

Elisabeth-Gymnasium Halle  
Murmansker Str. 14  
06130 Halle (Saale)

## **elektronischer Sport**

- Sportart oder nur Computerspiele? -

Oliver Kowald

Abgabedatum: 2007-04-13

Facharbeit Informatik

betreuender Lehrer: Herr Krause

# Vorwort

In Deutschland werden Computerspiele in den Medien meist negativ dargestellt und von vielen (vor allem von älteren) Menschen als etwas Zeitraubendes und Sinnloses angesehen. Außerdem müssen sie oft als Sündenbock für Gewalttaten, wie dem Amoklauf von Bastian B. am 20.11.2006 an einer Schule, herhalten. In einigen Ländern außerhalb von Deutschland ist dies anders – dort wird das Spielen von Computerspielen im Mehrspielermodus sogar vom Staat als offizielle Sportart anerkannt.

Da ich mich selbst für den elektronischen Sport, kurz eSports, interessiere und die Szene seit geraumer Zeit verfolge, möchte ich mit dieser Arbeit zeigen, in welchen Punkten dieser virtuelle Zeitvertreib wirklich mit realem Sport vergleichbar ist, wo Unterschiede liegen, wie eSports in Deutschland und in der Welt fabriziert wird, wie die Entwicklung aussieht und ob es eventuell auch einmal in Deutschland den elektronischen Sport als eine offizielle Sportart geben könnte.

# Inhalt

	Seite
<b>1</b>	<b>Einleitung</b> .....4
1.1	Was ist eSports – Definition .....4
1.2	Was ist Sport – Definition, Aufnahmebedingungen für Sportarten.....4
<b>2</b>	<b>Professionelles Spielen</b> .....6
2.1	Die Disziplinen im Überblick .....6
<b>3</b>	<b>Spieler und Teams (im Vergleich zu anerkannten Sportarten)</b> .....9
3.1	Anzahl der Spieler/ Teams.....9
3.2	Organisation.....10
<b>4</b>	<b>Finanzierung</b> .....10
4.1	Sponsoren.....11
<b>5</b>	<b>Geld</b> .....12
5.1	Gehälter und Ablösesummen .....12
<b>6</b>	<b>Training</b> .....13
6.1	Der Trainingsaufwand von professionellen Spielern.....13
<b>7</b>	<b>Turniere und Ligen</b> .....14
7.1	Die wichtigsten Ligen und Turniere .....14
7.2	Entwicklung der Preisgelder .....15
<b>8</b>	<b>eSports in den Medien</b> .....16
8.1	Wie wird der eSports in den Medien dargestellt.....16
<b>9</b>	<b>Unerlaubte Hilfsmittel – „Doping“ im eSports</b> .....17
9.1	Cheats und die Gegenmaßnahmen.....18
<b>10</b>	<b>Fazit und weitere Entwicklung</b> .....19
10.1	Ist bzw. in wie weit ist der eSports eine Sportart.....19
	<b>Glossar</b> .....22
	<b>Quellenverzeichnis</b> .....23

# 1. Einleitung – eSports und Sport

## 1.1 eSports - Definition

Eine allgemeine Definition des Begriffes eSports gibt es nicht, da weder das Wort selbst noch dessen Langform 'electronic Sports' (elektronischer Sport) in einer Enzyklopädie genau definiert ist. Eine passende Beschreibung lässt sich aber auf Grund verschiedener Definitionsversuche und Aussagen, wie z.B. den Beschreibungen von Dr. Jörg Müller-Lietzkow in seinem Text „Leben in medialen Welten – eSports als Leitungs- und Lernfeld“ und der Diplomarbeit von Christian Sauer „Untersuchungen zum Vermarktungspotential von eSport in Deutschland“ erstellen.

So kann man folgende Definition entwickeln:

*Der Begriff bezeichnet den amateurlhaften oder professionellen Wettbewerb, welcher mit Hilfe physischer Kontrollelemente digital, in Form von Computer- oder Videospiele in im Mehrspielermodus, ausgetragen wird. Die Spielfelder, die zu beachtenden Regeln sowie das Resultat festlegende Spielende werden hierbei durch die entsprechende Software und die Wettkampfbestimmungen (z.B. das Regelwerk einer Liga) vorgegeben. Die Anforderungen an die Spieler umfassen je nach Spiel motorische Fertigkeiten (z. B. Hand-Augen-Koordination), motorische Eigenschaften (z. B. Reaktionsgeschwindigkeit) und taktisches Verständnis (Spielübersicht, Spielverständnis, vorausschauendes und logisches Denken). Weitere Schreibweisen im deutschsprachigen Raum sind eSport, e-Sport, E-Sports und e-Sports.*

## 1.2 Sport – Definition, Aufnahmebedingungen für Sportarten

Da sich Sport im Laufe der Zeit zu einem umgangssprachlichen, weltweit gebrauchten Begriff entwickelt hat, lässt sich auch bei diesem Begriff keine präzise oder gar eindeutige Abgrenzung vornehmen. Was unter Sport verstanden wird, ist keine wissenschaftliche Definition, sondern eine vom alltäglichen Gebrauch und von der Einbindung in soziale, ökonomische, politische und rechtliche Gegebenheiten bestimmtes Begriffsverständnis.<sup>2</sup> Die Bezeichnung Sport lässt sich im Groben „als zusammenfassende Bezeichnung für alle menschlichen Tätigkeiten, die vorwiegend körperliche Bewegungen sind, und auf eine höhere (meist körperliche, aber auch geistige) Leistungsfähigkeit zielen“<sup>1</sup> bestimmen. Eine

---

<sup>1</sup>[http://wissen.de/wde/generator/wissen/ressorts/sport/index\\_offline.page=1245838.html](http://wissen.de/wde/generator/wissen/ressorts/sport/index_offline.page=1245838.html)

Einheitlichkeit der Regeln sowie das Streben nach internationalen Vergleichswettkämpfen sind hierbei grundlegend.

Neben diesem Begriffsverständnis kann man die Bedeutung von Sport anhand der Aufnahmebedingungen des DOSB (Deutscher Olympischer Sportbund) festmachen. Voraussetzungen hierfür sind:

- Die Ausübung der Sportart muss eine eigene, sportartbestimmende motorische Aktivität eines jeden zum Ziel haben, der sie betreibt. Diese eigenmotorische Aktivität liegt insbesondere nicht vor bei Denkspielen, Bastel- und Modellbautätigkeit, Zucht von Tieren, Dressur von Tieren ohne Einbeziehung der Bewegung des Menschen und Bewältigung technischen Gerätes ohne Einbeziehung der Bewegung des Menschen.
- Die Ausübung der eigenmotorischen Aktivitäten muss Selbstzweck der Betätigung sein. Dieser Selbstzweck liegt insbesondere nicht vor bei Arbeits- und Alltagsverrichtungen und rein physiologischen Zustandsveränderungen des Menschen.
- Die Sportart muss die Einhaltung ethischer Werte wie z.B. Fairplay, Chancengleichheit, Unverletzlichkeit der Person und Partnerschaft durch Regeln und/oder ein System von Wettkampf- und Klasseneinteilungen gewährleisten. Dies ist nicht gegeben insbesondere bei Konkurrenzhandlungen, die ausschließlich auf materiellen Gewinn abzielen oder die eine tatsächliche oder simulierte Körperverletzung bei Einhaltung der gesetzten Regeln beinhalten.<sup>2</sup>

