sozio-ökonomische Analyse, Schorndorf

### Vergleichsübersicht Versuch einer ersten Wertung

	E-Sport	Sport	Trend
<b>Physiologie</b>	Präzisions- und Reaktionsfähigkeit	Körperliche Leistungsfähigkeit	<b>- 0 +</b> Ambivalent
<b>Psychologie</b>	Konzentrationsfähigkeit, Psychoregulation	Mentales Training, Stressbeherrschung	<b>0</b> „Unbekanntes Land“ für den E-Sport
<b>Strukturen</b>	Bundesverband, (int.) Ligen, Clans	IOC, Weltverbände, Bundesverbände, Vereine, Profisport	<b>+ bis ++</b> Strukturell kompatibel
<b>Wettkampfsysteme</b>	Turniersport, Ligasysteme	Turniersport, Ligasysteme	<b>++</b> Sehr starke Übereinstimmung
<b>Gesellschaft</b>	„Randgebiet“, schlechte Akzeptanz	Politische Verankerung, Gesellschaftliche Akzeptanz	<b>0</b> E-Sport wird nicht als Sport wahrgenommen
<b>Medialisierung</b>	Starker Fokus auf „neue Medien“ Hohe Internetpräsenz	Starke Fernsehfixierung Regional und lokal starke Pressefixierung	<b>++</b> In unterschiedlichen Medien großes Angebot
<b>Technisierung</b>	Stark Technologiegetrieben (Spiele) – Technologie als Grundvoraussetzung	Technologie beeinflusst bei vielen Sportarten die Weiterentwicklung	<b>+</b> Ohne Technik kein E-Sport

Legende: ++ starke Übereinstimmung bis – keine Übereinstimmung (++, +, 0, -, --)

## Zwischenfazit: Ableitungen

Reduziert man die Fragestellung auf die Sichtweise des Bundesverwaltungsgerichts, also auf die Frage **körperlicher Ertüchtigung** zur Gesunderhaltung, so wäre theoretisch eSport kein Sport.



$$d(x)=f(x)'$$

Allerdings bedeutet eine Negation auch, dass man konsequenterweise nahezu alle Sportarten, die z. B. einseitig ausgeführt werden, ebenso negieren müsste, da durch Überbeanspruchung und einseitige Belastung eine Gesunderhaltung nur schwerlich zu erwarten ist (z. B. Tennisarm).



$$d(x)=f(x)'$$

Die „Ausrede“, dass man hier kompensatorisches Training betreiben würde, versagt, denn schließlich hindert auch den E-Sportler niemand an einem ergänzenden Training.



$$d(x)=f(x)'$$

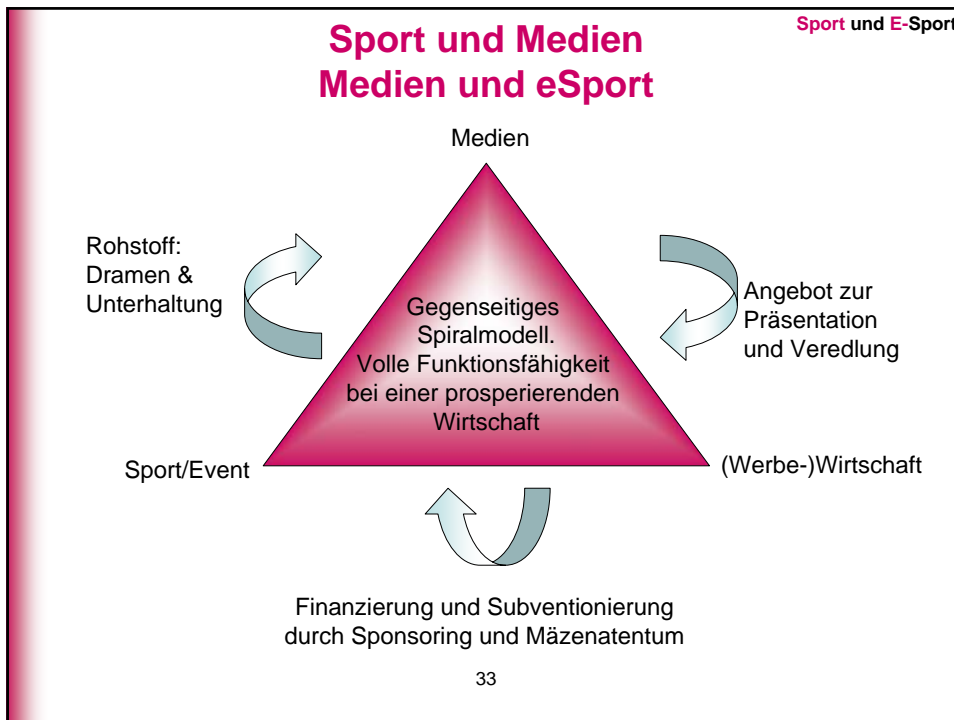
Darüber hinaus müsste man konsequenterweise auch Sportschießen (als einer Olympischen Disziplin) dem Kanon des Sports entziehen. Dies würde aber nie ein Gericht feststellen, da man ja steht oder liegt ... beim Spielen hingegen sitzt man – und das ist ex definitione dann kein Sport ...! **Cogito ergo sum!**

