



E-Sport: Der Computer ein Spiel- und Sportgerät?

Unter E-Sport versteht man das wettkampfmäßige Spielen von Computer- und Videogames. Im Beitrag wird diese Variante des Computerspielens vorgestellt und als eine Form der Auseinandersetzung von Jugendlichen mit ihrer Lebenswelt reflektiert. Damit wird ein medienpädagogisches Forschungsfeld eröffnet, das die Person des Computer-Spielers als Spielenden in seinem Lebensumfeld bzw. den Spielenden in der Auseinandersetzung mit seiner sozialen Welt zum Gegenstand der wissenschaftlichen Untersuchung macht.

Markus ist 18 Jahre alt und besucht die Handelsschule. Seine Freizeit widmet er voll und ganz dem Sport. Er ist ein begeisterter Hobbysportler, engagiert sich in einem Sportverein und organisiert im Zuge dessen immer wieder Sportveranstaltungen. Gemeinsam mit vier Kollegen trainiert er fast jeden Tag drei bis vier Stunden, fallweise sogar mehr. Am Wochenende finden häufig Turniere statt, an denen er regelmäßig mit seiner Mannschaft teilnimmt. Dieses Jahr hat er sich ein hohes Ziel gesetzt: Er möchte sich für die Weltmeisterschaften in Monza qualifizieren – für die World Cyber Games. Markus ist E-Sportler. Das heißt, er spielt wettkampfmäßig Computer- und Videospiele.

E-Sportler/innen passen so gar nicht zu unseren kulturpessimistischen Bildern von computerspielenden Kindern und Jugendlichen, die im öffentlichen und pädagogischen Diskurs nach wie vor gezeichnet werden. Die Idee, dass Jugendliche vor dem Alltag flüchten, indem sie stundenlang im Zimmer vor dem PC hocken und dadurch über mangelnde bzw. problematische soziale Kontakte verfügen oder aggressives und auffälliges Verhalten an den Tag legen, scheint nach wie vor ungebrochen. So werden auf der Suche nach Gründen für gewalttätiges Handeln von Kindern und Jugendlichen schnell und gerne Computerspiele als „Schuldige“ identifiziert (vgl. Gieselmann 2004).

Entgegen diesem Verständnis stößt man in jüngster Zeit vermehrt auf Studien, in denen auf potenziell positive Lerneffekte von Computerspielen aufmerksam gemacht wird.¹ Damit einher geht die Idee, „pädagogisch wertvolle“ Computerspiele im Bereich der Aus- und Weiterbildung heranzuziehen und für pädagogische Zwecke zu nutzen (game based learning).

Damit erfahren Computerspiele das gleiche Schicksal wie Bücher, Comics, Zeitschriften und Videofilme. Einerseits werden sie aus einer bewahrpädagogischen Perspektive als Gefahr für Kinder und Jugendliche problematisiert, andererseits werden sie für pädagogische Zwecke instrumentalisiert.

Eine dominante Rolle im Bereich der Computerspiel-forschung hat in diesem Kontext die Wirkungs-

forschung eingenommen. Im Rahmen von Untersuchungen (Analysen von Computerspielen, Befragungen von Spielenden und Tests etc.) wird nach Wirkungszusammenhängen zwischen Computerspielen und dem Verhalten von Kindern und Jugendlichen gefragt. Von Interesse ist, ob bzw. welche (positiven oder negativen) Effekte Computerspiele auf die Spielenden haben können. In methodischer Hinsicht wird dabei häufig von den Ergebnissen der Untersuchungen auf das mögliche Verhalten bzw. auf mögliche Lerneffekte von Kindern und Jugendlichen geschlossen (exemplarisch Craig u.a. 2001, Kirsh 2002, Douglas u.a. 2004). Dabei hat sich „die bisherige Forschung (...) stärker auf Wirkungseffekte denn auf ihr Zustandekommen konzentriert“ (vgl. Studie Medien und Gewalt 2005, 238).² Der Spielkontext – wer mit wem, wo, wie und wann gespielt wird – wird häufig nicht berücksichtigt. Dabei könnte gerade die Erforschung dieser Spielkontexte wichtige Erkenntnisse über die Mechanismen, die diesen Wirkungsprozessen zugrunde liegen, liefern. Dies erfordert ein differenziertes Verstehen des Phänomens Computerspielen.