Trotz dieser Bestimmungen gibt es Ausnahmen, die man normalerweise nach den gesetzten Voraussetzungen nicht als Sportart betrachten würde. Ein Beispiel hierfür ist Schach – eigentlich ein Denkspiel und daher schon nach Punkt eins ausgeschlossen. Dennoch gilt Schach als Sportart, da im Jahr 1976 das Bundesinstitut für Sportwissenschaften feststellte, dass "Schachspiel turniermäßig betrieben nach wissenschaftlichen Ergebnissen und Darlegungen z.T. den Charakter sportlichen Wettkampfes trägt." Dies geht aus den hohen kognitiven, psychischen und körperlichen Anforderungen hervor, welche ein Turnierschachspieler erfüllen muss, um erfolgreich zu sein. Der Spieler braucht eine gewisse körperliche Fitness und Kondition, um in Stresssituationen beim Spiel bestehen zu können. Somit kann gefolgert werden, dass Schach in seiner Turnierform als Sportart gilt.<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup>[http://www.dosb.de/de/ueber-uns/philosophie/sportdefinition/noc/no\\_cache/?sword\\_list%5B0%5D=definition](http://www.dosb.de/de/ueber-uns/philosophie/sportdefinition/noc/no_cache/?sword_list%5B0%5D=definition)

<sup>3</sup>[http://www.dosb.de/de/service/dosb-presse/frage-der-woche/detail/news/die\\_frage\\_vom\\_08052006/7624/nb/8/cHash/c46e906e19/noc/no\\_cache/?sword\\_list%5B0%5D=definition](http://www.dosb.de/de/service/dosb-presse/frage-der-woche/detail/news/die_frage_vom_08052006/7624/nb/8/cHash/c46e906e19/noc/no_cache/?sword_list%5B0%5D=definition)

## **2. Professionelles Spielen – die Disziplinen**

Im eSports gibt es, wie auch im Sport, unterschiedliche Disziplinen in denen sich die Spieler untereinander entweder freizeitmäßig unorganisiert oder organisiert in Ligen oder Turnieren messen. Die ESL (Electronic Sports League) welche hinsichtlich des eSports die professionellste Liga Europas ist, umfasst über 500 Ligen, verteilt auf ca. 90 Spiele an denen jeder Interessierte teilnehmen kann. Fast alle dieser Ligen und Spiele dienen dabei nur zum Spaß. In den Spielen „Counter-Strike 1.6“, „Warcraft III“, „FIFA 07“, sowie „Live for Speed“ gibt es allerdings jeweils eine professionelle Liga, die so genannte EPS (ESL Pro Series), in welcher die Spieler Geld verdienen können. Da es auch International zum Großteil diese Spiele sind, die auf Turnieren und in internationalen Ligen gespielt werden, möchte ich einen kurzen Einblick in die Thematik der genannten Spiele, sowie der international auch wichtigen Spiele Quake und Starcraft geben.

### **2.1 Überblick über die wichtigsten Titel**

#### **Counter-Strike 1.6**

Das Spiel Counter-Strike in der Version 1.6 ist eine Modifikation des 1998 erschienenen First-Person-Shooters HALF LIFE, die komplett auf den Multiplayerpart ausgelegt ist. Es wurde von einer privaten Gruppe entwickelt, welche am 19. Juni 1999 die erste Beta veröffentlichten, die durch das Internet und LANs schnell Verbreitung und eine große Spielergemeinde fand. Das Entwicklerteam wurde später zu Teilen vom Entwickler des Spieles HALF LIFE, VALVE, übernommen um an Counter-Strike zu arbeiten. Im November 2000 wurde Version 1.0 herausgebracht, seit September 2003 wird Version 1.6 gespielt. Counter-Strike besitzt die wohl größte Community unter den eSports-Titeln mit bis zu 220.000 gleichzeitig aktiven Spielern. Monatlich wird das Spiel weltweit über 114 Millionen Stunden lang gespielt.<sup>4</sup> Als Spielthematik wird das Räuber und Gendarm Prinzip aufgegriffen. Die Spieler sind in 2 Teams unterteilt, wovon ein Team (die Terroristen) versucht, eine Bombe auf einem der beiden vorgesehenen Plätze der verschiedenen Karten (sogenannten Maps) zu legen und bis zur Explosion zu verteidigen, während das andere Team (die Counter-Terroristen/ Polizei) das Legen bzw. das Explodieren der Bombe zu verhindern versucht. Professionell gespielt wird im Modus und 15 Runden pro Team auf der Terroristen- bzw. Counter-Terroristen-Seite. Für das Ausschalten der Gegner bzw. das Erfüllen des Missionsziels gibt es Punkte und Geld, welches zum Rundenbeginn in Ausrüstung

---

<sup>4</sup><http://www.turtle-entertainment.de/basisinfo.php?lang=0&id=7>

(Bewaffnung, Schutzkleidung etc.) investiert werden kann. Bei Counter-Strike wird vom Spieler vor allem Teamfähigkeit (Kommunikation mit den Mitspielern) sowie taktisches Vorgehen (z.B. Strategien auf den verschiedenen Karten) gefordert. Reflexe und Routine sind außerdem wichtig.

### **Warcraft III: The Frozen Throne**

Warcraft III plus dessen Erweiterung „The Frozen Throne“ ist ein Echtzeitstrategiespiel, welches durch so genannte Helden, die vom Spieler beschworen werden können, auch Rollenspielelemente enthält. Der Spieler kann unter vier verschiedenen Völkern, den Menschen, Orks, Nachtelfen und Untoten, wählen und damit gegen andere Spieler auf unterschiedlichen Karten agieren. Ziel ist es, durch geschicktes Einsetzen der abbaubaren Ressourcen, zeitlich und taktisch passendes Erstellen der Gebäude und Einheiten sowie das Durchschauen und Kontern der gegnerischen Strategie und das Positionieren und geschickte Steuern der eigenen Einheiten im Kampf den Gegner zur Aufgabe zu zwingen bzw. seine Gebäude und Einheiten zu zerstören. Gespielt wird entweder einzeln im 1on1 (ein Spieler gegen einen anderen) oder im Team, wobei vier 1on1s sowie zusätzlich ein 2on2 gespielt werden. Das Spiel wurde 2002 von Blizzard Entertainment veröffentlicht.

### **FIFA 07**

Das von EA Sports entwickelte Spiel ist der 14. Teil der Reihe. Hierbei handelt es sich um virtuellen Fußball, also um ein Spiel aus dem Genre Sport. Jedes Jahr erscheint ein neuer Teil der Reihe, wobei auf Turnieren und in den Ligen jeweils der neueste Teil gespielt wird. Das Spielprinzip entspricht dem realen Fußball, nur dass der Spieler alle virtuellen Kicker mit Hilfe der Tastatur oder eines Gamepads steuert. Gespielt wird hier im 1on1-Modus oder als Team, wobei fünf 1on1s von unterschiedlichen Spielern ausgetragen werden.

### **Live For Speed**

Live For Speed ist eine Rennsimulation, die hauptsächlich auf den Multiplayerbereich ausgelegt ist. Das Spiel ist überaus komplex und stark auf Realismus fixiert. Es wurde komplett von nur drei Leuten entwickelt (Victor van Vlaardingen, Scawen Roberts und Eric Bailey) und wird ausschließlich über das Internet vertrieben. Gespielt wird im Modus 1on1

oder in Teamrennen, bei denen die Teamleistung zählt.<sup>5</sup> Auf großen internationalen Turnieren findet man das Spiel aber kaum, und auch in der deutschen Profiligen gibt es vergleichsweise nur wenig Preisgeld zu gewinnen.

## **Quake**

Die Quake-Serie gehört zum Ego-Shooter-Genre. Der erste Teil der mittlerweile vierteiligen Serie gründete mit seinem Erscheinen 1996 (Entwickler: id Software) viele Standards in Bezug auf 3D-Technik, Modifizierbarkeit und Mehrspielermodus. Die Spiele der Reihe haben alle einen Schwerpunkt auf dem Multiplayer-Modus, Quake 3 war sogar ein reines Multiplayerspiel.<sup>6</sup> Bei Quake geht es darum, seinen Gegner mit auf den verschiedenen Karten zu findenden Waffen in einer bestimmten Zeit so oft wie möglich auszuschalten. Das Spiel ist extrem schnell und verlangt somit vom Spieler vor allem sehr schnelle Reflexe sowie gutes Timing. In Ligen und bei Turnieren wird Quake im 1on1-Modus gespielt. Die meisten Turniere und Ligen setzen hierbei auf den neuesten Teil der Reihe, Quake 4, in Ausnahmefällen wird aber auch der ältere Teil Quake 3 noch gespielt.

