

Einflüsse vergesellschaftender Faktoren auf posttraditionale Vergemeinschaftungsformen am Beispiel der eSport-Szene

Schmuck, André; Schmuck, Patrick

Veröffentlichungsversion / Published Version

Arbeitspapier / working paper

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Schmuck, A., & Schmuck, P. (2009). *Einflüsse vergesellschaftender Faktoren auf posttraditionale Vergemeinschaftungsformen am Beispiel der eSport-Szene*. (Working Papers kultur- und techniksoziologische Studien, 06/2009). Duisburg: Universität Duisburg-Essen Campus Duisburg, Fak. für Gesellschaftswissenschaften, Institut für Soziologie. <https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0168-ssoar-406276>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use:

This document is made available under Deposit Licence (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual and limited right to using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All of the copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the above-stated conditions of use.



**KULTUR- UND
TECHNIKSOZIOLOGISCHE STUDIEN**

no 06/2009





**Working Papers
kultur- und techniksoziologische Studien**

bis 2011: http://www.uni-due.de/soziologie/compagna_wppts
seit 2012: <http://www.uni-due.de/wppts>
no 06/2009

Herausgeber:
Diego Compagna, Karen Shire
Layout:
Vera Keyzers

Kontaktadresse:
Universität Duisburg-Essen
Institut für Soziologie
Diego Compagna
diego.compagna@uni-duisburg-essen.de

Ein Verzeichnis aller Beiträge befindet sich hier:
<http://www.uni-due.de/wppts>

ISSN 1866-3877
(Working Papers kultur- und techniksoziologische Studien)

Working Papers kultur- und techniksoziologische Studien - Copyright

This online working paper may be cited or briefly quoted in line with the usual academic conventions. You may also download them for your own personal use. This paper must not be published elsewhere (e.g. to mailing lists, bulletin boards etc.) without the author's explicit permission.

Please note that if you copy this paper you must:

- include this copyright note
- not use the paper for commercial purposes or gain in any way

You should observe the conventions of academic citation in a version of the following form:

Author (Year): Title. In: Working Papers kultur- und techniksoziologische Studien (no xx/Year). Ed.: Diego Compagna / Karen Shire, University Duisburg-Essen, Germany, at: <http://www.uni-due.de/wppts>

Working Papers kultur- und techniksoziologische Studien - Copyright

Das vorliegende Working Paper kann entsprechend der üblichen akademischen Regeln zitiert werden. Es kann für den persönlichen Gebrauch auch lokal gespeichert werden. Es darf nicht anderweitig publiziert oder verteilt werden (z.B. in Mailinglisten) ohne die ausdrückliche Erlaubnis des/der Autors/in.

Sollte dieses Paper ausgedruckt oder kopiert werden:

- Müssen diese Copyright Informationen enthalten sein
- Darf es nicht für kommerzielle Zwecke verwendet werden

Es sollten die allgemein üblichen Zitationsregeln befolgt werden, bspw. in dieser oder einer ähnlichen Form:

Autor/in (Jahr): Titel. Working Papers kultur- und techniksoziologische Studien (no xx/Jahr). Hrsg.: Diego Compagna / Karen Shire, Universität Duisburg-Essen, Deutschland, in: <http://www.uni-due.de/wppts>

Vorwort

In der Reihe "Working Papers kultur- und techniksoziologische Studien" (WPktS) soll einerseits, die diesbezügliche Forschung, die am Lehrstuhl von Prof. Karen Shire (Ph.D.) erfolgt dokumentiert werden, andererseits NachwuchswissenschaftlerInnen, die eine sehr gute Abschlussarbeit in einem vornehmlich kultur- *und* techniksoziologischen Rahmen verortet haben, die Möglichkeit gegeben werden diese in Form eines Aufsatzes einer breiteren Öffentlichkeit zugänglich zu machen.

Eine soziologische Betrachtung von Technik zeichnet sich unter anderem dadurch aus, dass das Bedingungsverhältnis zwischen den technischen Artefakten und den sozialen Kontexten, in die jene eingebettet sind, als ein interdependentes sowie zu beiden Seiten hin jeweils gleichermaßen konstitutives angesehen wird. Diesem Wesenszug soziologischer Perspektiven auf Technik trägt der Titel dieser Reihe Rechnung, insofern von einer kulturellen Einfärbung von Technik sowie - vice versa - eines Abfärbens von technikhärenten Merkmalen auf das Soziale auszugehen ist. Ungeachtet dessen schieben sich zwischen den vielfältigen Kontexten der Forschung, Entwicklung, Herstellung, Gewährleistung und Nutzung zusätzliche Unschärfen ein, die den unterschiedlichen Schwerpunktsetzungen und Orientierungen dieser Kontexte geschuldet sind: In einer hochgradig ausdifferenzierten Gesellschaft ist das Verhältnis von Sozialem und Technik von teils je spezifischen Ent- und Rückbettungsprozessen gezeichnet. Die vorliegende Working Paper Reihe möchte mit jeder Ausgabe einen (kleinen) Beitrag zur Klärung dieses verschlungenen Verhältnisses leisten.

Die Reihe WPktS erscheint nur Online; jede Ausgabe kann als PDF-Dokument hier <http://www.uni-due.de/wpkts> heruntergeladen werden.

Die Herausgeber

Duisburg, im März 2008

Einflüsse vergesellschaftender Faktoren auf posttraditionale Vergemeinschaftungsformen am Beispiel der eSport-Szene

André Schmuck, Patrick Schmuck

Dipl.-Soz.-Wiss. André Schmuck / Friedrich-List-Straße 8, 46045 Oberhausen / andre_schmuck@yahoo.de;
Dipl.-Soz.-Wiss. Patrick Schmuck / Friedrich-List-Straße 4, 46045 Oberhausen / patrick-schmuck@gmx.de

Keywords

eSport, technikvermittelte soziale Beziehungen, posttraditionale Vergemeinschaftungsformen, Spielsoziologie, Szeneforschung

Abstract

Dieses Paper stellt Erkenntnisse vor, die im Rahmen einer empirischen Untersuchung der 'eSport-Szene' gewonnen werden konnten. Einerseits werden Einflüsse und Auswirkungen gesellschaftlicher Wandlungs- und Veränderungsprozesse (Technisierung, Kommerzialisierung, Wettbewerb) auf posttraditionale Vergemeinschaftungsformen und auf die sozialen Beziehungen involvierter Akteure dargestellt. Andererseits werden daraus ableitbare Überlegungen zum Beitrag technikzentrierter jugendkultureller Szenen für die Sozialisation von Jugendlichen vorgestellt.