Computerspielen: Funktionen, Motive, Bedeutungen

An der Universität Wien wird zurzeit in Kooperation mit der Bundesstelle für Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen³ ein Forschungsprojekt zur Nutzung von Computerspielen durch Kinder und Jugendliche in Österreich entwickelt. Dabei wird u.a. nach der Bedeutung von Computerspielen und des Computerspielens für Kinder und Jugendliche in ihrem Alltag und in der Auseinandersetzung mit ihrer Lebenswelt gefragt. Gegenstand der Untersuchung sind die Funktionen, Motive und Bedeutungen des Computerspielens – jenseits von unmittelbaren pädagogischen Zielen und Zwecken – für Kinder und Jugendliche in ihrem Lebensvollzug. Folgende Fragen sind von Interesse: Worin liegt die Faszination verschiedener Computer- und Videospiegelgenres für Kinder und Jugendliche? In welchem Kontext spielen Kinder und

1 vgl. hierzu exemplarisch die Beiträge von Gebel u.a., Klimt, Kraam 2004 in Medien + Erziehung, (Jg. 48, Nr. 3) zum Thema Computerspiele Interessen und Kompetenzen

2 <http://www.bmfsfj.de/Kategorien/Forschungsnetz/forschungsberichte,did=28078.html> [Zugriff 23.06.2006]

3 URL: <http://www.bupp.at> [Zugriff: 23.06.2006]

E-Sport: Der Computer ein Spiel- und Sportgerät?

Jugendliche Computerspiele? Wie gestalten bzw. praktizieren sie Computerspielen? Welchen Stellenwert hat das Spielen von Computer- und Videogames in ihrem Alltag? Welche Spielerfahrungen haben Kinder und Jugendliche? Dabei wird inhaltlich an die Arbeiten von Fritz 2003a, 2003b, Witting/Esler 2003 und Durkin/Aisbett 1999 zu Motiven und Funktionen des Computerspielens für die Spielenden angeschlossen. In methodischer Hinsicht wird von den Computerspielenden, ihrem Selbstverständnis als Spielenden und den jeweiligen Spielerfahrungen in ihren spezifischen Spielkontexten ausgegangen. Damit wird der Blick auf verschiedene Praxen des Computerspielens bzw. auf verschiedene „Computerspielkulturen“ und ihre Einbettung in den Alltag eröffnet. Berücksichtigt werden nicht nur die Spielinhalte und Spielgenres, sondern auch die Spielenden in ihrer Spiel- und Lebenswelt.

Diese Spielwelten werden in einem ersten Schritt beschreibend dargestellt. Das erfordert, das Phänomen Computerspielen unter Berücksichtigung bisheriger Forschungsergebnisse in seiner Vielfalt und Differenziertheit zu erfassen. Es ist zu beachten, **wer, was** (z.B. Spielgenre, Spielmodus), **in welchem zeitlichen Ausmaß**, wo und wie (zu Hause, im Cyberspace, alleine, mit Freunden, auf LAN-Partys) etc. spielt. In einem zweiten Schritt werden diese **Darstellungen** in der **Auseinandersetzung mit Theorien** (z.B. zu Jugendkultur, Spiel und Medien) reflektiert. Im Zuge dessen werden **Hypothesen** und **Fragestellungen** entwickelt, die Ausgangspunkt für weiterführende Überlegungen und die Konzeption von empirischen Studien sind.

Vor dem Hintergrund dieser Überlegungen werde ich im Folgenden E-Sport als eine spezielle Variante des Computerspielens sowie den spezifischen Spiel-/Sportkontext darstellen. Die Ausführungen sind das Ergebnis teilnehmender Beobachtungen von E-Sport-Turnieren, Gesprächen mit E-Sportler/innen und Organisator/innen von E-Sport-Veranstaltungen sowie der Auseinandersetzung mit einschlägigen Internetportalen. Über den beschreibenden Zugang zur Spiel- und Sportwelt von E-Sportler/innen werde ich vor dem Hintergrund von Theorien zu Jugendkultur erste Überlegungen zur Bedeutung von E-Sport für Jugendliche anstellen.