## **Starcraft**

Auch Starcraft ist, wie Warcraft III, ein Echtzeitstrategiespiel aus dem Hause Blizzard Entertainment. Es wurde 1998 veröffentlicht und wurde später noch per Add-On „Broodwar“ erweitert. Im Gegensatz zu Warcraft gibt es keine Helden, jedoch sind im Normalfall mehr Einheiten auf einmal im Spiel. In Europa spielt Starcraft keine allzu große Rolle mehr, aber vor allem in Südkorea erfreut sich das Spiel größter Beliebtheit. Dort führt es seit 6 Jahren die Verkaufscharts an und die besten Spieler sind wahre Volkshelden. Gespielt wird das Spiel im 1on1-Modus.

---

<sup>5</sup><http://www.4players.de/rendersite.php?LAYOUT=dispbericht&BERICHTID=2832&world=1fs&autorid=170&PAGE=1>

<sup>6</sup>[http://de.wikipedia.org/wiki/Quake\\_%28Spieleserie%29](http://de.wikipedia.org/wiki/Quake_%28Spieleserie%29)



## **3. Spieler und Teams**

### **3.1 Anzahl der Spieler und Teams im Vergleich zu anerkannten Sportarten**

Von den sechs Millionen Jugendlichen zwischen 12 und 19 Jahren in Deutschland haben, laut Ergebnissen des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest von vor zwei Jahren, rund 2,6 Millionen schon einmal das Spiel Counter-Strike gespielt. Die Electronic Sports League (ESL) zählt allein schon rund 650.000 Spieler (darunter ca. 450.000 Deutsche). Zum Vergleich: Die deutschen Basketball- und Volleyballvereine haben weniger Mitglieder (Mitglieder deutscher Basketballbund: 202.935 (Stand 2005)). Die amerikanische Liga GGL (Global Gaming League) gibt an, über 1.500.000 Mitglieder zu haben. Laut dem Ende 2003 gegründeten „Deutschen eSport-Bund“ gab es im Jahr 2005 ca. 40.000 Clans (siehe S. 10) und 1,5 Millionen Spieler in Deutschland<sup>7</sup>. Auch wenn diese Zahlen recht hoch erscheinen, kommen sie in keinsten Weise an die Verhältnisse in Korea. Dort sind etwa 18 Millionen Menschen, mehr als ein Drittel der Bevölkerung, als Teilnehmer in einem Online-Spiel registriert. Zusätzlich stufen sich 6 von 10 Koreanern im Alter von neun bis 39 Jahren als „regelmäßiger Online-Gamer“ ein. Das dort beliebteste Spiel, Starcraft, hat eine Spielergemeinde von fünf Millionen aktiven Spielern, von denen an Wochenenden ca. eine Million gleichzeitig im Netz sind.<sup>8</sup> Die erfolgreichsten Spieler werden wie Popstars gefeiert. Starcraft-Spieler Lim-Yo-Hwan, einer der erfolgreichsten Spieler in Südkorea, hat einen Fanclub mit über 600.000 registrierten Mitgliedern. Professionelle Spieler zählt der nationale Branchenverband in Südkorea 326 (davon 236 Starcraft-Spieler), die ihr Geld ausschließlich durchs Spielen verdienen. So etwas ist in Deutschland (noch) nicht möglich, hier wird das erspielte Geld nur als Nebenverdienst gesehen (siehe S. 12). Viele junge Koreaner haben das Ziel, selbst einmal Profi zu werden und verbringen einen Großteil ihrer Freizeit mit dem Spielen. Dies hat allerdings auch negative Folgen – jeder Zehnte gilt als suchtfährdet, zwei Prozent sogar als hochgradig süchtig. In Korea ist der eSports allerdings, im Vergleich zu Deutschland, als offizielle Sportart anerkannt.

---

<sup>7</sup><http://www.3sat.de/3sat.php?http://www.3sat.de/neues/sendungen/magazin/102900/index.html>

<sup>8</sup><http://www.faz.net/s/Rub501F42F1AA064C4CB17DF1C38AC00196/Doc~E155285BEFA004BA59211904851C1AB8E~ATpl~Ecommon~Scontent.html>

## 3.2 Organisation

Spieler, die sich in ihrem Spiel auch mit anderen Leuten messen wollen, treten einem sogenannten Clan bei oder gründen einen eigenen. Wie bereits im vorherigen Abschnitt beschrieben, gibt es ca. 40.000 (Stand 2005) Clans in Deutschland. Ein Clan ist eine Spielgemeinschaft aus Spielern eines oder mehrerer Spiele, die sich organisiert haben, um gemeinsam an Turnieren bzw. Ligen teilzunehmen oder anderweitig gegen andere Clans anzutreten. Clans sind also eine Form der Selbstorganisation der Spieler. Sie zeichnen sich durch gemeinsames Training und Wettkampf, aber auch durch weitere gemeinsame Aktivitäten, Freundschaften und das Betreiben einer eigenen Homepage aus.<sup>9</sup> Ein Clan, was also einem Team im realen Sport entspricht, unterteilt sich meist in einzelne „Subteams“, auch Squads genannt. Da ein Clan meist mehr Mitglieder hat, als für ein Spiel benötigt werden, werden durch die Subteams die Mitglieder aufgeteilt und können so in den Squads Wettkämpfe absolvieren. Außerdem erleichtert die Aufteilung auch die Organisation, da in den Subteams meist „Squad-Leader“ (Anführer des einzelnen Squads) ernannt werden, die zwischen den Mitgliedern und den „Leadern“ (Anführer, organisiert und leitet den Clan) vermittelt. Eine solche Struktur ist nicht vorgeschrieben, wird aber von vielen Clans in dieser Weise fabriziert. Zudem gibt es in großen, professionellen Clans noch eine Reihe anderer Leute – eine eigene Redaktion, die sich um News kümmert, Organisatoren welche die Spieler betreuen, ein Team rund um die Homepage, Leute die sich um Sponsoren und Finanzen kümmern etc. Ein solch professioneller Clan ist das Team von „SK Gaming“. Er ist einer der ältesten, erfolgreichsten und bekanntesten Clans weltweit. Er zählt fast eine Million registrierte Mitglieder, die Homepage wird jeden Monat von rund 15 Millionen Menschen besucht. Zum Vergleich: die Homepage des FC Bayern München hat monatlich nur 10 Millionen Besucher.

## 4. Finanzierung

Um Dinge wie Gameserver, Webspace und andere notwendige Dinge zu bezahlen, muss sich ein Clan auch im Finanzbereich organisieren. Kleinere Clans bezahlen all diese Sachen meist aus eigener Tasche bzw. durch geringe monatliche Clangebühren, die jedes Mitglied zu zahlen hat. Das System hat also Ähnlichkeit mit den Mitgliedsbeiträgen in Sportvereinen. Etwas größere Clans, die in Ligen recht gut platziert sind, haben teilweise einige Sponsoren, die ihnen Gameserver etc. stellen. Dies sind in dem Falle meist die Serveranbieter selbst. Die

---

<sup>9</sup><http://esb.geetac.de/version2/de/pages/31.html>

professionellen Teams hingegen haben weitaus mehr Kosten zu decken, bieten aber Firmen natürlich auch bessere Werbung als die mittelklassigen Clans. Zusätzlich brauchen auch Ligen Sponsoring-Gelder, um bestehen zu können.