1. Einleitung

Die in der Gesellschaft vorherrschenden "Subjektivierungs-, Pluralisierungs-, Individualisierungs- und Globalisierungsprozesse" (Hitzler et al. 2008: 9) führen dazu, dass traditionale Gesellungsformen wie die Familie, die Nachbarschaft, Vereine und Verbände nicht mehr die Bedeutung haben, die sie einmal hatten (vgl. ebd.). Es entwickeln sich neue Vergemeinschaftungsmuster, deren wesentliches Merkmal darin besteht, "dass sich ihre vergemeinschaftende Kraft nicht länger auf ähnliche soziale Lagen gründet, sondern auf ähnliche Lebensziele und ähnliche ästhetische Ausdrucksformen" (vgl. ebd.). Im Unterschied zu den traditionellen Gemeinschaften unterscheiden sich posttraditionale Gemeinschaften durch eine "geringere Verbindlichkeit ihrer Zugehörigkeitskriterien" (ebd.: 206). Posttraditionale Gemeinschaften bestehen, solange die Mitglieder an ihre Existenz glauben und daran teilnehmen. Ihre Mitgliedschaft beruht auf Verlockung, nicht auf Zwang (vgl. ebd.: 36).

Als prototypisch für posttraditionale Gemeinschaften gelten Szenen (vgl. ebd.: 20). Die Szeneforschung wird besonders stark von Ronald Hitzler betrieben, dessen Hauptwerk in

diesem Zusammenhang die Studie "Leben in Szenen" ist. Hitzler et al. (2005) betrachten Szenen dabei aus jugend- und kultursoziologischer Perspektive. Sie sprechen nicht nur von einer "signifikanten Verszenung herkömmlicher Gesellungsformen [...], sondern [...] von einer schleichenden Verszenung der Gesellschaft schlechthin" (ebd.: 57). Allgemein bekannt sind beispielsweise die Techno-Szene, die Graffiti-Szene oder die Skater-Szene. Eine der jüngsten Erscheinungsform in der deutschen jugendkulturellen Szenelandschaft ist die eSport-Szene. Sie dient somit aus soziologischer Sicht als hochaktuelle Erscheinungsform posttraditionaler Vergemeinschaftung.

Beim eSport handelt es sich um wettkampfmäßiges Computerspielen. Der eSport ist eine neue Sportart, die sich sehr schnell weiterentwickelt und immer populärer wird. In der öffentlichen Wahrnehmung spielt der eSport eine immer größere Rolle. So erlebt der eSport in den letzten Jahren weltweit einen Boom. Mehrere Millionen eSportler spielen regelmäßig Computerspiele. Der eSport wird zwar vorwiegend von männlichen Jugendlichen betrieben, jedoch steigt der Anteil der weiblichen Computerspieler kontinuierlich an. Deutsche eSportler haben in vielen verschiedenen Spiel-Genres bereits einige bedeutende Titel bei Turnieren (eSport-Events) gewonnen. In Deutschland gehen knapp 1,5 Millionen organisierte Spieler in ca. 40.000 Clans (eSport-Teams) regelmäßig dieser Sportart nach (vgl. Deutscher e-Sport Bund 2005).

Eine Auseinandersetzung mit der eSport-Szene war aus mehreren Gründen besonders interessant: Die sozialen Beziehungen zwischen den Akteuren kommen nicht nur auf realer, sondern - im Gegensatz zu 'gängigen' Szenetypen - auch auf rein virtueller Ebene zustande. Viele eSportler treffen auf den regelmäßig stattfindenden Events zum ersten Mal real aufeinander. Die Events stellen "ein essentielles, d. h. unverzichtbares Element des Szene- Lebens [dar]" (Hitzler et al. 2005: 26). Die Produktion dieser Events ist jedoch mit einem hohen Kostenaufwand verbunden. Darüber hinaus werden bei den Events hohe Preisgelder vergeben. Aufgrund dessen wird vermutet, dass Kommerzialisierung insbesondere in der eSport-Szene eine wichtige Rolle spielt. Bereits Hitzler et al. (2005) weisen auf Kommerzialisierungstendenzen in Szenen hin. Des Weiteren geht es beim eSport um Wettkampf. Sowohl dieser als auch Kommerzialisierung werden im weiteren Verlauf dieser

Arbeit als Merkmale von Vergesellschaftung identifiziert. Hieraus ergab sich die folgende Leitfrage:

Welchen Einfluss können vergesellschaftende Faktoren auf eine moderne jugendkulturelle Szene haben?

Diese übergeordnete Fragestellung wurde in zwei Hypothesen unterteilt:

- 1.) Vergesellschaftende Faktoren können in einer modernen jugendkulturellen Szene ebenso wie vergemeinschaftende auftreten und darüber hinaus notwendig für ihr Bestehen sein.
- 2.) Wettkampf als Charakteristikum von Vergesellschaftung kann ein Hauptmotiv für den Eintritt in eine moderne jugendkulturelle Szene sein und kann innerhalb dieser eine Gemeinschaft stiftende Wirkung entfalten.