E-Sport: eine spezielle Variante des Computerspielens

Seit der Markteinführung des „Multiplayer Games“ im Jahr 1993 erfreut sich das gemeinsame Spielen im Mehrspielermodus immer größerer Beliebtheit (vgl. Hitzler 2004). So nutzen heute viele Kinder und Jugendliche die Möglichkeit, gemeinsam über lokale Netzwerke (LAN) oder online auf Spielplattformen (Servern) zu spielen. Mittlerweile hat sich eine jugend-

kulturelle Szene gebildet, die sich selbst LAN- bzw. Gamer-Szene nennt.⁴

Innerhalb dieser Szene etabliert sich zunehmend eine Gruppe von Gamern, die sich als Sportler/innen versteht. Sie gründen Mannschaften, trainieren gemeinsam und messen im Rahmen von organisierten Turnieren ihr Spielkönnen. Darüber hinaus sind in den letzten Jahren innerhalb dieser Gamer-Szene vermehrt Anstrengungen zu beobachten, dieses wettkampf-mäßige Spielen von Computer- und Videogames als E-Sport zu etablieren. Mit der Veranstaltung von Turnieren, nationalen und internationalen Wettkämpfen⁵ sowie der Gründung von Vereinen weist E-Sport bereits strukturelle Parallelen zu etablierten Sportarten auf. Auch im Fachjargon der Gamer kommt das Selbstverständnis als Sportler/in zum Ausdruck. So ist von Punktetabellen, Mannschaften, Medaillenspiegel und Training die Rede.⁶

Im Zuge der zunehmenden Professionalisierung des E-Sports sind nationale und internationale Ligen entstanden. Die bekanntesten im deutschen Sprachraum sind die World Wide Championship of LAN-Gaming Liga (WWCL), die Electronic Sports League (ESL), die GameStarLiga (GSL), die PlayStationLiga (PSL) und die Netzstatt Gaming League (NGL). Seit dem Jahr 2000 finden jährlich die World Cyber Games (WCG) statt. Hierbei handelt es sich um die weltweit bedeutendste E-Sport-Veranstaltung, bei der mehr als eine Million Spielende aus 70 Nationen im Wettstreit gegeneinander antreten. Neben den Wettkämpfen wird auch ein umfassendes Rahmenprogramm mit Eröffnungs- und Abschlusszeremonie, Live-Bands und Computerspiel-Festival geboten.⁷ Um an diesem internationalen Sport-Event teilnehmen zu können, muss man sich zunächst auf Turnieren, die online oder im Rahmen von LAN-Partys veranstaltet werden, für die Nationalauscheidung (National Final) qualifizieren. Die besten E-Sportler/innen bilden schließlich das Nationalteam und vertreten die jeweilige Nation bei den World Cyber Games. Gespielt werden bei den WCG acht verschiedene Spiele, d.h. es gibt acht verschiedene Disziplinen, bei denen E-Sportler/innen antreten können: Counter-Strike, Dead or Alive 4, FIFA 2006, Project Gotham Racing 3, Need for Speed, StarCraft, WarCraft III, Dawn of War.

Das primäre Kommunikationsmedium dieser Szene ist das Internet. Auf einschlägigen Portalen wird man über

4 Ausführliche Beschreibungen der LAN- und Gamer-Szene finden sich bei Vogelgesang 2003, 2004, 2005 und Hitzler 2004

5 Beispielsweise die World Cyber Games, der Electronic Sports World Cup

6 Einen Einblick in die Spiel- und Sportwelt von E-Sportler/innen bietet der aktuelle österreichische Dokumentarfilm „On(e)-Line-Life“ von Regisseur Paul Meschuh, der u.a. E-Sport anhand des Clans „planB“ und dessen Erfolge bei Counter-Strike darstellt.