## Begleittext III: Trends und Beobachtungen

Der bisherige Vergleich vor dem Hintergrund der sieben gewählten Vergleichspunkte stellt sicherlich einen ersten Ansatz zur Einschätzung dar. In diesem nächsten Abschnitt sollen nun einige Trends aufgegriffen werden, die vor dem Hintergrund einer Mediengesellschaft im Kontext Sport bzw. E-Sport auffällig sind. Hierzu zählen

- ... die lukrative Beziehung von Sport, Medien und Wirtschaft im „magischen Dreieck.“
- ... die Frage der Kommerzialisierung und Professionalisierung allgemein.
- ... der Umgang der Medien mit Computer- und Videospiele.
- ... die Gleichgültigkeit bei Skandalen im Sport.

Vor dem Hintergrund dieser Trends und Beobachtungen sollen einige kritische Überlegungen formuliert werden, die andeuten, wodurch und warum eine gesellschaftlich akzeptierte und strukturell integrierte Positionierung des E-Sports weit schwieriger ist, als dies theoretisch notwendig wäre.



Sport und E-Sport

## Professionalisierung + Kommerzialisierung?

„(...) Der Wandel der Organisationsstruktur war zum einen eine Folge der **zunehmenden Kommerzialisierung**, zum anderen aber auch eine Reaktion auf **die stärker werdende Professionalisierung**. Ehrenamtliche Mitarbeiter und Führungspersonen waren häufig dem laufenden Geschäft ausgeliefert. Sie hatten nicht mehr die nötigen Einblicke in die **komplexen Geschäftsprozesse**, so dass Entscheidungen über ihre Köpfe hinweg getroffen wurden. Die neue **Führungsstruktur** zeichnete sich durch eine intensivere und qualitativ bessere Bearbeitung der Aufgaben aus. Gleichzeitig konnten flachere Hierarchien und ein hoher Delegationsgrad erreicht werden, wodurch insgesamt eine effizientere Ausgestaltung der Organisation möglich wurde.“ (Schewe et al., 2002, S. 20)



Prof. Dr. Gerhard Schewe,  
Lehrstuhl für BWL, insb.  
Organisation und Innovation,  
Münster



Prof. Dr. Bernd Frick  
Uni Witten-Herdecke

„Sport ist zu einem **bedeutendem Wirtschaftsfaktor** in der Welt geworden – und nicht nur in der entwickelten. Der Verein ist nicht mehr die einzige **Rechtsform**, in der sich Menschen organisieren, um Sport zu treiben. **Professionelle Sportunternehmen** weisen heute üblicherweise die Rechtsform der **Kapitalgesellschaft** auf, während der Verein nach wie vor die bevorzugte Rechtsform für den **Amateursport** ist.“ (Horst Albach und Bernd Frick, 2002, S. VII)

## E-Sport als „Teufelswerk“? Randbemerkungen zu Frontal 21



### Gewalt ohne Grenzen

#### Brutale Computerspiele im Kinderzimmer

Eine riesige Fangemeinde Jugendlicher verbringt ihre Freizeit mit Prügeln und Töten am PC. Über eine Million Kinder und Jugendliche nutzen Killerspiele regelmäßig. Das Problem: Die meisten Brutalspiele sind nicht indiziert und dürfen frei verkauft werden.

von Rainer Fromm und Thomas Reichart, 26.04.2005

Konsequenzen für den E-Sport:  
Verzerrte Wahrnehmung bei Eltern und dem sozialen Umfeld.  
Schlechtes Image allgemein (gesellschaftliche Ächtung).  
Wissenschaftliche Falschaussagen als politisches Druckmittel.