Zunächst werden klassische sozialtheoretische Positionen vorgestellt, mit denen insbesondere die Sozialformen Vergemeinschaftung und Vergesellschaftung untersucht werden (2.), im Folgenden erfolgt eine Auseinandersetzung mit Computerspielen aus kultursoziologischer Perspektive (3.). Hierbei werden ebenfalls klassische theoretische Arbeiten herangezogen. Anschließend wird das Phänomen der "Szene" (4.) und des "eSport" vorgestellt (5.). Nachfolgend werden die Hypothesen vorgestellt; im Anschluss daran erfolgt eine Auswertung der empirischen Befunde (6.). Abschließend wird ein Bezug der Ergebnisse der Analyse der empirischen Daten zu den vorgestellten Theorien hergestellt (7.) und ein Fazit gezogen sowie ein Ausblick gewagt (8).

Die Untersuchung hat gezeigt, dass vergesellschaftende Faktoren (Kommerzialisierung, Technisierung, Wettkampf), die in einer globalisierten Welt eine immer bedeutendere Rolle spielen, sich auch in modernen jugendkulturellen Szenen widerspiegeln. Diese können einen positiven Einfluss auf die sozialen Beziehungen der Akteure haben. Das Wir-Gefühl bildet in diesem Zusammenhang ein Hauptmotiv für eine Szeneteilnahme der Akteure. Dieses wird auf regelmäßig stattfindenden Events erst erfahr- und greifbar. Den Akteuren ist bewusst, dass die Szene ohne ökonomischen Einfluss nicht bestehen kann, da die Events sonst nicht stattfinden könnten. Daher erkennen sie diesen als willkommenen

Faktor an. Des Weiteren können die Akteure in einer modernen jugendkulturellen Szene den Umgang mit gesellschaftlichen Faktoren lernen, womit moderne jugendkulturelle Szene einen besonders starken Beitrag zur Sozialisation Jugendlicher leisten können.

2. Gemeinschaft und Gesellschaft

Im Folgenden werden die Begriffe Gemeinschaft und Gesellschaft (bzw. Vergemeinschaftung und Vergesellschaftung) erläutert. Dies soll mithilfe der Konzepte von Ferdinand Tönnies und Max Weber erfolgen, da vor allem diesen beiden Theoretikern "eine soziologische Unterscheidung zwischen 'Gemeinschaft' und 'Gesellschaft' zu verdanken [ist]" (Opielka 2004: 35). Als dritte theoretische Grundlage werden in diesem Zusammenhang die pattern variables (Mustervariablen) des amerikanischen Soziologen Talcott Parsons herangezogen. Diese bilden "ein System allgemeinsten Unterscheidungen, das verwendet werden kann, um jede empirisch beobachtbare soziale Beziehung [...] zu analysieren" (Schneider 2008: 176).

Ferdinand Tönnies

Tönnies erblickte den Ursprung der Gemeinschaft in den sogenannten Stammverwandten. Den idealen Ort für eine Gemeinschaft sah er im Dorf, in welchem sich der Wille des Einzelnen in den Dienst der Gemeinschaft stellt. Von den drei Arten der Gemeinschaft ist die des Geistes, die er auch Freundschaft nennt, die höchste Art der Gemeinschaft. Gemeinschaft ist real und organisch, unmittelbare Wir-Beziehungen machen diese aus. Eine der zwei Formen des menschlichen Willens ist der gefühlte unbewusste Wesenwille, welcher diese Form des Zusammenlebens anstrebt. In Gesellschaft leben die Menschen zwar ebenso auf friedliche Art nebeneinander, aber sie sind nicht verbunden. Eine Verbindung der Menschen tritt erst durch den Handel und den Tausch in Erscheinung. Jeder Akteur ist für sich allein, keiner wird für den anderen etwas tun, es sei denn, er erhält dafür eine (mindestens gleich anerkannte) Gegenleistung. Nach Tönnies ist Gesellschaft eine Tausch- und Vertragsgesellschaft. Die zweite von ihm genannte Form menschlichen Willens, der rationale, bewusste Kürwille strebt Gesellschaft an.

Nach Tönnies wird die organische Gemeinschaft durch die mechanische Gesellschaft ersetzt. Beide Sozialformen können nicht gleichzeitig existieren, auch wenn Tönnies' Handlungsrationitäten gleichzeitig auftreten können, da der Wesenwille die Grundlage jeder sozialen Beziehungsaufnahme ist. Er ist der Ansicht, dass der Begriff der Gesellschaft den Verfall der Gemeinschaft bedeutet. Tönnies scheint der Sozialform Gesellschaft nicht positiv gegenüber zu stehen. Ein Zitat, welches darauf schließen lässt und zudem die nach Tönnies dichotomische Entgegensetzung beider Sozialformen verdeutlicht, ist folgendes: "So ist Großstadt und gesellschaftlicher Zustand das Verderben und der Tod des Volkes" (Tönnies 1979: 215).

Max Weber

Nach Max Weber ist soziales Handeln, wenn es traditional oder affektiv begründet ist, kennzeichnend für Vergemeinschaftung. Neben der Familie, analog zu Tönnies' Beispiel der Stammverwandten, nennt er "eine kameradschaftlich zusammenhaltende Truppe" (Weber 1980: 22). Als Beispiel für Vergemeinschaftung. Vergesellschaftung liegt vor, wenn soziales Handeln wert- oder zweckrational orientiert ist. Als typisches Beispiel nennt Weber den Tausch auf dem Markt. Er weist auf Überschneidungen beider Sozialformen hin, da soziales Handeln in der Realität nur selten der einen oder der anderen Art gerichtet ist und somit die große Mehrzahl sozialer Beziehungen Merkmale beider enthält. Somit ist bei Weber, im Gegensatz zu Tönnies, keine dichotomische Entgegensetzung der beiden Sozialformen, bzw. Grundformen sozialer Beziehungen vorzufinden.

Talcott Parsons

Parsons' Instrumentarium für die Analyse sozialer Systeme sind die pattern variables, die Mustervariablen der Wertorientierung. Diese definieren einen Raum von Orientierungsmöglichkeiten, aus dem unterschiedliche Möglichkeiten ausgewählt und miteinander zu Strukturmustern kombiniert werden können, die charakteristisch für bestimmte Typen sozialer Beziehungen sind.

