

“E-SPORT”

Erste Gedanken für eine
wichtige Auseinandersetzung



Daniel Schmidt

    d3sm17h

 danielschmidt.online

- bringt gerne Menschen zusammen
- versucht, das Leben in jeder Situation zu umarmen
- liebt es, Potenzial zu fördern
- lässt stets Platz für Albernheiten
- macht und hört gerne Musik
- mag den Winter
- hat meist eine Hose an
- ist leidenschaftlicher Teamspieler - auch offline



What the esport?

E-Sport („elektronischer Sport“, auch *ESport*, *eSport*, *e-Sport*, *E-Sports*, *eSports* und *e-Sports*) ist der sportliche Wettkampf mit Computerspielen. - Wikipedia

Gaming

- Wie groß ist das?
- Warum eigentlich?
- Chancen? Risiken?

- Warum Daniel's Investment?

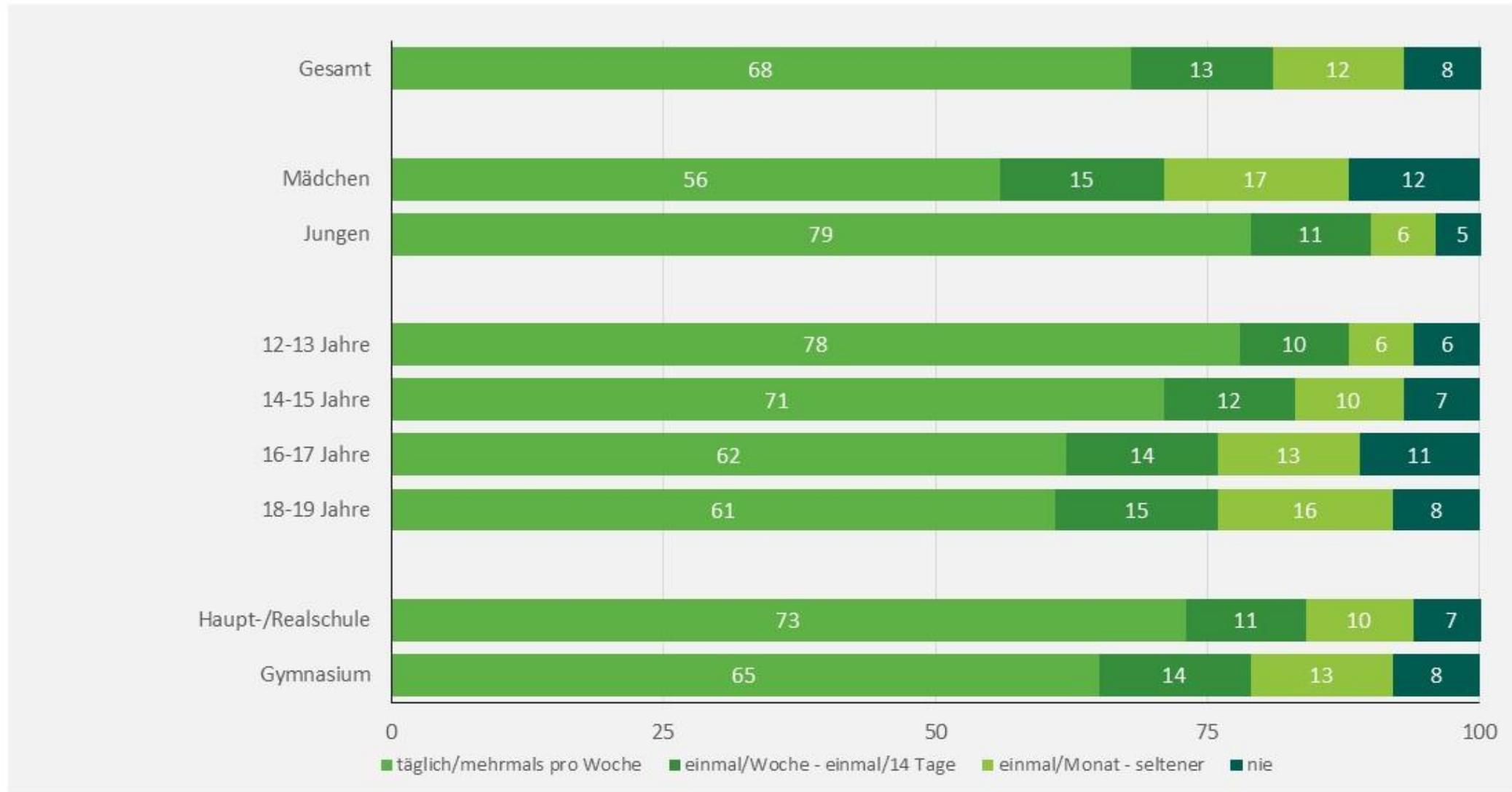
Sportlicher Wettkampf

- Was ist entscheidend?
- Welche Einordnungen gibt es; von wem & warum?

- Übergang "Einordnung?"

Digitale Spiele: Nutzungsfrequenz 2020

- Computer-, Konsolen-, Tablet- und Smartphonespiele (netto) -



Gaming - Wer macht das überhaupt?