7 <http://www.wcg-europe.org/> [Zugriff: 23.06.2006]



E-Sport: Der Computer ein Spiel- und Sportgerät?

aktuelle Veranstaltungen, Turniere und Spielergebnisse informiert.⁸ Auf diesen Seiten bieten u. a. Foren die Möglichkeit, sich über aktuelle Entwicklungen auszutauschen, über Spiele und Spielstrategien zu diskutieren bzw. diese zu kommentieren. Darüber hinaus findet man auch ausführliche Berichte von E-Sport-Events sowie Interviews mit E-Sportler/innen. Mittlerweile werden auch Spiele zwischen bedeutenden Teams via Video-Stream übertragen. In Deutschland berichtet täglich die Fernsehsendung GIGA-eSports über Spieldarstellungen und aktuelle Entwicklungen, in Österreich informiert die Sendung consol.tv zum Thema E-Sport.

Eine Bemühung, das wettkampfmäßige Spielen von Computer- und Videogames im Mehrspielermodus als Sport zu etablieren, besteht in der Gründung des deutschen e-Sport-Bundes (esb) im Jahr 2003. Der Verband begreift sich als übergeordnete Plattform mit dem Ziel, die spielpolitischen und sozialen Interessen von E-Sportler/innen zu vertreten. Darüber hinaus bemüht er sich um die öffentliche Wahrnehmung von E-Sport und die Kommunikation der E-Sportler/innen untereinander. Ein weiteres Ziel ist die Erarbeitung eines Regelwerks zur Durchführung von nationalen und internationalen Wettkämpfen.⁹

Gemeinsam Computer-Spielen oder Mannschafts-Sport

Setzt man sich mit E-Sport auseinander, so wird man auf zwei ineinander verschränkte Aspekte dieser Variante des Computerspielens aufmerksam: das gemeinsame Spielen und das Verhältnis von Spiel und Sport.

Sowohl im privaten Kreis als auch auf organisierten Sportveranstaltungen steht das Spielen mit bzw. gegen Gleichgesinnte im Vordergrund. Es wird nicht wie im Einzelspielermodus mit dem Computer gespielt, sondern mit anderen Spielenden. Mannschaften (im Jargon „Clans“) treffen sich regelmäßig zum gemeinsamen Training im privaten Kreis (im Jargon „Sessions“). In diesem Setting werden Spielstrategien entwickelt, Spiele analysiert und Spielverläufe besprochen. Gespielt wird über ein kleines lokales Netzwerk vor Ort oder online, wobei die Spielenden unter anderem Chat und Headsets nutzen, um sich während des Spiels zu besprechen. Die Größe dieser Clans variiert zwischen zehn und fünfzig Personen. Meistens übernehmen Clanmitglieder spezielle Aufgaben, die Koordination obliegt häufig dem Leiter oder der Leiterin (Leader) des Clans.

Turniere bzw. nationale Wettkämpfe werden sowohl online als auch im Rahmen von LAN-Partys durchgeführt. Bei LAN-Partys handelt es sich um Veran-

staltungen, die vorab von einem Team („Orga“) organisiert werden. Bei dieser Form der Veranstaltung steht neben dem wettkampfmäßigen Spielen das Computerspielen als Gruppenerlebnis im Vordergrund. Man hat die Möglichkeit Bekannte zu treffen, sich über das gemeinsame Hobby – das Computerspielen – auszutauschen, sich über technische Neuerungen zu informieren, gemeinsam „einige Runden zu spielen“ und zu feiern (Vogelgesang 2005, 11).

Dennoch steht beim E-Sport das Spielkönnen im Vordergrund. Dieses Können wird im Wettkampf mit anderen Spielenden gemessen. Damit rücken Leistung und Wettbewerb als konstitutive Merkmale von E-Sport ins Blickfeld. Hierbei sind vor allem körperliche Fähigkeiten wie z.B. Konzentrationsfähigkeit, eine schnelle Hand-Augen-Koordination sowie taktische Überlegungen (Entwicklung und Umsetzung von Spielstrategien) gefordert. Es geht darum, im Wettkampf mit anderen zu bestehen. Damit dies gelingt, müssen die Spielenden bzw. die Mannschaften Strategien entwickeln und in der Wettkampfsituation erfolgreich umsetzen. Dies erfordert eine adäquate Einschätzung der jeweiligen Spielsituation sowie eine reibungslose Abstimmung und Koordination innerhalb der Mannschaft. Gutes Teamplay und gute Kommunikation zeichnen die besten Mannschaften aus. Dies zu erreichen erfordert regelmäßiges, intensives Training.