Die Orientierungstypen Affektivität, Diffusität, Partikularität, Kollektivorientierung und Handlung nach Zuschreibung sind dem Begriff der Gemeinschaft (nach Tönnies) zuzu-

schreiben. Umgekehrt kann man in den Orientierungstypen affektive Neutralität, Selbstorientierung, Universalismus, Leistungsorientierung und spezifisches Verhalten die gesellschaftlichen Beziehungen erkennen, die bei Tönnies als künstliche, mechanische Verbindungen zwischen einzelnen Akteuren charakterisiert sind. Im Unterschied zu Tönnies gibt es jedoch bei Parsons keine Ersetzung der Gemeinschaft durch Gesellschaft, sondern es kommt zu Überlappungen von Gemeinschafts- und Gesellschaftshandeln. Dies erinnert wiederum an Webers Auffassung, dass die meisten sozialen Beziehungen den Charakter beider Sozialformen haben.

2.1 Kommerzialisierung

In diesem Abschnitt soll Kommerzialisierung, die von außen auf die Szene einwirkt, als vergesellschaftendes bzw. gesellschaftliches Merkmal dargestellt werden. Kommerzialisierung beschreibt einen Prozess, "in dem ein Bereich menschlichen Lebens, der primär keine ökonomische Ausrichtung beinhaltet, als Bereich für wirtschaftliche Interessen entdeckt und in diesem Sinne ausgenutzt wird" (Kutsch 1972: 121). Kommerzialisierung des Sports bedeutet, "daß Güter, die im und mit dem Sport produziert werden, über den Markt, also nach dem Prinzip von Leistung und Gegenleistung verkauft werden" (Heinemann 1995: 239).

Wirtschaftliche Interessen sind nach Tönnies ein vergesellschaftendes Merkmal, da diese eindeutig dem rationalen, bewussten Kürwillen zuzuordnen sind, der Gesellschaft anstrebt. Gesellschaft konstituiert sich über Tauschakte von Gütern und Dienstleistungen, wobei der Wert der Gegenleistung auf dem als gleich anerkannten Tauschwert beruht. Der Repräsentant des Tauschwertes ist das Geld, seine rechtliche Grundlage ist der Kontrakt. (vgl. Tönnies 1979: 42). "Keiner wird für den anderen etwas tun und leisten, keiner dem anderen etwas gönnen und geben wollen, es sei denn um einer Gegenleistung oder Gegengabe willen, welcher er seinem Gegebenen wenigstens gleich achtet" (Tönnies 1979: 34). Ein Kontrakt zwischen Akteuren ist nach Tönnies keine natürliche, organische Übereinkunft dieser, sondern eine künstliche, mechanische und willentliche. Auch nach Weber sind wirtschaftliche Interessen, also die Kommerzialisierung ein (eher) vergesellschaftendes Merkmal, da die Gründe für soziales Handeln auf zweck- oder wertrationalen Motiven der Beteiligten beruht. Es erfolgt eine rationale Vereinbarung der Beteiligten

Akteure durch gegenseitige Zusage. "Die reinsten Typen der Vergesellschaftung sind [...] der streng zweckrationale, frei paktierte Tausch auf dem Markt [...]" (Weber 1980: 22).

Parsons zufolge bezieht sich Gesellschaft "auf funktionale Tauschwerte" (Hennig 2006: 33). Die Handlungsorientierung eines Akteurs bei der Verfolgung wirtschaftlicher Interessen ist affektiv-neutral geprägt. Des Weiteren orientiert sich das Handeln der Akteure an allgemeinen, universalistischen Normen. Die Beziehungen zwischen den Akteuren sind eingegrenzt, also spezifisch. All diese Handlungsweisen sind ebenfalls gesellschaftlichen Beziehungen zuzuordnen.

2.2 Wettkampf

An dieser Stelle soll der Frage nachgegangen werden, ob Wettkampf als vergesellschaftender Faktor eingeordnet werden kann. Tönnies bezeichnet Gesellschaft als ein "vorübergehendes und scheinbares" Zusammenleben der Akteure (Tönnies 1979: 4). Im Wettkampf kommen die jeweiligen Kontrahenten ebenso nur temporär zusammen. Nach Tönnies ist in Gesellschaft "ein jeder für sich allein, und im Zustande der Spannung gegen alle übrigen" (ebd.: 34). Auch dieser Aspekt lässt sich auf den Wettkampf übertragen. Webers setzt sich in seinem Werk *Wirtschaft und Gesellschaft* mit dem Begriff Kampf auseinander. Weber definiert diesen wie folgt:

"Kampf soll eine soziale Beziehung insoweit heißen, als das Handeln an der Absicht der Durchsetzung des eignen Willens gegen Widerstand des oder der Partner orientiert ist. 'Friedliche' Kampfmittel sollen solche heißen, welche nicht in aktueller physischer Gewaltbarkeit bestehen. Der 'friedliche' Kampf soll 'Konkurrenz' heißen, wenn er als formal friedliche Bewerbung um eigne Verfügungsgewalt über Chancen geführt wird, die auch andre begehren. 'Geregelte Konkurrenz' soll eine Konkurrenz insoweit heißen, als sie in Zielen und Mitteln sich an einer Ordnung orientiert [...]" (Weber 1980: 20).

"Vergemeinschaftung ist dem gemeinten Sinn nach normalerweise der radikalste Gegensatz gegen 'Kampf'" (ebd.: 22).

Weber betont in seinem Werk, dass "Kampf und Gemeinschaft [...] relative Begriffe [sind]; der Kampf gestaltet sich eben sehr verschieden, je nach den Mitteln (gewaltsame oder friedliche)" (ebd.). Wendet man die pattern variables von Parsons auf den Begriff Wettkampf an, so ist dieser den folgenden Handlungsorientierungen zuzuordnen: Im Wettkampf nehmen die Akteure gegenüber anderen eine nicht-emotionale Haltung ein (affek-

tiv-neutral). Andere werden nach allgemeingültigen Standards beurteilt (Universalismus). Des Weiteren werden im Wettkampf selbstorientierte Handlungen ausgeführt, da ein Akteur unabhängig vom Interesse eines oder mehrerer anderer (z. B. Gegnern) handelt. Somit lässt sich Wettkampf nach den pattern variables eindeutig als vergesellschaftendes Element identifizieren.