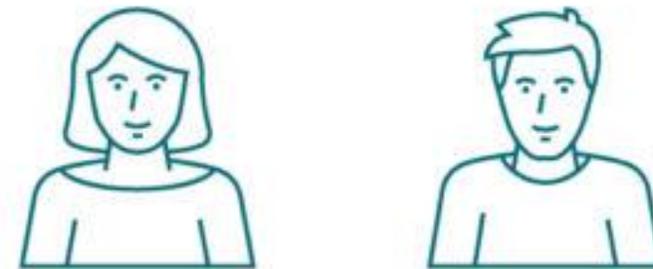
Mehr als 34 Millionen Deutsche sind Gamer



Deutsche spielen
Computer- und Videospiele



Durchschnittliches
Alter

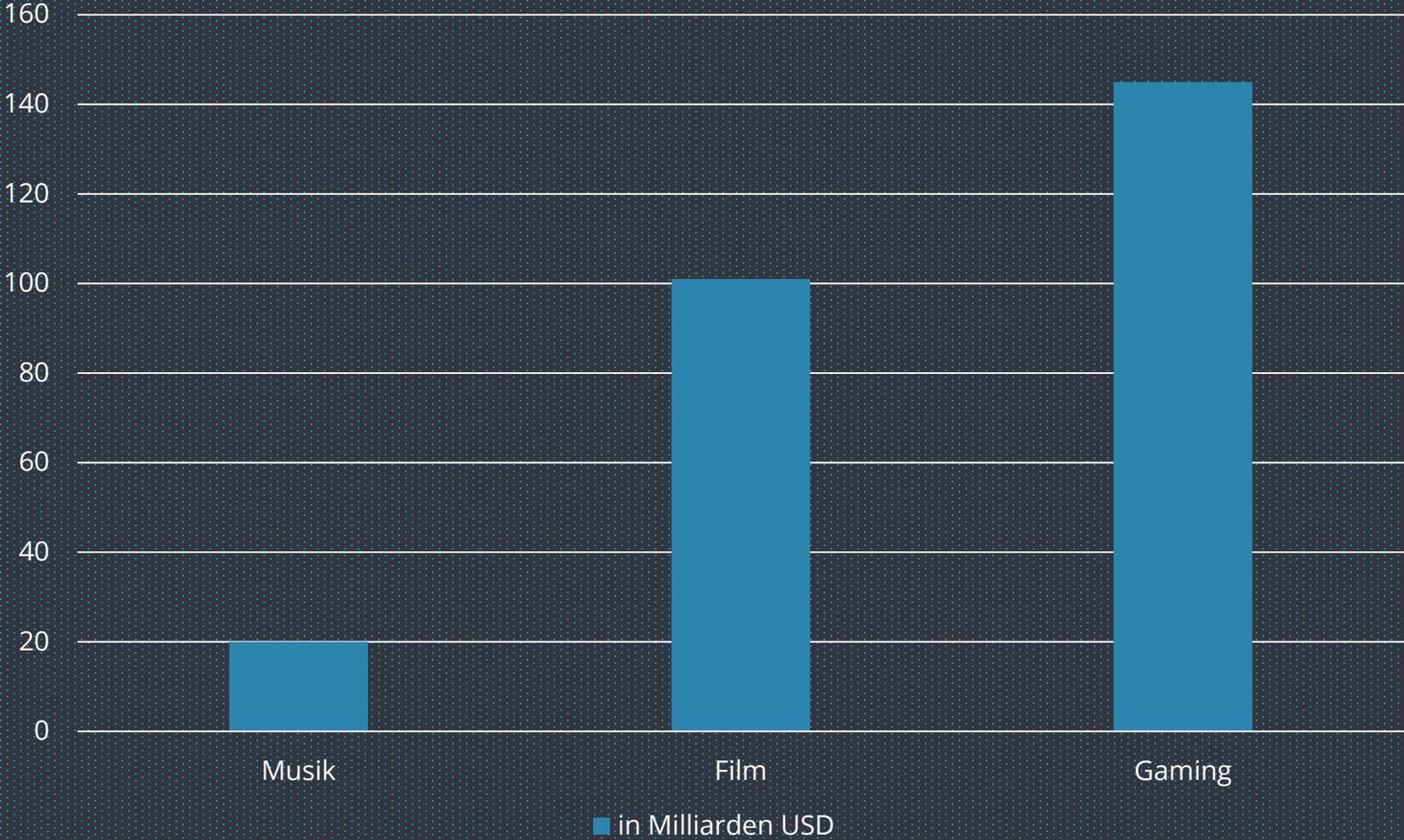


48%

52%

Geschlechterverteilung

Industriegröße 2019 (→ pre Covid)



Musik Quelle: <https://www.ifpi.org/ifpi-issues-annual-global-music-report/>

Film Quelle: <https://www.mpa-apac.org/press/new-report-2019-global-theatrical-and-home-entertainment-market-surpasses-100-billion-for-first-time-ever/>

Gaming Quelle: <https://www.wepc.com/news/video-game-statistics/>

Zwischenfazit 1

Im Minimum müssen wir

- a. uns mit der Existenz von Gaming und esport abfinden
- b. die Relevanz von Gaming und esport ernst nehmen

Warum ist das so beliebt?