35

## „Sauberer“ Sport – eine Illusion? Randbemerkungen zum Doping



### Was ist Doping?

Doping bedeutet, dass ein Sportler verbotene Medikamente Einnimmt oder anwendet. Die Verbote werden von den jeweiligen Sportverbänden bestimmt. Der Grund für das Verbot ist in erster Linie die unfaire und nicht trainingsbedingte Leistungssteigerung, die durch diese Dopingmittel hervorgerufen wird. Außerdem wird durch die Einnahme die Gesundheit des Sportlers beeinträchtigt – denn Doping ist ein Risiko!



Richard Virenque



Ben Johnson



CJ Hunter

## Begleittext IV: Schlußfolgerungen

Warum diskutiert man eigentlich die Frage, ob E-Sport Sport ist. Originär kann man diese Frage nur mit zwei Antworten ausstatten: Entweder man diskutiert vor dem Hintergrund einer kulturellen und gesellschaftlichen Verankerung – dann bedeutet diese Einordnung eine in ein gesellschaftliche hochgradig akzeptiertes und honoriertes Klassifikationssystem. Oder man diskutiert über eine Eingliederung in Förderstrukturen, was faktisch bedeuten könnte, dass aus einer Anerkennung Pflichten, aber auch neue Rechte entstehen. Nimmt man z. B. die Anzahl internationaler Titel, die deutsche E-Sportler innerhalb der letzten vier Jahre gewonnen haben, könnte man, würde eine Anerkennung im Kanon des Sports erfolgen, durchaus erwarten, dass staatliche Förderung entsprechend gestellt werden müsste, wie z. B. eine „Bundestrainerstelle“, ist doch der deutsche E-Sport im Vergleich zu anderen traditionellen Verbänden als äußerst erfolgreich einzustufen. Doch „Entweder“ und „Oder“ könnte man auch integrativ sehen.

Anders herum könnte man auch fragen, warum man nicht die Diskussion auflöst – was spricht gegen ein Selbstverständnis von E-Sport als Sport? Wie die bisherigen Ausführungen wohl deutlich gemacht haben dürften, würde bei einer unvoreingenommenen Prüfung wahrscheinlich die Mehrheit die Übereinstimmungen stärker gewichten als die Differenzen. Vielleicht sollte man den Ideen von Alois Hahn hier ebenso Gehör schenken, wie auch Ommo Grube und seinen Anforderungen an die Grundsätze eines besseren Sports.

## Loop back: Ist E-Sport Sport?

### JA

- Der Wettkampf dominiert die Grundidee des E-Sports wie des Sports.
- Der E-Sport hat schneller als alle Sportarten zuvor kompatible Strukturen ausgebildet, die Anschlußfähigkeit sicherstellen.
- E-Sport ist medial verwertbar.
- E-Sport schließt nicht aus.

### NEIN/PROBLEMATISCH

- Das Wissen über Training ist äußerst gering.
- Gesundheitsförderung ist äußerst fraglich.
- Die gesellschaftliche Anerkennung ist nicht gegeben.
- E-Sport ist stark kommerziell getrieben. Dies entspricht nicht traditionellen Wertvorstellungen des Sports.

**In der Summe überwiegt die Mehrzahl der Indikatoren, dass E-Sport Sport ist, deutlich! Allerdings: Der „Sport“ wird E-Sport weiter ablehnen!**

## Gruß an Manfred von Richthofen: Let's drop the „E“!

Sport und E-Sport

*„Bedarf der Sport zu seiner Rechtfertigung des Hinweises, dass er erzieherischen und sozialen Zwecken dient? Begeben wir uns nicht auf einen gefährlichen Weg, wenn wir auch den Sport unter dem Zweckmäßigkeitsgedanken betrachten, das zwar für unsere leistungsorientierte Gesellschaft kennzeichnend ist, aber den Sport vielleicht gerade um sein Schönstes bringt? Gehört nicht der Sport in jenen Bereich des Spiels, der zweckfreien und gerade darum sinnvollen Betätigung, die das Leben eigentlich erst lebenswert machen, ähnlich wie Musik und Malerei, Dichtung und Philosophie? Käme es nicht darauf an, ihm diesem Freiheitsraum zu erhalten und ihr gerade abzugrenzen gegen das Zweckmäßigkeitsdenken in der Leistungsgemeinschaft? (...)*

*Wichtig ist jedoch, dass man weder den Amateursport vergötzt, noch aber durch ein Festhalten an einer unserer Wirklichkeit nicht mehr angemessenen Amateuridee langfristig die Olympischen Spiele gefährdet.“  
(Richard von Weizsäcker, 1971)*



## Kontakt

Sport und E-Sport

### zum Forschungsprojekt ZeRo/FEE

**Dr. Jörg Müller-Lietzkow**

Kommunikationswissenschaft,  
insb. Ökonomie und Organisation der Medien  
Friedrich-Schiller-Universität Jena  
Ernst-Abbe-Platz 8  
07743 Jena