3. Computerspiele und die Bedeutung des Spiels in der Gesellschaft

Das Spiel ist eine in allen Kulturen ausgeübte Tätigkeit, außerdem wird auch tierischen Aktivitäten der Charakter des Spiels zugeschrieben. Folglich ist es nicht verwunderlich, dass sich Menschen verschiedenster Wissenschaften schon früh mit diesem elementaren Bereich auseinandergesetzt haben. Die Betrachtungsweisen erreichen dabei eine immense Reichweite. So wird das Spiel beispielsweise bei Jean-Jacques Rousseau als zwangslöse Natürlichkeit gesehen (vgl. Rosseau 1767), während Karl Groos das Spiel unter dem Aspekt der Selbststeigerung oder Selbstperfektionierung sieht (vgl. Groos 1922: 4). Doch trotz verschiedenster Ansätze zur Theorie des Spiels steht unwiderruflich fest, dass das Spiel zu den wichtigsten kulturellen Errungenschaften des Menschen gehört. Die für den Menschen fundamentale Bedeutung des Spiels wird vor allem in dem folgenden Zitat von Schiller deutlich: "Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt" (Schiller 1975: 63).

Allerdings wird das Spiel nicht immer als Kulturleistung anerkannt. Insbesondere Computerspiele sind ein Paradebeispiel für ein Kulturgut, welches in der Öffentlichkeit äußerst große Schwierigkeiten hat, auch als solches anerkannt zu werden - gleichwohl gehört der deutsche Videospiegelmarkt zu den größten der Welt. Dies mag daran liegen, dass die in vielen Computerspielen dargestellte Gewalt als ein Ausschlusskriterium für die Legitimation als "Spiel" angeführt wird (vgl. Adamus 2006: 57). Im Folgenden soll daher vor dem Hintergrund zweier verschiedener spieltheoretischer Ansätze zunächst untersucht werden, ob Computerspiele zu Recht als Spiele bezeichnet werden können. An dieser Stelle sei jedoch erwähnt, dass die theoretische Bedeutung des Spiels ein immens großes Ausmaß annimmt. Allerdings würde eine selbst überblicksartige Darstellung der Gesamtheit wohl den Rahmen dieser Arbeit sprengen. Vor diesem Hintergrund soll hierbei auf zwei ausge-

wählte, zu oben genanntem Zwecke besonders geeignete klassische Theorien des Spiels zurückgegriffen werden.

Die Wahl der Theorie fiel dabei zum einen auf den phänomenologischen Ansatz von Johann Huizinga, einem niederländischen Kulturhistoriker. Zum anderen erfolgt ein Rückgriff auf den funktionalistischen Ansatz von Roger Caillois, einem französischen Soziologen, Literaturkritiker und Philosophen. Die Entscheidung fiel zugunsten dieser beiden klassischen Theorien, da diese sehr breit gefächert und bis dato unangefochten sind: Es ist Huizingas bleibendes "Verdienst, die verschiedenen charakteristischen Grundlagen des Spiels meisterhaft analysiert und die Bedeutung seiner Rolle für die Entwicklung der Zivilisation meisterhaft dargelegt zu haben" (Caillois 1960: 9).

Wenngleich beide Theorien etwas älter sind, scheinen sie zur Beantwortung der o. g. Fragestellung ferner aus dem Grunde sehr gut geeignet, da Huizinga in seiner Theorie mehrere Kriterien herausarbeitet, entlang derer er das "Spiel" als solches definiert. Dieses Schema lässt sich problemlos auch auf Computerspiele anwenden. Auf dem theoretischen Ansatz Huizingas fußt auch die Theorie von Caillois und zwar insoweit, als dass er sich bezüglich der Definition von Spielen auf Huizinga stützt, wobei im Zentrum der theoretischen Betrachtung von Caillois hauptsächlich die inhaltliche Ebene von Spielen steht.

3.1 Der phänomenologische Ansatz: Johan Huizinga

Der Grundgedanke der Theorie Huizingas besteht in der Auffassung, "dass menschliche Kultur im Spiel - als Spiel - aufkommt und sich entfaltet" (Huizinga 2001: 7). Grundlage für die Intention seiner Theorie ist die Annahme, dass das Spiel selbst älter als die Kultur ist (vgl. ebd.: 9). Das folgende Zitat von Runkel stellt die wesentlichen Aspekte der Spieltheorie Huizingas heraus:

"Für Huizinga ist Spiel eine freie Handlung, die aus dem gewöhnlichen, materiell orientierten Leben herausfällt, durch eine bestimmte Zeit, einen bestimmten Raum und festgesetzte Regeln gekennzeichnet ist und Organisationen hervorruft, die sich mit einem Geheimnis umgeben oder durch Verkleidung aus der Alltagswelt herausheben" (Runkel 2003: 9).

Spiel ist für Huizinga also zuallererst eine freiwillige Handlung, die nicht etwa dringende Lebensbedürfnisse stillt und insofern von Unproduktivität gekennzeichnet ist (vgl. Huizinga

2001: 16). Huizinga distanziert sich ausdrücklich von jenen Theorien, die im Spiel nur die Befriedigung von Triebbedürfnissen oder eine reine Pflichterfüllung sehen (vgl. ebd.: 9).