Ein Annäherung aus 3 Perspektiven

Übers Spielen

Was und Wann?



Grundlage fürs Leben

Was andere dazu sagen

- "Denn, um es endlich einmal herauszusagen, der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.," - Schiller
- "Das Spiel ist Schlüssel zur Außenwelt und Wecker der Innenwelt.," - Fröbel
- "Der Mensch ist nur dann an Leib und Seele gesund, wenn ihm alle seine Verrichtungen, geistige und körperliche, zum Spiele werden.," - Wieland
- "Spiel ist notwendig zur Führung eines menschlichen Lebens.,"
- Thomas von Aquin

"Wenn nicht Spiel und Scherz ein natürliches Vergnügen enthielten, würde nicht eine so heftige Begierde der Menschen nach ihnen streben."
- Seneca

Über Motivation

Was unser Handeln bestimmt.

Warum spielst du?

Es macht Spaß.

Wir spielen als Freunden zusammen und haben Spaß.

Ich kann da immer neue Sachen bauen und ausprobieren.

Das macht mir Spaß.

Wenn wir gewinnen ist man richtig gut drauf.

-

Spaß halt.

Bedürfnisse

Deci & Ryan:

- Selbstständigkeit
- Kompetenzerleben
- Soziale Eingebundenheit

Maslow:

- Essen & Trinken
 - Sicherheit
- sozialer Kontakt
- Wertschätzung
- Selbstverwirklichung

Handlungsmotive

Was ist das Ziel meiner Handlung?

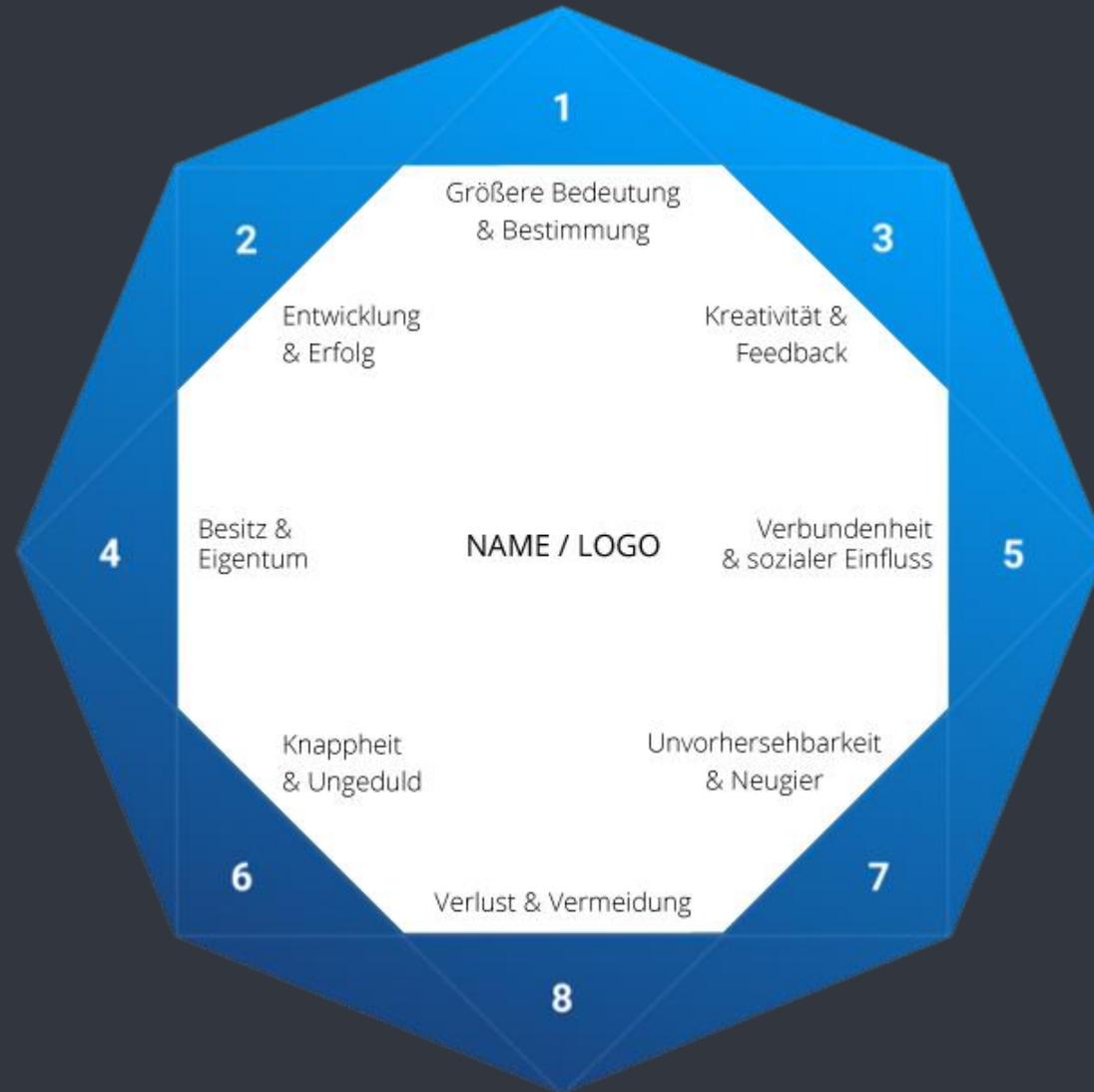
McClelland:

Leistung (Hoffnung auf Erfolg / Furcht vor Misserfolg)

Anschluss (Hoffnung auf Anschluss / Furcht vor Zurückweisung)

Macht (Hoffnung auf Kontrolle / Furcht vor Kontrolle)

Octalysis Framework



Unser Handeln ist gesteuert von:

- Bedürfnissen
- Handlungsmotiven
- Kerntrieben

→ Resultat: das Erleben emotionaler Befriedigung (Spaß)

Über Zeitgeist

Willkommen im Jetzt.

(Technologische) Weiterentwicklung



Neue Entwicklungen wurden immer skeptisch betrachtet, bis sie für die nächste Generation ganz normal waren.

„[Spielen] ist nur ein Vergnügen von sehr minderwertigem Charakter, welches dem Geist wertvolle Zeit stiehlt, die nobleren Kenntnissen gewidmet sein könnten.“

- Scientific American 02.07.1859 [über Schach]

Zwischenfazit 2

Games sind beliebt, weil sie

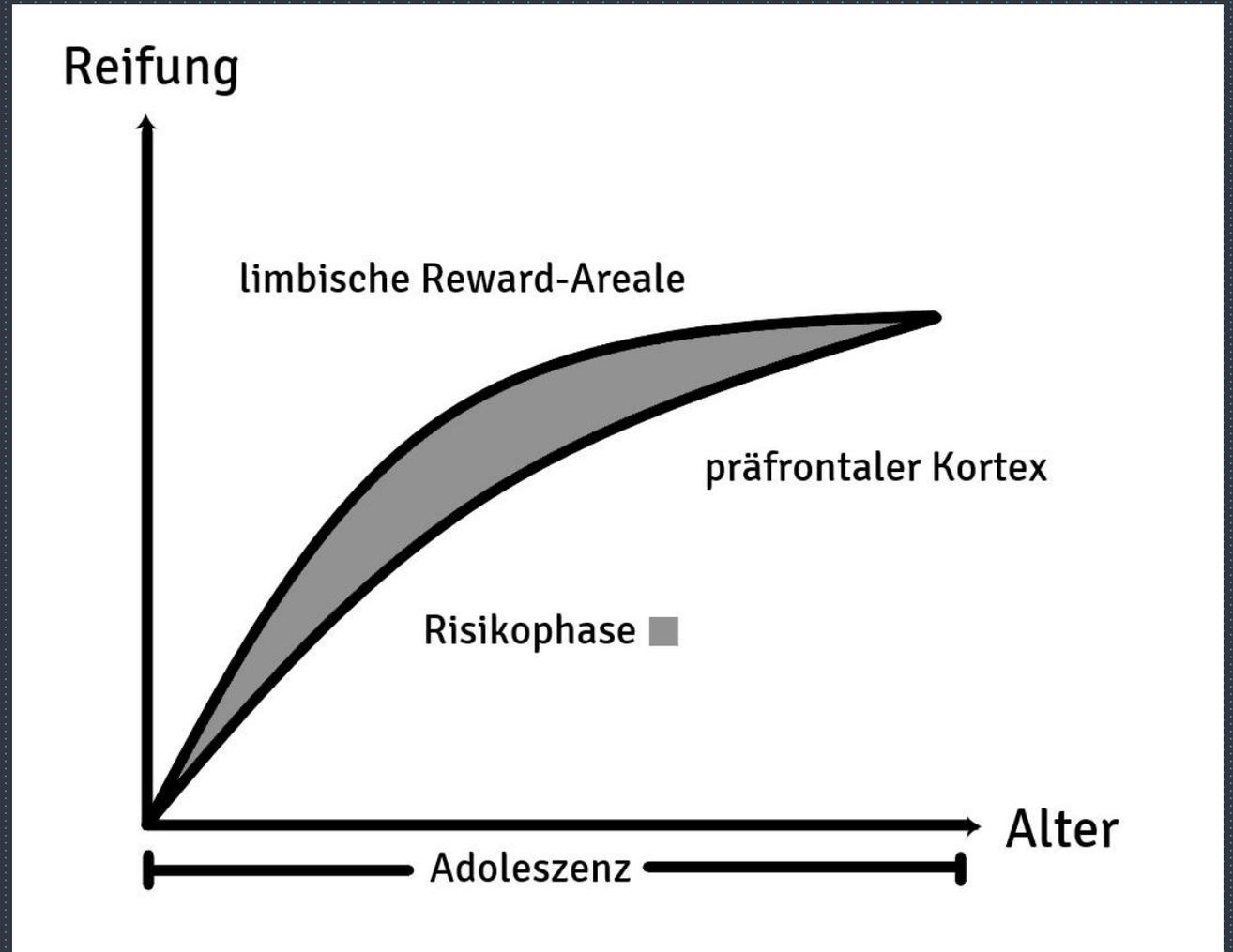
- a. Spiele sind und Spiel ein Grundprinzip des Menschseins ist.
- b. auf die menschliche Handlungssteuerung ausgerichtet sind.
- c. mehr als nur Spiele sind.
- d. in diese Zeit gehören.