## 4.1 Sponsoren

Im Sport nehmen Sponsoren eine wichtige Rolle ein – egal, ob im Breitensport durch Ausrüstung und Bekleidung oder im professionellen Sport durch teilweise riesige Summen. Ohne die Sponsoren könnten fast alle Sportarten nicht in der Form existieren, wie sie es heute tun. Als Ausgleich dafür erhoffen sich die Sponsoren einen Imagetransfer auf ihr Unternehmen bzw. Aufmerksamkeit für ihre Produkte. Auch im eSports nehmen Sponsoren eine wichtige Rolle ein. Clans und Ligen sind von Sponsoren abhängig, die den professionellen eSports als Präsentationsplattform nutzen und Veranstaltungen und Teams dafür unter anderem finanziell unterstützen. Vor allem für eine junge Zielgruppe gelten eSports-Veranstaltungen bereits als Zuschauermagnet. Teilweise wird sogar Eintritt für reine eSports-Events, wie die Intel Friday Night Games, bezahlt. Über diese Turniere, Events und Teams erreichen die Sponsoren direkt eine junge, technikaffine Zielgruppe. Aus diesem Grund kommen die meisten Sponsoren aus der IT-Branche. In erster Linie sind es Firmen wie Samsung, nvidia oder ATI die sich Spieler, Teams und Wettkämpfe für ein Sponsoring auswählen. In Deutschland ist Intel mit Geldern im unteren einstelligen Millionenbetrag für Preisgelder und Events wie die Intel Friday Night Games wohl der größte Sponsor, der sich außerdem bereits seit fünf Jahren im eSports engagiert und auch viele internationale Wettbewerbe unterstützt. Samsung, Hauptsponsor der „World Cyber Games“-Turnierserie, bezuschusst die Liga mit etwa 15 bis 20 Millionen Euro im Jahr und zählt damit International zu den größten Sponsoren. Mit der Anerkennung von eSports als offizielle Sportart gäbe es in Deutschland, laut Provider AOL, noch mehr rentable Möglichkeiten der finanziellen Unterstützung.<sup>10</sup> Doch zunehmend greifen auch IT-fremde Firmen in den eSports ein. Firmen wie adidas oder kappa stellen Kleidung und Merchandise-Artikel für große Clans wie „SK Gaming“ oder „mousesports“. Wilkinson setzt bereits seit mehr als einem Jahr auf die Werbewirksamkeit von Computerspielen. Jens Enders, der Gründer und Geschäftsführer des wohl erfolgreichsten deutschen Teams „mousesports“, welches dieses Jahr von Hauptsponsor wazap.com „eine hohe sechsstellige Summe“ erhält, steht in Verhandlungen mit großen Automobilkonzernen, welche die Spieler in Zukunft sponsern sollen. Außerdem meint er, dass „immer mehr Firmen dazu kommen, die momentan noch nicht soviel mit dem eSports zu tun hatten. Dass die IT-fremden Firmen dann einsteigen, dass wird sich entwickeln [...] Der

---

<sup>10</sup><http://readmore.de/index.php?cont=articles&id=1893&page=1>

ganze Bereich wird sich immer mehr auch zum Lifestyle entwickeln.“<sup>11</sup> Warum sich einige Hersteller noch zieren, in das Gebiet eSports einzusteigen, begründet Ralf Reichert, einer der Gründer von „SK Gaming“, mit dem hohen Erklärungsbedarf – viele Firmen „kennen sich mit dem Thema einfach nicht aus, wissen nicht, was das ist.“<sup>12</sup> Als weiterer Grund kommt die politische Brisanz dazu, da vor allem viele Politiker und ältere Menschen in Spielen wie Counter-Strike sogenannte Killerspiele sehen.

Neben den Sponsoring-Geldern verdienen professionelle Teams teilweise durch den Verkauf von Merchandise-Artikeln Geld. Hinzu kommt bei einigen wenigen Teams ein kostenpflichtiger Bereich auf der Homepage, auf dem es für zahlende User zahlreiche Extras gibt. Durch erfolgreiches Spielen verdienen sich die Teams natürlich zusätzlich, teilweise hohe Preisgelder (siehe S. 15) durch gutes Abschneiden in Turnieren und Ligen oder durch das Gewinnen einzelner Spiele.

## **5. Geld**

### **5.1 Gehälter und Ablösesummen**

Die Gehälter von Profi-Sportlern sind je nach Sportart sehr unterschiedlich. In der Formel-1 bekam Michael Schumacher zu seiner aktiven Zeit rund 4 Millionen Euro pro Monat, Torhüter Oliver Kahn kassiert rund 500.000 Euro/ Monat, Handball-Star Stefan Kretzschmar verdient 25.000 Euro/ Monat, Beachvolleyball-Europameisterin Okka Rau kommt auf 5.000 Euro/ Monat und Fußball-Weltmeisterin Birgit Prinz auf 4.000 Euro im Monat (Stand 2004).<sup>13</sup> Die meisten professionellen Sportler können von ihrem Gehalt also gut leben. Um Spieler zu verpflichten, zahlen Vereine in bestimmten Sportarten wie z.B. Fußball, oftmals mehrere Millionen Euro Ablösesumme.

Vom eSport allein kann in Deutschland noch niemand leben. Die meisten Spieler studieren, gehen noch zur Schule oder haben tagsüber einen anderen Job – ihre eSports-Karriere dient, wenn überhaupt, nur als Nebenverdienst. Über das genaue Gehalt ist meist wenig bekannt. Niklas Timmermann, Topspieler im Rennspiel NeedForSpeed, hält 400 Euro/ Monat für die FIFA-Spieler Daniel und Dennis Schellhase sowie für einige gute Warcraft-III-Spieler für realistisch. Hinzu kommen Preisgelder für gewonnene Spiele in der EPS oder auf internationalen Events. Bei den Counterstrike-Teams ist es etwas mehr. Der wohl bekannteste

---

<sup>11</sup>Polylux-Bericht vom 07.12.'07, zu sehen auf: <http://www.polylog.tv/videothek/videocast/3973/>

<sup>12</sup><http://www.sueddeutsche.de/computer/artikel/110/106004/1/>

<sup>13</sup><http://www.politikforum.de/forum/showthread.php?s=&threadid=54849&perpage=1&pagenumber=1>

deutsche Counterstrike-Spieler Christian Chmiel aus dem Team mousesports gibt an, im Monat etwa 2000 Euro zu verdienen (Preisgelder mit inbegriffen).<sup>14</sup> Er gehört damit wohl zu den Topverdienern in der deutschen Szene. International gibt es durchaus höhere Löhne – Die Warcraft-III-Spieler JaeWook Noh und Jang JaeHo bekommen angeblich 1.500 bzw. rund 2.000 Dollar Gehalt im Monat, zusätzlich zum Preisgeld, welches sie gewinnen (letzterer verdiente sich allein im Jahr 2005 noch 82.500 Dollar Preisgeld).

„Reich“ werden kann man allerdings nur in Korea als Starcraft-Profi. Die besten Spieler, wie Lee Yun-Yeol oder Lim Yo-Hwang, verdienen im Jahr bis zu 230.000 Dollar, stehen dafür aber auch unter enormem Erfolgsdruck.

Über Ablösesummen ist so gut wie nichts bekannt. Meist wechseln die Spieler nach Ablauf ihrer Verträge ablösefrei oder über genaue Summen wird nichts veröffentlicht. Vor kurzer Zeit verlangte der schwedische Clan ‚begrip‘ für Spieler Johan Klasson rund 6.500 Euro, damit dieser zum Konkurrenten ‚NiP‘ wechseln darf. ‚NiP‘ weigerte sich zu zahlen, Johan Klasson ging trotzdem, obwohl er noch bis Sommer unter Vertrag stand – rechtliche Schritte wurden angekündigt, stehen aber noch aus.