Welche Bedeutung hat diese Art des Computerspielens für Jugendliche in ihrem Lebensvollzug? Angesichts der gebotenen Kürze werde ich hierzu unter Bezugnahme auf theoretische Überlegungen zu Jugendkultur einige erste Überlegungen anstellen und im Zuge dessen weiterführende Forschungsfragen aufwerfen.

Computerspielend einen Freiraum entwerfen?

Es wurde schon darauf hingewiesen, dass E-Sport als wettkampfmäßiges Spielen von Computer- und Videogames in der jugendkulturellen LAN- bzw. Gamer-Szene entstanden ist und mehrheitlich von Jugendlichen betrieben wird. E-Sport kann insofern als Ausdruck einer Jugendkultur im Zeitalter von Computer und Internet verstanden werden.

Aus sozialphänomenologischer Perspektive stellen Jugendkulturen den sozialen Ort der Bearbeitung von Problemlagen dar, die den Jugendlichen von der Gesellschaft auferlegt werden (vgl. Dewe und Scherr 1995, 133). Ein hoher Stellenwert kommt der Gruppe der Gleichaltrigen bzw. den Gleichgesinnten zu. In Abgrenzung zu anderen gesellschaftlichen Institutionen wie zum Beispiel Familie und Schule wird die Gruppe als ein gesellschaftlicher Freiraum entworfen. Dieser kann als Freiraum von unmittelbaren Anforderungen des Alltags begriffen werden. Er bietet dadurch die Möglichkeit, jenseits der jeweiligen gesellschaftlichen

⁸ <http://www.esl.eu/>, <http://www.wycl.net/news.htm>
[Zugriff: 23.06.2006]

⁹ <http://www.e-sb.de> [Zugriff: 23.06.2006]

E-Sport: Der Computer ein Spiel- und Sportgerät?

Konventionen, Regeln und Normen zu experimentieren und auszuprobieren (vgl. Dewe und Scherr 1995, 136).

Betrachtet man E-Sport als eine Form des gemeinsamen Computerspiels vor dem Hintergrund dieser Überlegungen, so kann man die These aufwerfen,¹⁰ dass E-Sportler/innen durch das Spielen bzw. die Teilhabe an der E-Sport-Szene einen Freiraum – einen Spielraum – herstellen, der es ihnen ermöglicht, sich mit den von der Gesellschaft gestellten Anforderungen experimentell auseinander zu setzen. Insofern man E-Sport als einen sozialen Ort des Experimentierens und Ausprobierens begreift, eröffnet sich für die medienpädagogische Computerspielforschung ein höchst relevantes Forschungsfeld. Es stellen sich beispielsweise folgende Fragen:

- Kann man – bzw. inwiefern kann man – das wett-kampfmäßige Spielen (das Messen von Spielkönnen, Vergleich von Leistungen) als spielerische Auseinandersetzung mit Anforderungen der Leistungsgesellschaft begreifen?
- Mit welchen Herausforderungen sind E-Sportler/innen im Spiel- und Sportkontext konfrontiert?
- Welche Spiel- und Sporterfahrung machen Spielende beim wettkampfmäßigen Computerspielen und wie integrieren sie diese in ihren Alltag?
- Welche Bedeutung hat die Community der E-Sportler/innen für die Spielenden?

Ausblick

Computerspielen hat in den letzten Jahren das Freizeitverhalten von Kindern und Jugendlichen maßgeblich verändert. Computer, Gameboys und Konsolen haben Einzug in den Alltag von Kindern und Jugendlichen gehalten. Während in den letzten Jahren die Auswirkungen von Computerspielen auf das Verhalten intensiv erforscht wurden, wissen wir über verschiedene Spielkontexte und ihre Bedeutung für Kinder und Jugendliche verhältnismäßig wenig. Um dieses Forschungsdesiderat zu bearbeiten, müssen verschiedene Praxen des Computerspiels (Spielkulturen) identifiziert, differenziert beschrieben und analysiert werden. Es gilt, das Phänomen Computerspielen in seiner Kontextualität und Komplexität zu erfassen.