Chancen und Risiken

Ein kleiner Überblick.

Das Gehirn in der Adoleszenz

Nach Konrad (2013)





Der schnellste Weg zum Erfolg

JAMES OLDS UND PETER MILNER

Computerspielabhängigkeit

- Bisherige Studien: Deutschland 0,2%-5% | International 1%-10%
- Computerspielabhängigkeit = multifaktorielles Störungsbild aus lerntheoretischen und biologischen Prozessen, sowie sozialen Mechanismen¹
- Computerspielabhängige erfüllen häufig auch Kriterien für eine weitere psychische Störung, bspw. etwa für depressive Störungen, Angststörungen sowie Aufmerksamkeitsdefizit- und Hyperaktivitätsstörungen (ADHS)²
- Überwiegende Mehrheit der vorhandenen Studien aus dem psychologisch-medizinischen Bereich

1 - Davis, 2001; Grüsser/Thalemann, 2006; Wölfling/Müller, 2009; Young/Yue/Ying, 2011; Wölfling et al., 2013

2 - Kuss/Griffiths, 2012a; Rehbein, et al., 2013

Beides nach: Jukschat, 2017

Chancen

- Eine Lebenswelt, die von vielen Menschen geteilt wird, bedeutet eine riesige Zugangsmöglichkeit!
- Jugendliche lernen sehr viel und wir können ihnen eine spielerische Lebenseinstellung mitgeben!

Positionen und Perspektiven

Wie Spiele nicht nur uns, sondern damit auch unser Leben und unsere Gesellschaft verändern.

OPTIMIST:

- Games
 - haben wunderbar-positive Kraft
 - machen klüger und glücklicher
 - stärken physisch, psychisch und emotional
 - erlauben uns Vorstellungskraft, Emotion und analytische Logik zu verbinden
- Fokus: Spiele, die kreatives Denken, kollaboratives Problemlösen und freudige Positivität fördern.
- Beispiele: Jane McGonigal, Yu-Kai Chou

PESSIMIST:

- Games
 - sind der Hauptfaktor für die Krise, der sich junge Menschen – besonders Männer – gegenüber sehen
 - gaukeln nur Erfolge (etc) vor, ohne wirkliche Verbindung zur echten Welt zu schaffen
 - führen zu Spielern, die sozial isoliert und emotional verkümmert sind und durch ständige, sich wiederholende, kontextfreie Hyperstimulation desensibilisiert werden
- Beispiele: Philip Zimbardo, Manfred Spitzer

KÜNSTLER:

- Games
 - sind Kunst
 - haben offensichtlichen und tiefgründigen Wert, der sich nicht auf etwas anderes reduzieren lässt
 - Sind aus dem Leben inspiriert und können etwas über das Leben aussagen
- Wir müssen ihre Auswirkung auf das Gehirn nicht messen und
- Ihre Schönheit und Bedeutung ist bereits ihr Selbstzweck
- Beispiele: Eric Zimmerman, Humans of Gaming Podcast

Ein vollständiges Bild.

„Indem wir die positiven Ambitionen des Optimisten umarmen, die Warnungen des Pessimisten anerkennen und die intrinsische Schönheit von Spielen mit dem kultivierten Geschmack des Künstlers erkunden, können wir ein vollständig[es drei]dimensionales Bild darüber erstellen, wie Spiele unser Gehirn verändern und was das für die Zukunft der Menschheit bedeutet.“

- FRANK LANTZ, 2018

Zwischenfazit 3

- Durch Games werden wir neu ermutigt, in Mündigkeit und gesunde Beziehungen zu investieren.
- Games bieten einen guten Zugang zu einer breiten Masse und den relevanten Fragen des Lebens.
- Die Frage ist, was wir mit dem puren Faktum Spiele anfangen.





..., um die
Gamingszene
zur rettenden
Schönheit Christi
hinzulieben.





PAUSE



OUR GAME



eSports

WAS IST SPORT?!

„Unter dem Begriff Sport werden verschiedene Bewegungs-, Spiel- und Wettkampfformen zusammengefasst, die meist im Zusammenhang mit körperlichen Aktivitäten des Menschen stehen[...]"

- Wikipedia 2021

WAS IST SPORT?!

Sport ist eine „Sammelbezeichnung für die an spielerischer Selbstentfaltung (Spiel) und am Leistungsstreben orientierten Formen menschlicher Betätigung, die der körperlichen und geistigen Beweglichkeit dienen, bes. auf dem Gebiet der Leibesübungen.