Ergänzend zu den Ausführungen Runkels arbeitet Adamus weitere Aspekte der Theorie Huizingas heraus. So ist Spannung ein weiteres wichtiges Element des Spiels in der Spieltheorie Huizingas. Diese resultiert aus dem nicht vorhersehbaren Ausgang und ist somit von den Fähigkeiten oder, je nach Art des Spiels, vom Glück der Akteure abhängig. Bei Gelingen des Vorhabens stellt sich Entspannung ein. Spielen ist demnach das bewusste Herbeiführen von Zuständen der Anspannung (vgl. Adamus 2003: 61). Ein weiteres wesentliches Element ist die Wiederholung, wie Adamus konstatiert und zwar sowohl bezogen auf das Spiel in seiner Gesamtheit, als auch auf die Struktur, die beispielsweise durch formelhafte Äußerungen oder durch bestimmte Bewegungsabläufe gekennzeichnet sein kann (vgl. ebd.: 62). Ferner macht Adamus den Wettkampfgedanken als weiteren Aspekt des Spiels aus, der auch insofern von Belangen ist, als dass das Verhältnis zwischen Gewinner und Verlierer nicht in der Welt des Spiels verbleibt, sondern sich auf das Verhältnis der der jeweiligen gesellschaftlichen Gruppe angehörigen Akteure des Spiels auswirkt (vgl. Adamus 2006: 62f.). Wobei der primäre Zweck des Gewinnens im Spiel für Huizinga nicht darin besteht, dadurch gesellschaftliche Macht zu erlangen, sondern sich als der Bessere zu erweisen und dafür Anerkennung zu erhalten, wie Adamus anmerkt (vgl. ebd.: 63).

Schließlich soll noch auf den Aspekt des Krieges in der Theorie Huizingas verwiesen werden. Huizinga kommt zu dem Schluss, dass sich kriegerische Handlungen formal aus dem Spiel entwickelt haben (vgl. Huizinga 2001: 101ff.). Allerdings soll dieser Aspekt nicht weitergehend behandelt werden, da er im Hinblick auf die zugrunde liegende Fragestellung nicht von Bedeutung ist.

3.2 Der funktionalistische Ansatz: Roger Caillois

Im Zentrum der theoretischen Betrachtung Caillois' steht die inhaltliche Ebene, wie bereits erwähnt. Caillois arbeitet zunächst die vier Grundpfeiler Wettkampf, Chance, Verstellung und Rausch heraus, auf die später im Einzelnen eingegangen werden soll. Caillois' Hauptkritikpunkt an der Theorie Huizingas ist, dass diese seiner Ansicht nach zu allgemein

gefasst ist, da sie Spiel als solches ohne Abgrenzung seiner Inhalte zu bestimmen versucht und des Weiteren die Glücks- und Wettspiele gänzlich in ihrer kulturellen Funktion vernachlässigt. Darüber hinaus bemängelt Caillois an Huizingas Theorie, dass sie alle Kategorien, außer dem Wettkampf ausblendet (vgl. Caillois 1982: 9ff.).

Jedoch ist festzustellen, dass bei Caillois einige wesentliche Elemente des Spiels der Spieltheorie Huizingas vorgefunden werden. So stellt er ebenfalls die Freiwilligkeit des Spiels als das herausragende Merkmal des Spiels voran. Des Weiteren nennt Caillois die Abgeschlossenheit von der Alltagswelt sowie die räumliche und zeitliche Komponente als wesentliche Merkmale. Auch spricht Caillois vom ungewissen Ausgang des Spiels. Konformität zu Huizingas Theorie besteht ebenso bezüglich der Unproduktivität als weiterem Element des Spiels. Hinzufügend führt er bis zu diesem Punkt lediglich die Tatsache an, dass Spiel eine fiktive Tätigkeit ist (vgl. ebd.: 12ff.). Insoweit stimmen demnach beide Theorien weitgehend überein.

Wie oben bereits erwähnt, konzentriert sich Caillois hauptsächlich auf die inhaltliche Ebene des Spiels; er arbeitet in diesem Kontext die vier Grundpfeiler Wettstreit, Zufall, Maskierung und Rausch heraus. "Sie teilen das Spiel in Quadranten, deren jeder von einem ursprünglichen Prinzip regiert wird. Sie begrenzen Sektoren, in denen sich Spiele der gleichen Art zusammenfinden" (ebd.: 19). Da diese das Spiel jedoch nicht in der Gesamtheit seiner inhaltlichen Ausprägungen erfassen, führt Caillois eine zweite Ebene ein, die innerhalb der jeweiligen Grundkategorien zwei entgegengesetzte Pole kennzeichnet und zwischen den ungezügelten und den strengeren, von künstlichen Schwierigkeiten geprägten Formen differenziert. Erstere bezeichnet er in diesem Zusammenhang als *paida* und letztere als *ludus*. Im Folgenden sollen die vier Grundkategorien erläutert werden (vgl. ebd.: 18ff.).

Unter *agon* fallen jene Spiele, in denen der Wettkampf im Mittelpunkt steht. Diese Spiele sind dadurch gekennzeichnet, dass bei ihnen ein Gleichgewicht zwischen den Akteuren hergestellt wird, um so ideale Spielbedingungen zu schaffen. Der Wettstreit ist dabei in der Regel auf eine klar definierte Eigenschaft beschränkt, wie z. B. die Schnelligkeit bei einem Wettlauf. Bei dieser Form von Spielen sind die Kontrahenten entweder zwei Personen,

zwei Mannschaften oder eine unbestimmte Anzahl von Spielern. Ebenso zu dieser Kategorie zählen solche Spiele, in denen die Gegner mit der gleichen Ausgangssituation hinsichtlich der Spielelemente konfrontiert sind, wie z. B. Schach oder Dame. Die Motivation zur Teilnahme erwächst für jeden daraus, sein besonderes Können auf einem bestimmten Gebiet unter Beweis stellen zu können. Aus diesem Grund erfordert *agon* viel Training und Ehrgeiz (vgl. ebd.: 21ff.).