## **6. Training**

### **6.1 Der Trainingsaufwand von professionellen Spielern**

Professionelle Sportler müssen jeden Tag mehrere Stunden trainieren, um mit der Weltspitze mithalten zu können. Auch im eSports spielt Training eine sehr wichtige Rolle, will man zu den Besten gehören. Dabei findet das meiste Training der virtuellen „Sportler“ online statt, meist am Abend, wenn Beruf oder Uni erledigt und die meisten Trainingspartner online sind. CS Spieler Blizzard gibt an, pro Woche 16 bis 20 Stunden mit seinem Team zu trainieren. Vor wichtigen Events werden meist mehrtägige Bootcamps (spezielles Training im LAN) abgehalten, um besonders gut vorbereitet zu sein. Einige Teams, wie das Werksteam von Computerversand ALTERNATE, „ALTERNATE aTTaX“, haben auch in Deutschland schon LAN-Häuser, in denen die Spieler zusammen von einem Standort aus an einem Highspeed-Internetzugang Online-Spiele absolvieren können oder Bootcamps abhalten. Teilweise sind Spieler auch bereit, eine große räumliche Veränderung hinzunehmen, um professionell spielen zu können. So zog der Schwede Marcus Sundström Anfang 2007 von Schweden nach Amerika, um mit dem amerikanischen Team „complexity“ im LAN-Haus zu wohnen und zu spielen. Regelmäßige Trainingseinheiten am Abend und am Wochenende, zahlreiche

---

<sup>14</sup>Polylux-Bericht vom 07.12.'07, zu sehen auf: <http://www.polylog.tv/videothek/videocast/3973/>

Pflichtspiele in verschiedenen nationalen und internationalen Ligen stellen für die Spieler eine zum Teil hohe Belastung dar. Zusätzlich kommen noch zahlreiche Auftritte bei Offline-Events dazu, vor allem für Counter-Strike-Teams sind das zum Teil sehr viele: Vom 25. bis 27. August spielte das Team „NiP“ das Finale der NGL One auf der Games Convention, kurz davor am 24. August ebenfalls auf der Games Convention gegen „SK Gaming“, davor am 21. August Online-Playoffs für den Eurocup XIII. Am 15 und 14. August Online-Vorrunden für die NGL One, vom 2. bis 6. August das World eSports-Festival in China. Anfang Juli der ESWC in Paris. Zum Teil ein großes Reispensum für die Spieler. Auf Events müssen sie außerdem ihre Sponsoren repräsentieren, sowie Fans Rede und Antwort stehen.

Die international erfolgreichen Warcraft-III und Starcraft -Spieler trainieren meist noch mehr – teilweise acht bis zehn Stunden täglich. Vor allem die Koreaner, dort wohnen die Elite-Starcraft-Spieler teilweise in WGs zusammen, trainieren unter Obhut ihrer Trainer in zwei Einheiten à vier Stunden täglich – eine Methode die sich als besonders Effektiv erwiesen hat. Alles läuft nach strengen Regeln ab: „Um neun Uhr früh klingelt der Wecker, nach dem Frühstück werden die Zöglinge im Bus zu Lockerungsgymnastik und Laufbandjogging gefahren, zu Hause erwartet sie ein von der Köchin zubereitetes Mittagmahl, dem zwei Trainingsblöcke Starcraft folgen.“ Abends gegen 23 Uhr ist das Training beendet, doch die meisten spielen weiter bis in die Nacht hinein. Selbst die Zimmerverteilung ist hierarchisch geordnet – die schwächsten sieben des Profiteams teilen sich ein Schlafzimmer im Erdgeschoss und müssen den Großteil der Hausarbeit verrichten, die Leistungsträger sind in Doppelzimmern einen Stock höher untergebracht.<sup>15</sup>

Im Hinblick auf das Trainingspensum besteht also kein Unterschied zwischen wirklichem und virtuellem Sport – wer zur Elite zählen will, muss täglich mehrere Stunden trainieren.

## **7. Ligen und Turniere**

### **7.1 Die wichtigsten Ligen und Turniere**

Im Fußball gibt es als höchste Spielklassen die Bundesligen, die Champions-League, den Ligapokal und die Spiele der Nationalmannschaft.


Ähnliche Ligen finden sich auch im eSports:

Die deutsche ESL Pro Series (EPS) ist so etwas wie die Bundesliga für eSportler – hier spielen die 16 besten deutschen Teams bzw. Spieler um die Meisterschaft. Aufsteigen kann man, indem man sich mit seinem Team in der EAS (ESL Amateur Series) qualifiziert.

---

<sup>15</sup><http://www.faz.net/s/Rub501F42F1AA064C4CB17DF1C38AC00196/Doc~E155285BEFA004BA59211904851C1AB8E~ATpl~Ecommon~Scontent.html>

Von den nationalen Ligen ist die EPS mit weitem Abstand die wichtigste und mit 165.000 Euro Preisgeld die hoch dotierteste. Dabei gibt es kleinere Summen für jedes gewonnene Spiel, den Großteil jedoch auf den im LAN stattfindenden „EPS Finals“, an welchen die vier bestplatzierten Teams bzw. Spieler zu Saisonende teilnehmen. Die Preisgelder auf den Finals und für den jeweils fünften und sechsten Platz verteilen sich dabei folgendermaßen:

 CS	 WC3	 Fifa 5on5	 LFS
1. 15.000€	1. 6.000€	1. 10.000€	1. 600€
2. 8.000€	2. 3.000€	2. 3.000€	2. 380€
3. 5.000€	3. 2.000€	3. 2.000€	3. 255€
4. 1.500€	4. 1.000€	4. 1500€	4. 165€
5. 1.000€	5. 600€	5. 1000€	5. 100€
6. 500€	6. 400€	6. 500€	

16

Neben dieser gibt es internationale Ligen. Hier sind in Europa vor allem die NGL One und die ESL Extreme Masters von Bedeutung. In diesen Ligen spielen die 10 besten Teams aus Europa in den Disziplinen Counter-Strike und Warcraft III (bei den Extreme Masers zusätzlich noch FIFA und Live For Speed) um insgesamt 51.000 bzw. 160.000 Euro Preisgeld. Im European Nations Championship (ENC) spielen die europäischen Nationalteams in den Disziplinen Counter-Strike, Warcraft III und FIFA um ein Preisgeld von 50.000 Euro.

Zusätzlich zu den Ligen, finden in bestimmten Abständen auch große internationale Turniere statt. Hier sind vor allem zwei von Bedeutung – der ESWC (Electronic Sports World Cup), welcher jährlich in Frankreich stattfindet und für dessen Teilnahme man sich bei einem Vorentscheid im Heimatland qualifizieren muss, und die WCG (World Cyber Games), welches das weltweit größte, jährlich stattfindende eSports-Event darstellt (wird auch als olympische Spiele des eSports gesehen). Beim ESWC wurden im letzten Jahr in sieben Spielen 400.000\$ Preisgeld vergeben, bei den World Cyber Games waren es sogar 1.300.000\$, verteilt auf acht Spiele.

## 7.2 Entwicklung der Preisgelder

Wie man also sehen kann, sind die Preisgelder der großen internationalen Ligen und Turniere hoch genug, um erfolgreichen Teams hohe Einnahmen zu beschaffen. Das deutsche Team von „ALTERANTE aTTaX“, welches 2006 mit ihrem Counter-Strike-Team international große Erfolge feiern konnte, gewann z.B. allein in den Monaten Juni und Juli 80.000\$ Preisgeld.

<sup>16</sup>Preisgeldverteilung auf den EPS-Finals, Quelle: <http://www.esl.eu/de/pro-series/info/3415/>

Doch die Preisgelder waren nicht immer so hoch, noch vor wenigen Jahren gab es auf Turnieren um einiges weniger zu gewinnen. Doch die Preise stiegen, ähnlich wie auch die Spielerzahlen, rasant an. Das Preisgeld der WCG vermehrte sich um mehr als das Doppelte im Vergleich von 2003 zu 2006 (siehe Abbildung 2). In sämtlichen Ligen und Turnieren gibt es jedes Jahr mehr zu gewinnen, da das Interesse am eSports sowie Sponsoren und Zuschauer immer weiter steigen.