Diese Tätigkeiten, die in den meisten Fällen um ihrer selbst willen und aus Freude an der Überwindung von Schwierigkeiten ausgeübt werden, sind gewöhnlich regelgebunden und werden im freiwilligen Wettkampf und in eigens dafür bestimmten Organisationsformen gepflegt. Die spielerische Bewegung zur Selbststeigerung ohne Wettkampfstreben entfaltet sich zumeist individuell und unorganisiert.“

- Brokhaus 1973

WAS IST SPORT?!

Sport „wird somit konstituiert durch

- motorische Aktivitäten, die auf den Erwerb und das Verbessern spez. koordinativer und konditioneller Fähigkeiten abzielen,
 - in der Regel motorische Handlungen, die im Erreichen bzw. Übertreffen weitgehend künstlich gesteckter Ziele ihren Sinn haben,
 - einen charakteristischen und verbindlichen Handlungskodex, mit dem sportliche Aktivitäten hinsichtlich der Abläufe, der Organisationsstrukturen und der Handlungsnormen geregelt sind...
 - die künstliche Erzeugung einer Ebene, auf der motorische Aktivitäten von Aspekten des produktiven Nutzhandelns freigesetzt sind und sich überwiegend konsequenzlos, also spielerisch vollziehen können....,,
- Sportwissenschaftliches Lexikon (Röthig)

WAS IST SPORT?!

"Der englische Begriff disport bedeutete ursprünglich Vergnügen, Zeitvertreib und Spiel (altfranzösisch desport; vulgärlateinisch desportare: sich vergnügen). Sportliche Aktivitäten, sie können einzeln oder in Gruppen als Mannschaftssport ausgeübt werden, sind in erster Linie leistungsorientiert und dienen der Selbstentfaltung des Individuums.

In der Antike stand der Wettbewerb, in späteren Jahrhunderten der Zeitvertreib, die Zerstreuung und das Vergnügen im Vordergrund. Im 18. Jahrhundert bildete sich zuerst in England zum einen das Amateurprinzip und zum anderen die Professionalisierung des Sportes heraus.

Alle Sportarten sind Teil des gesellschaftlichen Lebens und somit den historischen, sozialen, politischen und wirtschaftlichen Wandlungen unterworfen.....,,

- Microsoft Encarta Enzyklopädie 2000

WAS IST SPORT?!

"Der Sport, insbesondere der Hochleistungssport ist ein äußerst schillerndes Gesellschaftsphänomen.

Überall in der Welt ist er anzutreffen und das Interesse, das er hervorruft, scheint umfassend zu sein. Menschen die ihn aktiv betreiben, können vielfältige Ziele mit ihm verfolgen.

Spaß und Gesundheit werden dabei meist als besonders bedeutsam betrachtet. Mit anderen Menschen zusammen sein, seine körperlichen Fähigkeiten und Fertigkeiten als private Leistungserfolge zu erleben, ist nicht weniger wichtig. Jene, die eher passiv dem Sport gegenüberstehen, verfolgen mittels Sports nicht weniger vielfältige Ziele.

Der Hochleistungssport bietet eine interessante Unterhaltung, ist unter wirtschaftlichen Gesichtspunkten äußerst interessant geworden und für politische Interessen ist er in jeder Hinsicht anschlussfähig. Längst hat er sich dabei in seiner Entwicklung immer häufiger als problematisch erwiesen. Das Fair Play Prinzip, das für den modernen Hochleistungssport grundlegend ist, wird durch Doping, Betrug und Korruption in Frage gestellt.

Die Gesundheit der Athleten wird der materiellen Gier geopfert, von der nicht nur die Athleten sondern auch Trainer, Funktionäre, Manager, Sponsoren und die Medien befallen sind. Die Unabhängigkeit des Sports wird durch eine gefährliche politische Inanspruchnahme beeinträchtigt.,,

- Helmut Digel, Sportwissenschaftler (1993-2001 Präsident Deutscher Leichtathletik-Verband)

WAS IST SPORT?!

„Sport ist ein wesentlicher Bestandteil der CVJM-Arbeit. Er fördert die Einheit von Körper, Seele und Geist und trägt damit zur ganzheitlichen Stärkung junger Menschen bei.

Darüber hinaus eröffnet Sport Zugänge zu jungen Menschen aus allen sozialen Milieus, baut Brücken und bietet so missionarische Chancen.“

- CVJM-Sport 2021

WV Körperlichkeit gehört zu Sport?!

DOSB

Im Gutachten heißt es, der Begriff Sport sei "durch die langjährige Rechtsprechung im traditionellen Sinne der Anforderungen an die Körperlichkeit konkretisiert". Für Games seien die körperlichen Anforderungen nicht so hoch, dass diese Spiele als "Sport im Sinne des geltenden Rechts" gewertet werden könnten. Die Gegensätze zwischen Sport und E-Sport seien "unüberbrückbar".