Mit *alea* werden jene Spiele gekennzeichnet, die in Kontrast zu *agon* Entscheidungskompetenzen erfordern. Fähigkeiten sind hier nicht gefragt. Spiele der Kategorie *alea* werden durch das Schicksal entschieden. Beispielhaft sind hier Würfelspiele, Roulette oder Lotterien, also Glücksspiele jeglicher Art, zu nennen. Diese Art von Spielen ist von einer Chancengleichheit gänzlich ausgenommen. Die Motivation besteht für die Spieler in der Willkür des Ergebnisses. Der Spieler ist von der Passivität der Spieler gekennzeichnet, einzig in dem Augenblick, in dem der Spieler seinen Einsatz macht, wird er aktiv. Ferner sind die Ergebnisse absolut, entweder der Spieler gewinnt oder verliert alles (vgl. ebd.: 24ff.).

Spielformen, die dadurch gekennzeichnet sind, dass sich der Spieler der spielerischen Tätigkeit hingibt und somit seiner Alltagswelt entflieht, bezeichnet Caillois als *mimicry*. Der Mensch spielt hierbei etwas anderes als er selbst ist. Die Motivation dieser Art von Spielen erwächst aus der Neigung zur Imitation. Diese ist bei Menschen zwar schon in der Kindheit vorhanden, sie bleibt jedoch nicht ausschließlich auf diese beschränkt. Sowohl der Akteur, wie auch der Zuschauer sind in dem Bewusstsein, dass dieser nur so tut als ob. Das Besondere im Vergleich mit den anderen oben aufgeführten Definitionen besteht darin, dass *mimicry* keinen vorab festgelegten Regeln folgt (vgl. ebd.: 68).

Die letzte Grundkategorie der Spiele bezeichnet Caillois als *ilinx*. Unter diese Kategorie fallen Spiele, bei denen der Rausch im Vordergrund steht. Hierbei geht es darum für die Dauer des Spiels die Wirklichkeit zu vergessen. Hierunter fallen z. B. Tanzspiele oder Jahrmarktsattraktionen (vgl. ebd.: 32ff.).

Zu diesen Grundkategorien ist jedoch anzumerken, dass sich nicht jedes Spiel nur einer dieser Kategorien zuordnen lässt; vielmehr lassen sich in den meisten Spielen Vermi-

schungen dieser Elemente vorfinden, allerdings immer nur in der Kombination maximal zweier von ihnen, sodass sich insgesamt sechs Konstellationen ergeben, wobei nicht jede Verbindung mit der gleichen Wahrscheinlichkeit auftritt. So existieren auch Kombinationen, welche nach Caillois Ansicht aufgrund unterschiedlicher grundlegender Prinzipien als unmöglich gelten bzw. verboten sind, wie beispielsweise der geordnete Wettkampf und der Rausch. Weiter existieren Kombinationen, welche möglich, jedoch nicht zwingend sind, so z. B. das Glücksspiel und der Rausch, wenn sowohl Gewinner als auch Verlierer so sehr vom Spielverlauf derart gefesselt sind, dass sie weder ihre Umwelt wahrnehmen noch aufhören können. Letztlich sind noch die Kombinationen zu erwähnen, zwischen denen eine grundsätzliche Übereinstimmung herrscht, so z. B. zwischen dem Wettkampf und dem Glück, wie es sich beim Kartenspiel verdeutlicht, bei dem jeder aus den ihm zugeteilten Karten mittels seiner Fähigkeiten das Beste zu erreichen versucht (vgl. ebd.: 81ff.).

3.3 Bezug der Theorien zu Computerspielen

In Bezug auf Caillois lassen sich die grundlegenden Aspekte freiwilliges Handeln, unproduktive, durch Regeln festgelegte, sowie räumlich und zeitlich von der Wirklichkeit abgegrenzte Tätigkeit ohne Zweifel auf Computerspiele übertragen, wie Dittler aufzeigt. Dabei muss an dieser Stelle darauf hingewiesen werden, dass Dittler dem Aspekt der Freiwilligkeit in Bezug auf Computerspiele kritisch gegenübersteht. Dies begründet er zum einen damit, dass der Akteur in seinen durch die zugrunde liegende Programmierung vorgegebenen Handlungsmöglichkeiten und somit auch in seiner Freiheit eingeschränkt sei. Als weiteren Grund führt er in diesem Kontext die Gefahr des Gruppenzwangs an, insofern, dass der Besitz des Computers nötig sei, um anerkannt zu werden (vgl. Dittler 1993: 108ff.). Jedoch lassen sich diese Einwände mittlerweile relativieren, wie Adamus anführt. Dies belegt sie mit dem Verweis auf Wiemken, der in seiner Erwiderung zu den Thesen Dittlers aufzeigt, "dass Computer und die dazu gehörigen Spiele im Laufe der Zeit ihren Sonderstatus verloren haben und ihr Besitz so alltäglich geworden ist, dass mit ihnen kein 'In-Sein' mehr verbunden ist" (Adamus 2003: 79). Ebenfalls unhaltbar ist nach Wiemken der Aspekt der Eingeschränktheit des Akteurs in seine Handlungsmöglichkeiten, da Jugendliche heutzutage häufig neue, von den Entwicklern nicht vorgesehene Varianten im Spiel erfinden (vgl. weiterführend Wiemken 2001; Adamus 2003: 79).

Insoweit, dass Caillois bezüglich der Definition des Spiels die oben aufgeführten zentralen Elemente des Spiels der Spieltheorie Huizingas übernimmt, wie bereits im ersten Absatz in Punkt 3.2 herausgestellt wurde, lässt sich somit feststellen, dass Computerspiele ihren Namen, sowohl nach Huizinga, als auch nach Caillois, zu Recht tragen. Des Weiteren sind Spiele in Huizingas Ansicht maßgebend für die Entstehung von Gemeinschaften, welche auch über die jeweilige Spieldauer fortbestehen. Gemeinschaften dieser Art lassen sich auch im Gefolge von Computerspielen finden. Im Zuge der zunehmenden Verbreitung von Mehrpersonencomputerspielen haben sich verschiedene Formen von Spielergemeinschaften herausgebildet. Eine davon sind die sogenannten "Clans" (vgl. Adamus 2003: 80), auf die im Weiteren noch genauer eingegangen wird.