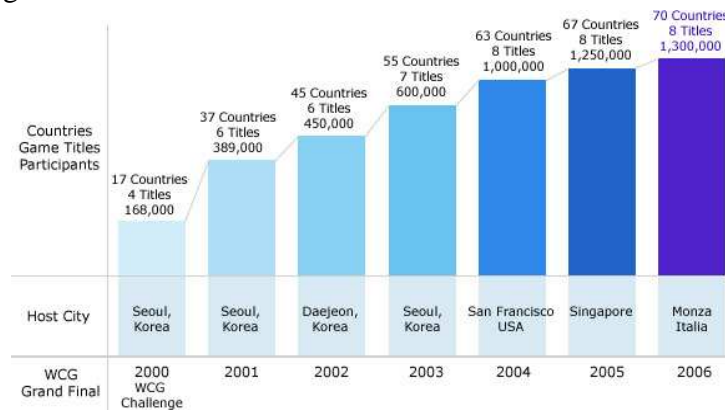


Abbildung 2: Expansion der WCG<sup>17</sup>

## 8. eSports in den Medien

### 8.1 Wie wird der eSports in den Medien dargestellt?

Mit dem Sender GIGA, der sich über Satellit, in manchen Regionen über digitales Kabel und über IP-TV verfolgen lässt, gibt es in Deutschland einen Sender, der auch täglich über eSports berichtet. Mit dem kostenpflichtigen Zusatz GIGA 2 lassen sich so gut wie alle Top-Partien der deutschen EPS und internationaler Wettbewerbe über IP-TV verfolgen. Eine weitere Möglichkeit bildet der vollständig kostenlose Service von gamesports.de, auf deren Website man Partien, an denen GIGA keine Exklusivrechte besitzt, per Audio- oder Videostream online verfolgen kann. Mehrere Szeneseiten, wie readmore.de und mymtw.de berichten täglich über Aktuelles aus der Szene und bevorstehende Spiele. Auch MTV berichtet seit kurzem in ihrer Gaming-Sendung „Game On“ teilweise über Neues aus dem eSports und mit der Zeitschrift „eGames“ gibt es seit Ende 2006 auch eine Zeitschrift, die ihr Hauptaugenmerk auf das Online-Gaming und die eSports-Szene setzt.

Außerhalb dieser Sendungen und anderweitigen Publikationen, welche sich explizit mit dem elektronischen Sport befassen, ist das Bild, das die Medien vom eSports vermitteln, eher

<sup>17</sup>[http://www.worldcybergames.com/6th/inside/WCGC/WCGC\\_structure.asp](http://www.worldcybergames.com/6th/inside/WCGC/WCGC_structure.asp)



negativ. Zwar gibt es ab und zu auch positive Berichte oder eSportler sind in Sendungen wie Stern TV vertreten, der Großteil der Beiträge ist jedoch negativ. Mit Titeln wie "Morden und Foltern als Freizeitspaß - Killerspiele im Internet" stößt vor allem der Sender ARD auf sehr viel Kritik aus der eSports-Szene. Spiele wie Counterstrike werden oft als Killerspiele, deren Hauptziel das Töten von Menschen ist, dargestellt und für zunehmende Gewalt verantwortlich gemacht. Teilweise vermitteln Sender dabei auch den Eindruck, als seien sie nicht wirklich über das Thema informiert: So lautet am 24.11.06 ein Thema von Focus TV auf Pro7 „Warcraft III – ballern bis die Aliens kommen!“. Dass es beim Strategiespiel Warcraft weder Aliens gibt noch „geballert“ wird, schien die Redaktion nicht zu wissen. Leider ist dies kein Einzelfall, immer wieder wird durch teils falsche Berichte ein schlechtes Bild auf den eSports geworfen und so bekommen vor allem ältere Menschen, welche selbst nicht unbedingt am Computer spielen, oftmals einen negativen Eindruck vom gesamten eSports.

Auch in Sachen Medienpräsenz des eSports ist Korea die führende Nation. Dort übertragen zwei Kabelkanäle rund um die Uhr Spiele und News aus dem eSports – mit Einschaltquoten von denen manch anderer Sender nur träumen kann. Bei großen Events gibt es bis zu 120.000 Live-Zuschauer (in Deutschland liegt der Besucherrekord bei den Intel Friday Night Games, wo jeweils eine Toppartie der EPS in Warcraft III und Counter-Strike live zu sehen ist, bei 2000 Leuten).

In punkto Medien und eSports ist Korea also auch eine Art Vorreiter, dort können eSports-Übertragungen durchaus mit den Übertragungen von realen Sportarten mithalten, in Deutschland ist dies noch bei weitem nicht der Fall, da die Medienakzeptanz zu großen Teilen noch fehlt.

## **9. Unerlaubte Hilfsmittel - „Doping“ im eSports**

Im Profisport gibt es teilweise immer wieder Sportler, die des Dopings, zur Steigerung der eigenen Leistungsfähigkeit, überführt werden oder unter Dopingverdacht stehen. Dabei werden verbotene medizinische Substanzen eingenommen.

Ein vergleichbares Problem gibt es auch im eSports - in Form von sogenannten Cheats (auch „Hacks“ genannt).

## 9.1 Cheats und die Gegenmaßnahmen

Das englische Wort Cheat bedeutet übersetzt Betrug oder Schwindel. Ursprünglich sind Cheats in Computerspielen von Programmierern in das Spiel eingebaut, um den Redakteuren das Testen zu erleichtern und um den Käufern einen längeren Spielspaß zu ermöglichen. Meistens bestehen Cheats aus Wörtern oder Tastenkombinationen, welche einfach im Spiel eingegeben werden.<sup>18</sup> Eine solche Art des cheatens, im Singleplayer-Modus, ist natürlich legitim. Kritisch wird es, wenn Spieler in Multiplayer-Spielen und damit auch in eSports-Titeln cheaten. Hierbei wird das Spiel durch äußere Programme beeinflusst und verändert. Besonders betroffen ist hiervon das Spiel Counter-Strike, aber auch in Warcraft und in Quake gibt es einige Cheater. Bei Counter-Strike und Quake sind die häufigsten Cheats „Wallhack“ und „Aimbot“. Ersterer macht die Wände im Spiel durchsichtig und lässt Gegner und Mitspieler hindurchscheinen – dadurch hat der Benutzer einen weitaus besseren Überblick und kann Gegner schon vor Sichtkontakt anvisieren, um seine Reaktionszeit bei weitem zu verkürzen. Ein Aimbot hingegen übernimmt das Zielen für den Spieler vollständig – sobald er abdrückt, wird der Gegner im Sichtbereich, oder je nach Aimbot-Typ auch Gegenspieler außerhalb des Sichtbereichs, sofort automatisch anvisiert und ausgeschaltet. Der Cheater erhält bei richtiger Anwendung der Cheats einen riesigen Vorteil gegenüber des fair spielenden Teams/ Spielers.

Bei Warcraft III ist der sogenannte „Maphack“ der häufigste Cheat. Durch diesen erhält der Benutzer einen kompletten Überblick über die ansonsten verdeckte Karte und sieht somit jederzeit, was sein Gegenspieler gerade macht.