DSHS

„Wir haben relativ hohe Herzfrequenzen wie bei einem Ausdauerlauf. Wir haben ganz schnelle Bewegungen; 200, 300, 400 Bewegungen rechts und links, also so schnelle Bewegungen, dass man sie kaum sieht. Da ist Genauigkeit gefragt, Feinmotorik gefragt. Wir haben Herz-Kreislauf-Reaktionen, Stressreaktionen im Körper wie bei einem 11-Meter-Schießen, so kann man's beschreiben.“

Anregung 1

Basierend auf den Definitionen und Beschreibungen,
kann E-Sport Sport sein?

Für den DOSB untragbar! (?)

- eGaming ist marktorientiert und damit ein Gegensatz zum gemeinwohlorientierten Sport
- eGaming steht im Widerspruch zu ethischen Grundwerten und den ethischen Werten des Sports
- eGaming-Angebote sind nur wirtschaftlich motiviert und deshalb eine Gefahr für die Gemeinwohlorientierung
- Potenziell gesundheitsgefährdende Aktivität ist "nicht ohne weiteres mit den Zielen eines gesunden und bewegten Lebensstils vereinbar"

Welche Studie gibt es wirklich?

- Gewalttätige Videospiele sind nicht mit aggressivem Verhalten von Jugendlichen verbunden
- Studie bestätigt Verbindung zwischen gewalttätigen Videospiele und körperlicher Aggression
- Das Gehirn schrumpft durch Computerspielen
- Videospiele sind intelligenter als der Durchschnitt
- <https://royalsocietypublishing.org/doi/10.1098/rso.s.171474#d3e2748>
- <https://www.pnas.org/content/115/40/9882.short>
- <https://www.uni-ulm.de/in/fakultaet/in-detailseiten/news-detail/article/online-computerspiele-veraendern-das-gehirn-auswirkungen-von-gaming-auf-den-orbitofrontalen-kortex/>
- <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/5586/1742>

Dasselbe Prinzip gilt für andere Themen, wie bspw. Beziehung zur Familie, Schulnoten, Depressionen, etc.



BATTLEFIELD HOME



WAS IST ESPORT?

WAS IST ESPORT?

„E-Sport („elektronischer Sport“, auch ESport, eSport, e-Sport, E-Sports, eSports und e-Sports) ist der sportliche Wettkampf mit Computerspielen.“

- Wikipedia

WAS IST ESPORT?

„ESport ist Massenphänomen, Jugendkultur und Wettkampf in einem. Der Begriff beschreibt den organisierten und kompetitiven elektronischen Sport, bei dem sich ein oder mehrere Spieler innerhalb von Video- und Computerspielen messen. Je nach Spielgenre und -titel herrschen dabei völlig andere Bedingungen und Reglements für die eSportler. Der Wettkampfgedanke steht dabei allerdings immer klar im Vordergrund.“

- Institut für Bewegungstherapie und bewegungsorientierte Prävention und Rehabilitation der DSHS

WAS IST ESPORT?

“Esports (Electronic Sports) is a competitive sport where gamers use their physical and mental abilities to compete in various games in a virtual, electronic environment.”

- International Esports Federation

WAS IST ESPORT?

„eSport ist der unmittelbare Wettkampf zwischen menschlichen Spieler/innen unter Nutzung von geeigneten Video- und Computerspielen an verschiedenen Geräten und auf digitalen Plattformen unter festgelegten Regeln. [...] Bezugsobjekt der sportlichen Tätigkeit sind Videospiele, die in ihrem Aufbau und ihrer Wirkungsweise den Anforderungen an die sportliche Leistungsermittlung genügen, den Spielerfolg nicht überwiegend dem Zufall überlassen und einen reproduzierbaren Spielrahmen zum Vergleich der Leistung zwischen den Spieler/innen bieten.“

- eSport-Bund Deutschland e.V.