03641/944954 (Fon)  
03641/944952 (Fax)  
0179/1397011 (Mob)

E-Mail : [j.mueller-lietzkow@uni-jena.de](mailto:j.mueller-lietzkow@uni-jena.de)

**Prof. Dr. Ricarda B. Bouncken**

Lehrstuhl für ABWL und Personal- und  
Organisationsökonomie  
Ernst-Moritz-Arndt-Universität Greifswald  
Friedrich-Löffler Str. 70  
17489 Greifswald

03834/862462 (Fon)  
03834/862413 (Fax)

Email: [bouncken@uni-greifswald.de](mailto:bouncken@uni-greifswald.de)

## Sammlung

# Back-Up-Infos

41

## Olympische Information über Badminton

- **SPORTS:** The current Olympic Games programme includes 35 **sports** and nearly 400 events. There are also **past Olympic sports** and **sports recognised** by the Olympic Movement.
- Badminton Olympic sport since 1992. Made-for-television radar guns instantly flash the speed of serves, volleys and pitches to the sporting public around the world these days, but few viewers could name the world's fastest racket sport. The title belongs to badminton. The flight of the shuttlecock, a missile of cork and goose feather that players volley across the net, has been recorded at speeds of 260 kilometres per hour. Speed, agility and lightning-fast reflexes are essential to the game. Add stamina, too - players have been known to cover more than six kilometres in a single match. While contemporary badminton first appeared in the mid-19th century, it evolved from the game battledore and shuttlecock, which can be traced back to ancient Greece, China, Japan and India. Especially popular in Asia and Europe today, badminton became a full competition sport at the Olympic Games in 1992.

42

## Die Athleten von Olympia: Amateure und Profis

Bei den Olympischen Spielen waren alle (männlichen) Griechen von freier Geburt teilnahmeberechtigt. Die hippischen Disziplinen waren von jeher eine Domäne des Adels, der allein den finanziellen Hintergrund für den teuren Sport hatte. Doch auch die Teilnehmer an den gymnischen Disziplinen mussten sich die Reise nach Olympia leisten können: So verzeichneten die Siegerlisten viele Athleten, die aus der Umgebung Olympias kamen und somit geringen finanziellen Aufwand hatten.

Mit der Bedeutung der Olympischen Spiele wuchs jedoch auch die Lukrativität von Olympiasiegen. Bei den Olympischen Spielen waren zwar keine Preisgelder zu erringen, doch honorierte die Heimatgemeinde einen Sieg fürstlich. Erfolgreiche Sportler genossen – ähnlich wie heute – hohes Ansehen. Der Ruhm eines Olympiasiegers verlieh auch seiner Heimatstadt Glanz. In Athen standen aufgrund eines von Solon (ca. 640-560 v. Chr.) eingebrachten Gesetzes jedem Olympiasieger 500 Drachmen zu (In Solons Zeit hatte eine Drachme den Kaufwert eines Schafes!). So entwickelte sich bereits in der Antike der professionelle Sport. Auf dem Höhepunkt der Wettkampfbegeisterung der Griechen fanden Hunderte von Agonen (Wettkampfanstaltungen) statt, auf denen die Profis Preisgelder erringen konnten. Denn – im Gegensatz zu den prestigeträchtigen vier panhellenischen Spielen – lockten die meisten griechischen Agone mit materiellen Gewinnen.

In Olympia hingegen erhielten die Sieger einen Kranz aus den Zweigen eines Ölbaums, der in der Nähe des Zeustempels wuchs. Wahrscheinlich am sechsten Tag der Spiele, dem Abschlussstag, fanden die Siegerehrungen statt.

Statuen und Inschriften bewahrten den Ruhm eines Olympiasiegers für die Nachwelt. Dichtungen priesen die Leistungen der berühmten Athleten. So sind uns die Namen der Stars der Antike bis heute erhalten geblieben.

## Stars der Antike

**Der ‚Ringerkönig‘ Milon aus Kroton:** Die griechische Stadt Kroton in Unteritalien entsandte im 6. Jahrhundert eine Vielzahl erfolgreicher Sportler zu den Olympischen Spielen: Athleten aus Kroton siegten zwischen 588 und 488 v. Chr. bei nahezu allen Olympischen Spielen, insbesondere im Stadionlauf erzielten die Krotoniaten eine großartige Bilanz. Aber auch im Ringen verzeichneten sie Triumphe.