Um solche unfairen Vorteile im Spiel zu bekämpfen, sind die Spieleentwickler ständig dabei, neue Anti-Cheat-Tools zu entwickeln bzw. ihre bestehenden zu erweitern und zu aktualisieren. Die Tools werden auf den Servern, auf denen die Spiele gespielt werden, aufgespielt und erkennen bekannte Cheats. Bei Erkennung wird der Cheater normalerweise sofort gesperrt und kann sich von nun an mit keinem geschützten Server mehr verbinden. Die Anti-Cheat-Tools können allerdings nicht so schnell aktualisiert werden, wie neue Cheats entwickelt werden. Ständig erscheinen neue, verbesserte und unauffälligere Cheats. Aus diesem Grund beschäftigen Ligen ihre eigenen Anti-Cheat-Teams, welche bei Verdacht die Demos (Replays, welche beim Spielen in Ligen durch einen Befehl aufgenommen werden müssen) des betroffenen Spielers genau analysieren und sich ihr Urteil fällen. Wird der Spieler des Cheaten überführt, so wird er direkt in der Liga gesperrt und kann keine weiteren Spiele machen. Ein großer Erfolg im Kampf gegen das Cheaten gelang der ESL 2006 mit der Veröffentlichung ihres Tools „AEQUITAS“, welches jeder Spieler bei einem Match in der ESL laufen haben muss. Das Tool läuft im Hintergrund, macht Screenshots vom Spiel und scannt laufende Programme ab und listet diese auf (die Daten werden nach dem Spiel auf den

---

<sup>18</sup><http://www.spieletipps.de/cheats/sogehts/howto-pc.php>

Server der ESL geladen). Durch dieses Tool konnten sehr viele Spieler überführt werden und auch Benutzer von „Privathacks“ (Cheats, die für Geld von einem Programmierer speziell auf einen Spieler zugeschnitten sind und extrem unauffällig benutzt werden können) können sich nicht mehr sicher fühlen. Zwar gibt es immer noch Cheats, welche kurzzeitig von AEQUITAS unerkant bleiben, durch ständige Updates wird aber gezielt „Jagd“ auf Benutzer von Privathacks gemacht – mit großem Erfolg. Auch durch die Abschreckung allein ist die Zahl der Cheater schon deutlich zurückgegangen.

## 10. Fazit und weitere Entwicklung

### 10.1 Ist, bzw. in wie weit ist, der eSports eine Sportart?

In verschiedenen Bereichen, wie Anzahl der Mitglieder, Training, Ligabetrieb und Sponsoren kann es der eSports auch in Deutschland durchaus mit realen Sportarten aufnehmen bzw. diese sogar in einigen Gebieten übertreffen. Dazu kommt das stetig steigende Interesse, immer neue Firmen steigen ein, immer mehr Spieler kommen hinzu (siehe Abbildung 3).

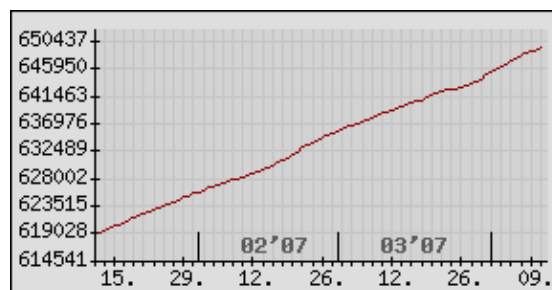


Abbildung 3: Mitgliederwachstum der ESL in den letzten drei Monaten<sup>19</sup>

In Korea haben eSportler schon den Status von Popstars erreicht und Sender, die ausschließlich über eSports berichten, erzielen hohe Einschaltquoten. Dort ist der eSports allerdings auch schon als Sportart anerkannt und die Frage nach Sportart oder nicht erübrigt sich für dieses Land. Wie aber sieht es nun in Deutschland aus? Reichen die Parallelen zum realen Sport aus, um eSports auch hierzulande anzuerkennen? Betrachtet man nur allein die oben genannten Punkte und die Tatsache, dass es klar strukturierte Regeln sowie, wie bei vielen Sportarten auch, verschiedene Disziplinen gibt, so könnte man den eSports durchaus als Denksport (da der Geist und logisches Denken gefordert werden) oder eventuell auch als Mannschaftssport einordnen. Für eine Anerkennung spricht sicherlich auch, dass der eSports

<sup>19</sup><http://www.esl.eu/de/statistics/>

in mehreren Ländern wie Korea, Brasilien, aber auch Bulgarien bereits anerkannte Sportart ist.

Trotz all dieser Argumente für eine Anerkennung bin ich dennoch der Meinung, dass es zu früh wäre, den eSports in Deutschland als offizielle Sportart anzuerkennen. Das stärkste Argument spricht gegen den eSports, es wird von der Mehrheit der Menschen einfach nicht akzeptiert bzw. nicht als Sport angesehen. Die Wahrnehmung von Computerspielen ist, wie im Punkt 8.1 beschrieben, zu negativ. Hinzu kommt, dass die meisten Leute Sport als eine schweißtreibende, körperliche Ertüchtigung halten und somit keinen Zusammenhang zwischen Computerspielen und ihrem Bild vom Sport sehen. Dennoch ist davon auszugehen, dass sich in einigen Jahren der eSports auch in Deutschland als Sportart durchsetzen wird. Das ständig steigende Interesse spricht eine deutliche Sprache. Spätestens, wenn die Spieler, die zur heutigen Zeit aktiv spielen bzw. mit dem Computer aufgewachsen sind oder von klein auf mit ihm in Kontakt standen zur älteren Generation gehören, wird auch die allgemeine Sicht auf den eSports sich so gewandelt haben, dass ein Großteil der Menschen dem elektronischen Sport positiv gegenüber steht. Ist das geschehen, steht der Anerkennung als Sportart nichts mehr im Wege.

# Erklärung

Ich versichere, dass ich diese Facharbeit ohne fremde Hilfe selbstständig verfasst und nur die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt habe. Wörtlich oder dem Sinn nach aus anderen Werken entnommene Stellen sind unter Angabe der Quellen kenntlich gemacht.

.....  
Datum                      Unterschrift

# Glossar

## **XonX** (z.B. 1on1, 5on5)

Spielmodus, die Zahlen geben an wie viele Spieler jeweils gegeneinander antreten (z.B. treten beim 5on5 2 Teams mit jeweils 5 Spielern gegeneinander an, beim 1on1 treten 2 Spieler direkt gegeneinander an).

## **LAN**

Local Area Network, beschreibt das Vernetzen von PCs untereinander, hier: um offline gegeneinander zu spielen

## **IT**

Informationstechnik, Oberbegriff für die Informations- und Datenverarbeitung sowie für die dafür benötigte Hard- und Software.

# Quellenverzeichnis

**eGames Ausgabe 12/06** (herausgegeben von der Inter Publish GmbH)  
**Artikel:** Beruf Spieler – Preisgeld statt Taschengeld (Seite 6ff)  
**Autor:** David Mohr

**eGames Ausgabe 02/07** (herausgegeben von der Inter Publish GmbH)  
**Artikel:** Editorial (Seite 3)  
**Autor:** eGames-Redaktion (kein Autornamen veröffentlicht)

**eGames Ausgabe 03/07** (herausgegeben von der Inter Publish GmbH)  
**Artikel:** Zielscheibe Spieler (Seite 9ff)  
Wie der eSport entstand (Seite 28)  
**Autor:** David Mohr  
Conrad S. Conrad

**eGames Ausgabe 04/07** (herausgegeben von der Inter Publish GmbH)  
**Artikel:** Falsches Spiel (Seite 8ff)  
**Autor:** Simon Wondracek

**eGames Ausgabe 05/07** (herausgegeben von der Inter Publish GmbH)  
**Artikel:** Licht aus für LANs (Seite 10ff)  
**Autor:** David Abel

**<http://www.spiegel.de>**  
**Artikel:** Chucky muss trainieren  
**Autor:** Markus Verbeet  
**Link:** <http://www.spiegel.de/netzwelt/spielzeug/0,1518,451721,00.html>  
**benutzt am:** 02.04.07 14:30 Uhr

**Untersuchungen zum Vermarktungspotential von eSport in Deutschland** (Diplomarbeit)  
**Autor:** Christian Sauer  
**Link:** <http://www.gamesscience.de/wa/Arbeiten/diplomarbeit%20sauer.pdf>  
**benutzt am:** 06.01.07 16:00 Uhr