Die Dualität von Sport

Sportverständnis als eine

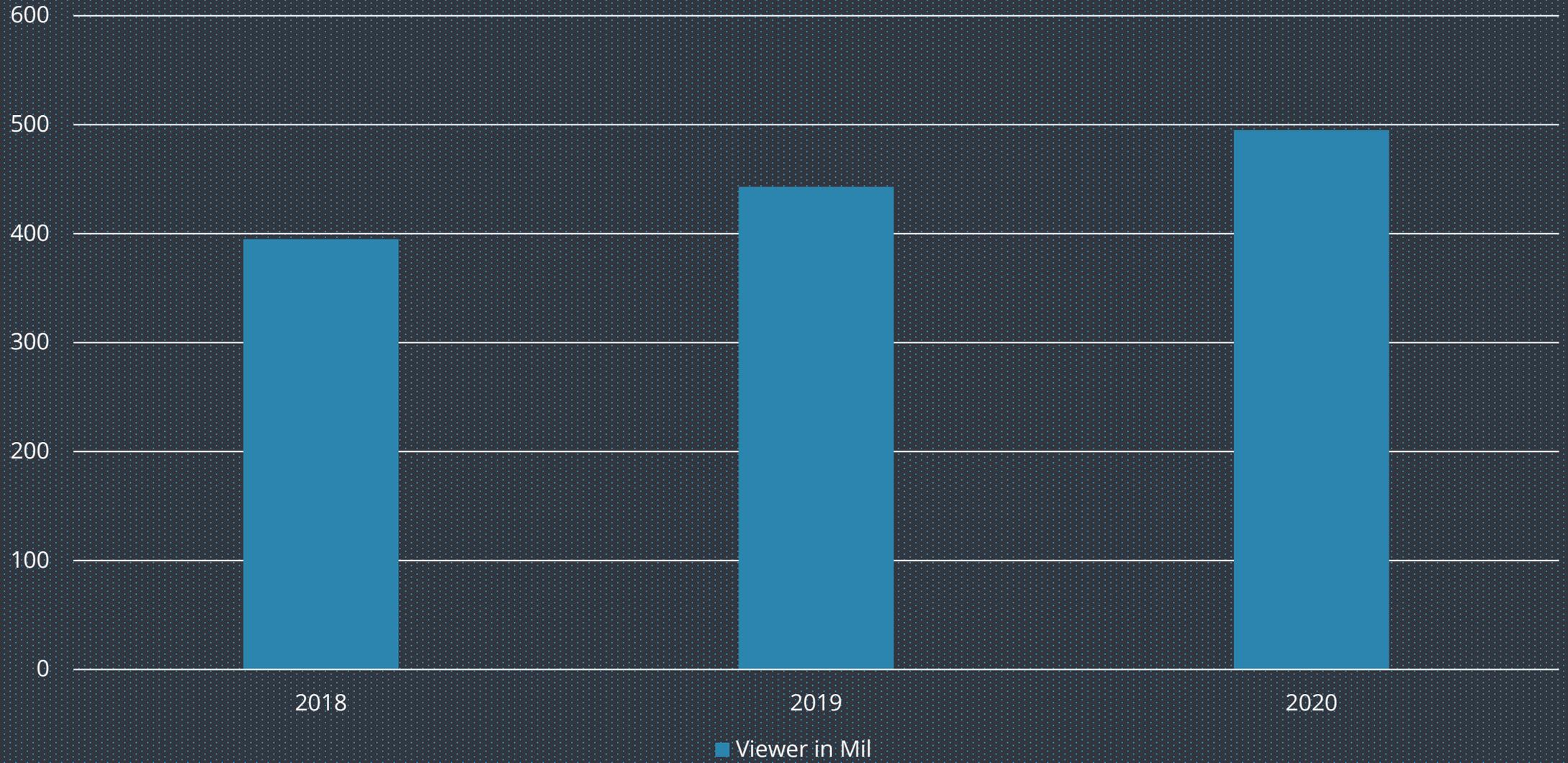
- Körper- und Bewegungskultur
- Wettbewerbs- oder Wettkampfkultur



CHESS VS ESPORTS



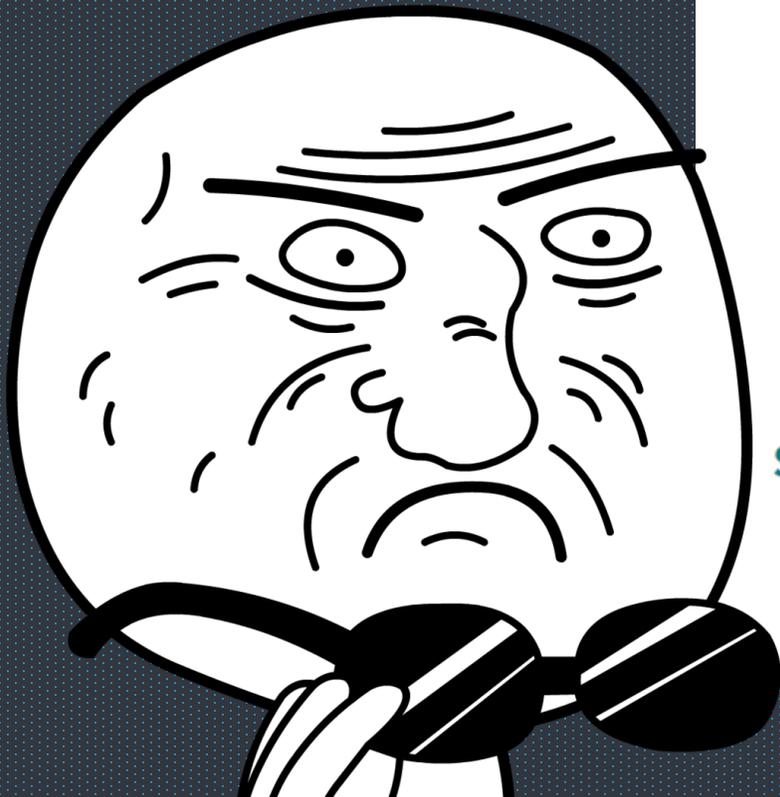
Viewer in Mil





10 Mio.
Gamer

können sich vorstellen,
sich in einem eSports-Verein
zu engagieren



Not just a game.
OUR GAME.

Anregung 2

Geht es vielleicht weniger, um das Thema
und mehr um die Menschen?

Was ist unser Spiel?

...und wie sortieren wir E-sPoRt da ein?