Der im Rahmen des Beitrags skizzierte Zugang am Beispiel E-Sport stellt einen Mosaikstein zum Verständnis der Spielwelten, der Bedeutungen, Motive und Funktionen des Computerspiels für die Spielenden dar.

¹⁰ die es in weiterführenden Überlegungen noch zu belegen gilt.

Literatur:

CRAIG Anderson/BUSHMAN, Brad (2001): Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal and prosocial behavior: A Meta-Analytic Review of the Scientific Literatur. *Psychological Science*, Vol. 12, No. 5

DEWE, Bernd/SCHERR, Albert (1995): Jugendkulturen, Lebenskonstruktionen und soziale Deutungsmuster. In: Ferchhoff, Wilfried u.a.: *Jugendkulturen – Faszination und Ambivalenz*. Einblicke in jugendliche Lebenswelten, Juventa Verlag: Weinheim und München

GENTILE, Douglas/LYNCH, Paul/LINDER, Jennifer/WALSH, David (2004): The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance http://www.mediafamily.org/research/Gentile_Lynch_Linder_Walsh_20041.pdf [Zugriff: 21.06.2006]

DURKIN, Kevin/AISBETT, Kate (1999): *Computer Games and Australians Today*, Sydney <http://www.geneseo.edu/~kirsh/vita/avb.pdf> [Zugriff: 21.06.2006]

FRITZ, Jürgen (2003a): Zwischen Frust und Flow. Vielfältige Emotionen begleiten das Spielen am Computer. In: Fritz, Jürgen/ Fehr, Wolfgang (Hrsg.) *Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten*. Bonn (CD-ROM)

FRITZ, Jürgen (2003b): Warum eigentlich spielt jemand Computerspiele? Macht, Herrschaft und Kontrolle faszinieren und motivieren. In: Fritz, Jürgen/ Fehr, Wolfgang (Hrsg.) *Computerspiele. Virtuelle Spiel und Lernwelten*. Bonn (CD-ROM)

GIESELMANN, Harmut (2004): Die Gewalt in der Maschine. Überlegungen zu den Wirkungen von aggressiven Computer-Spielen <http://www.heise.de/ct/00/04/132/default.shtml> [Zugriff: 21.06.2006]

HITZLER, Ronald u.a. (2004): Unsichtbare Bildungsprogramme? Zur Entwicklung und Aneignung praxisrelevanter Kompetenzen in Jugendszenen. Expertise zum 8. Kinder- und Jugendbericht der Landesregierung NRW <http://www.callnrw.de/broschuerenservice/download/1211/Expertise%20Hitzler%20Druckfassung.pdf> [Zugriff: 21.06.2006]

KIRSH, Steven (2001): The effects of violent video games on adolescents. The overlooked influence of development <http://www.geneseo.edu/~kirsh/vita/avb.pdf> [Zugriff: 21.06.2006]

VOGELGESANG, Waldemar (2003): LAN-Partys: Jugendkulturelle Erlebnisräume zwischen Off- und Online. In: *Medien + Erziehung*, 47. Jahrgang, Nr. 5, 65–75

VOGELGESANG, Waldemar (2004): LAN-Partys: Zwischen jugendkultureller Selbstbestimmung und informellem Lernen. In: Tully, Claus (Hrsg.) *Verändertes Lernen in modernen technisierten Welten*. Organisierter und informeller Kompetenzerwerb Jugendlicher, Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden

VOGELGESANG, Waldemar (2005): Vernetzt spielen – der unsichtbare Ordnungskosmos von LAN-Partys. <http://www.waldemar-vogelgesang.de/> [Zugriff: 21.06.2006]

WITTINGER, Tanja/ESSER, Heike (2003): Wie Spieler sich zu virtuellen Spielwelten in Beziehung setzen. In: *Medien + Erziehung*, 47. Jahrgang, Nr. 5, 52–64

Mag. Sabrina Schrammel ist wissenschaftliche Assistentin am Institut für Bildungswissenschaft der Universität Wien. Forschungsschwerpunkte: „Virtuelle Lernräume“ und pädagogische Computerspielforschung.
mail: sabrina.schrammel@univie.ac.at