### **Leben in medialen Welten – eSport als Leistungs- und Lernfeld**

**Autor:** Dr. Jörg Müller-Lietzkow

**Link:** <http://e-sb.sponsored.by.clanserver4u.de/cache/filedb/Leben%20in%20medialen%20Welten.pdf>

**benutzt am:** 06.01.07 16:00 Uhr

**<http://www.sueddeutsche.de>**

**Artikel:** Cebit-Trends - Es lebe der E-Sport

**Autor:** Jörg Donner

**Link:** <http://www.sueddeutsche.de/,tt8m3/computer/artikel/110/106004/>

**benutzt am:** 02.04.07 15:00 Uhr

**<http://www.zonerank.com>**

**Artikel:** The New Era Of Training

**Autor:** Michael Kochav

**Link:** [http://www.zonerank.com/site/view\\_feature/2266](http://www.zonerank.com/site/view_feature/2266)

**benutzt am:** 02.04.07 15:00 Uhr

**<http://www.turtle-entertainment.de>**

**Artikel:** Allgemeine Informationen

**Autor:** Turtle Entertainment

**Link:** <http://www.turtle-entertainment.de/basisinfo.php?lang=0&id=7>

**benutzt am:** 24.03.07 17:00 Uhr

### **Polylux-Bericht vom 07.12.07**

**Thema:** Beruf Computerspieler

**Link:** <http://www.polylog.tv/videothek/videocast/3973/>

**benutzt am:** 30.03.07 17:00 Uhr

### **Deutscher Olympischer Sportbund**

**Artikel:** Definition "Sport"

Warum gilt Schach eigentlich als Sportart?

**Autor:** Deutscher Olympischer Sportbund

**Link:** [http://www.dosb.de/de/ueber-uns/philosophie/sportdefinition/noc/no\\_cache/?sword\\_list%5B0%5D=definition](http://www.dosb.de/de/ueber-uns/philosophie/sportdefinition/noc/no_cache/?sword_list%5B0%5D=definition)  
[http://www.dosb.de/de/service/dosb-presse/frage-der-woche/detail/news/die\\_frage\\_vom\\_08052006/7624/nb/8/cHash/c46e906e19/noc/no\\_cache/?sword\\_list%5B0%5D=definition](http://www.dosb.de/de/service/dosb-presse/frage-der-woche/detail/news/die_frage_vom_08052006/7624/nb/8/cHash/c46e906e19/noc/no_cache/?sword_list%5B0%5D=definition)

**benutzt am:** 24.03.07 16:00 Uhr



**http://www.wissen.de**

**Artikel:** Sport

**Autor:** Wissen Media Verlag

**Link:** [http://wissen.de/wde/generator/wissen/ressorts/sport/index\\_offline,page=1245838.html](http://wissen.de/wde/generator/wissen/ressorts/sport/index_offline,page=1245838.html)

**benutzt am:** 24.03.07 16:00 Uhr

**http://www.faz.net**

**Artikel:** Südkorea – Die Krieger des Internets

**Autor:** Anne Schnepfen

**Link:** <http://www.faz.net/s/Rub501F42F1AA064C4CB17DF1C38AC00196/Doc~E155285BEFA004BA59211904851C1AB8E~ATpl~Ecommon~Scontent.html>

**benutzt am:** 03.04.07 11:30 Uhr

**Phänomen Bildschirmspiele: Counter-Strike**

**Autor:** Jens Wiemken

**Link:** [http://snp.bpb.de/referate/wiemk\\_cs.htm](http://snp.bpb.de/referate/wiemk_cs.htm)

**benutzt am:** 25.03.07 18:30 Uhr

**Onlinelexikon: http://www.at-mix.de/**

**Artikel:** Counter-Strike

**Autor:** Carsten Kühn

**Link:** [http://www.at-mix.de/counter\\_strike.htm](http://www.at-mix.de/counter_strike.htm)

**benutzt am:** 25.03.07 18:30 Uhr

**http://www.esl.eu**

**Artikel:** Ligen & Turniere (Übersicht);

Qualification Round 3 – Drawings;

ESL Pro Series X - Aufteilung der Preisgelder

Statistiken

**Autor:** ESL

Tim Habicht

ESL

ESL

**Link:** <http://www.esl.eu/de/leagues/>

<http://www.esl.eu/eu/enc/news/36649/>

<http://www.esl.eu/de/pro-series/info/3415/>

<http://www.esl.eu/de/statistics/>

**benutzt am:** 07.04.07 15:00 Uhr; 02.04.07 16:00 Uhr; 05.04.07 19.30 Uhr

**http://www.4players.de**

**Artikel:** Live For Speed

**Autor:** unbekannt

**Link:** <http://www.4players.de/rendersite.php?LAYOUT=dispbericht&BERICHTID=2832&world=ifs&autorid=170&PAGE=1>

**benutzt am:** 25.03.07 19:30

**http://www.wikipedia.de**

**Artikel:** Quake

Deutscher Basketball Bund

**Autor:** unbekannt

**Link:** [http://de.wikipedia.org/wiki/Quake\\_%28Spieleserie%29](http://de.wikipedia.org/wiki/Quake_%28Spieleserie%29)  
[http://de.wikipedia.org/wiki/Deutscher\\_Basketballbund](http://de.wikipedia.org/wiki/Deutscher_Basketballbund)

**benutzt am:** 24.03.07 17:00 Uhr

**http://www.mousesports.de**

**Artikel:** Publikumsmagnet Intel Friday Night Game

**Autor:** Simon Lansmann

**Link:** <http://mouz.wazap.com/de/article/2623/>

**benutzt am:** 10.04.07 17:30 Uhr

**http://www.prosieben.de**

**Artikel:** eSportler und deren Gehälter

**Autor:** unbekannt

**Link:** [http://www.prosieben.de/games\\_handy/pc\\_konsolengames/reviews/index.php?section=news&newsid=6042](http://www.prosieben.de/games_handy/pc_konsolengames/reviews/index.php?section=news&newsid=6042)

**benutzt am:** 07.04.07 16:00 Uhr

**Deutscher eSport Bund**

**Artikel:** Definition eSport; Definition Team (Clan)

**Autor:** Deutscher eSport Bund

**Link:** <http://esb.geetac.de/version2/de/pages/31.html>

**benutzt am:** 24.03.07 16:30 Uhr

**<http://www.readmore.de>**

**Artikel:** Entwicklung des eSports – Sponsoren und Wachstum  
mousesports enthüllt neuen Sponsor

**Autor:** Nicole Braun  
Stefan Klopsch

**Link:** <http://readmore.de/index.php?cont=articles&id=1893&page=1>  
<http://readmore.de/index.php?cont=news&id=2081&page=6#first>

**benutzt am:** 06.04.07 18:00 Uhr

**<http://www.politikforum.de>**

**Artikel:** Wer verdient wie viel? Gehalt von 96 Deutschen (aus Bild v. 26.03.04)

**Autor:** Bild Zeitung

**Link:** <http://www.politikforum.de/forum/showthread.php?s=&threadid=54849&perpage=1&pagenumber=1>

**benutzt am:** 05.04.07 14:30 Uhr

**<http://www.worldcybergames.com>**

**Artikel:** WCG Concept

**Autor:** WorldCyberGames

**Link:** [http://www.worldcybergames.com/6th/inside/WCGC/WCGC\\_structure.asp](http://www.worldcybergames.com/6th/inside/WCGC/WCGC_structure.asp)

**benutzt am:** 10.04.07 16:30 Uhr

**<http://www.spieletipps.de>**

**Artikel:** Fragen zu Cheats

**Autor:** spieletipps.de

**Link:** <http://www.spieletipps.de/cheats/sogehts/howto-pc.php>

**benutzt am:** 10.04.07 17:30 Uhr

**<http://www.3sat.de>**

**Artikel:** E-Sports Bootcamp – Trainieren für den virtuellen Erfolg

**Autor:** unbekannt

**Link:** <http://www.3sat.de/3sat.php?http://www.3sat.de/neues/sendungen/magazin/102900/index.html>

[http://www.zdf.de/ZDFmediathek/inhalt/8/0,4070,4296584-6-wm\\_dsl,00.html](http://www.zdf.de/ZDFmediathek/inhalt/8/0,4070,4296584-6-wm_dsl,00.html)

**benutzt am:** 03.04.07 10:30 Uhr