Für die Erfolge Krotons steht v. a. der Ringer Milon, vielleicht der berühmteste Athlet der Antike. In der zweiten Hälfte des 6. Jahrhunderts errang er sechs Olympiasiege, nachdem er 540 v. Chr. bereits bei den Knabenwettkämpfen gesiegt hatte. Hinzu kamen Siege bei den anderen panhellenischen Spielen (7 in Delphi, 10 bei den Isthmischen Spielen, 9 in Nemea). Er war damit sechsfacher Periodonike. Um die Person Milons rankten sich Legenden: Eine berichtet davon, wie Milon im Kampf gegen das mit seiner Heimatstadt verfeindete Sybaris an der Spitze des Heeres, wie Herakles mit Löwenhaut bekleidet und Keule schwingend, den Gegner in die Flucht schlug.

**Die Familie des Diagoras von Rhodos:** Die Familie des Diagoras war wohl die erfolgreichste Sportlerdynastie der Antike. Über drei Generationen konnte die Familie außergewöhnliche Erfolge in den Kampfsportarten verzeichnen, so dass ihr sogar göttliche Abkunft nachgesagt wurde (Hermes oder Herakles). Diagoras errang 464 v. Chr. den Olympiasieg im Faustkampf. Als Berufsathlet gewann er eine Reihe weiterer Wettkämpfe und war Periodonike. Ihm hat der Dichter Pindar seine 7. Olympische Ode gewidmet. Den stolzesten Moment in seinem Leben erlebte Diagoras jedoch nach dem Ende seiner sportlichen Laufbahn, als bei den Spielen 448 v. Chr. seine Söhne Akusilaos und Damagetos am selben Tag Olympiasiege errangen (Akusilaos im Faustkampf, Damagetos im Pankration). Übertroffen wurden sie noch von Dorieus, ihrem jüngeren Bruder, der als Pankratiast zwischen 432 und 424 dreifacher Olympiasieger und dreifacher Periodonike war. Nach Beendigung seiner sportlichen Karriere wurde er ein wichtiger Politiker seiner Heimat Rhodos. Die Enkel des Diagoras, die Söhne seiner Töchter Pherenike und Kallipateira, erkämpften sich wahrscheinlich 404 v. Chr. Olympiasiege im Faustkampf (Eukles in der Männerklasse, Peisirodos in der Knabenklasse).

**Leonidas von Rhodos:** Der erfolgreichste Läufer der Antike war Leonidas von Rhodos. Leonidas errang 12 Olympiasiege! Zwischen 164 und 152 v. Chr. beherrschte er die Laufdisziplinen: Er gewann je viermal den Stadionlauf, den Doppellauf und den Waffellauf. Allerdings wurde Leonidas nie Periodonike.

## E-Sport – Ansätze bei Giga



Die Kluft zwischen der Spielstärke eines Fun-Clans und eines professionellen Pro-Gamer Clans in der Disziplin "Counter-Strike" wird fälschlicherweise zu oft unterschätzt. Vergleichbar mit "echten Sportarten" wie Fußball oder Basketball können viele CS-Spieler ihre individuelle Leistung in Bezug auf Zielgenauigkeit und Spielverständnis tatsächlich mit den Einzelleistungen der Pro-Gamer vergleichen, doch wird sie diese "Fähigkeit" alleine in kein Finale der Welt bringen. Teamplay ist gefragt und die richtige Abstimmung zwischen fünf CS-Spielern ist die Grundlage für erfolgreiches und professionelles Gaming.

Um ein gutes Teamplay überhaupt erst zu ermöglichen, bedarf es viel Trainings und der richtigen Kommunikation zwischen den einzelnen Team-Mitgliedern. Abkürzungen für verschiedene Strategien gehören dabei ausgetüftelt, kurze und prägnante Stichworte für verschiedenste Situationen müssen auswendig gelernt werden. Im Grunde besitzt jeder Spieler in einem Clan eine "feste" Position, die anhand seiner persönlichen Stärke auf die verschiedenen Maps gelegt wird. So sollte ein Spieler mit der höchsten Zielgenauigkeit die Distanz-Plätze, der Nahkämpfer entsprechend die Gegenposition einnehmen.

Quelle: <http://www.giga.de/index.php?storyid=117396>

## „Maussportler“ der anderen Art



46

Quelle: [http://feki.marcapo.com/marcapo\\_platform/projekte/feki\\_marcapo/home\\_17\\_62\\_2\\_f.htm](http://feki.marcapo.com/marcapo_platform/projekte/feki_marcapo/home_17_62_2_f.htm)