Ferner kann man in Bezug auf die Theorie von Caillois, in deren Mittelpunkt die Unterteilung der Inhalte von Spielen in vier Grundelemente steht, feststellen, dass sich diese ebenfalls in Computerspielen wiederfinden lassen, wenngleich mit unterschiedlichen Anteilen in den einzelnen Genres. So ist *agon* insbesondere für die Action- und Mehrpersonenspiele konstitutiv, während mit *alea* die Simulationen von Glücksspielen in Verbindung gebracht werden können. *Mimicry* hingegen ist in besonderem Maße in den Adventures und Rollenspielen vorzufinden. *Ilinx*, die letzte der vier Grundkategorien, findet dagegen auf allgemeiner Ebene statt. Auch die Tatsache, dass die vier Grundprinzipien des Spiels häufig in Kombination und selten allein auftreten, worauf bereits im letzten Absatz in Punkt 3.2 hingewiesen wurde, steht in keinem Widerspruch zu Caillois' Auffassungen (vgl. ebd.: 81).

Zusammenfassend kann man festhalten, dass anhand zweier unterschiedlicher spieltheoretischer Ansätze nachgewiesen worden sein sollte, dass Computerspiele durchaus als "Spiele" bezeichnet werden können und das nicht nur von der rein formalen Definition betrachtet. Auf unterschiedlichen Ebenen und für verschiedene Aspekte lassen sich Bezüge herstellen, die einen Zusammenhang bestätigen.

4. Szenen - posttraditionale Formen der Gemeinschaftsbildung

Wie in Kapitel 3.3 bereits erwähnt, haben sich infolge der Verbreitung von Mehrcomputer-spielen Spielergemeinschaften in Form von Clans gebildet. Aus diesen Clans kam es im Laufe der Zeit zur Herausbildung ganzer Szenen. Zunächst war dies die LAN-Gaming-Szene, aus welcher später die eSport-Szene erwachsen ist. Im Folgenden soll daher zunächst das soziale Phänomen der 'Szene' als posttraditionaler Vergemeinschaftungsform beleuchtet werden. In diesem Zusammenhang soll der Frage nachgegangen werden, welche gesellschaftlichen Entwicklungen zur Entstehung von Szenen geführt haben.

Das Leben in der postmodernen Gegenwartsgesellschaft ist in besonderem Maße individualisiert: Subjektivierungs-, Pluralisierungs- und Globalisierungsprozesse, sowohl in ökonomischer als auch in politischer und kultureller Hinsicht, lösen die lebenspraktische Relevanz ehemals dominierender Klassen- und Schichtstrukturen für die individuelle und kollektive Selbst- und Fremdverortung im sozialen Raum immer stärker ab (vgl. Hitzler et al. 2005: 13). Ausgangspunkt dieses Individualisierungsprozesses sind diverse sozialstrukturelle Veränderungen, wie z. B. der Anstieg des durchschnittlichen Einkommens, die Zunahme an frei verfügbarer Zeit, die Bildungsexpansion und der umfassende, auf immer mehr Lebensbereiche übergreifende Ausbau des Rechtssystems (vgl. ebd.). Somit entspricht der Sozialstaat "einer Versuchsanordnung zur Konditionierung ich-bezogener Lebensweisen" (Beck/Beck-Gernsheim 1994: 14), d. h., dass das Individuum in einem immer komplexeren Systemnetzwerk für seine Positionierung zunehmend selbst verantwortlich ist (vgl. Hitzler/Honer 1994; Hitzler et al. 2005: 13).

Hitzler konstatiert, dass Individualisierung Chancen und Risiken zugleich birgt: auf der einen Seite Chancen in Form einer Vermehrung von Handlungsressourcen und Handlungsalternativen für diejenigen Akteure, die die Kompetenzen haben, die zunehmende Komplexität des sozialen Lebens für sich zu nutzen, auf der anderen Seite die Erfahrung vermehrter Restriktionen bei denjenigen, die diese Kompetenzen nicht besitzen, auf der anderen Seite (vgl. Hitzler et al. 2005: 14).

Wie oben bereits erwähnt, führen die Individualisierungsprozesse zu einer enormen Komplexitätssteigerung der gesellschaftlichen Wirklichkeitskonstruktion. Dies wiederum hat zur Folge, dass die Akteure

"nach Eindeutigkeit, nach Anhaltspunkten, nach kognitiver Sicherheit in einer zunehmend unübersichtlichen Situation [suchen]" (Schulze 1993: 464),

"Beziehungen eingehen, Freundschaften schließen, sich zurechtfinden, sich gewöhnen - und zwar mehr oder weniger an alles, außer daran, atomisiert, solitär, schlicht: einsam, insbesondere mental und emotional einsam zu sein" (Hitzler et al. 2005: 17).

Die Konfrontation mit einer immer komplexeren Welt führt also dazu, dass sich der Bedarf des Einzelnen nach kollektiven Vorgaben erhöht; allerdings werden

"die Antworten herkömmlicher Agenturen der Sozialisation - wie kirchliche und im weiteren Sinne: politische Organisationen bzw. Jugendverbände, Ausbildungsstätten oder die Familie - ... unter den gegebenen Bedingungen (drastisch) erhöhter Komplexität diesem Bedarf jedoch immer weniger gerecht" (ebd.).

Diesen zunehmenden Verlust an sozialer Kohäsion in den westlichen Gesellschaften, insbesondere in Bezug auf traditionelle Gemeinschaftsformen wie der Familie, sieht auch Kaufmann, der familiäre Lebenszusammenhänge mit dem Verweis auf den Geburtenrückgang, die ansteigende Scheidungsrate und den Rückgang der Heiratshäufigkeit als immer instabiler und unattraktiver betrachtet (vgl. Kaufmann 1988: 393). Aus dieser Not heraus entwickeln sich nun "neuartige Vergemeinschaftungsformen" (Hitzler et al. 2005: 18), welche insofern mit traditionellen Gemeinschaften übereinstimmen, als dass auch in diesen "eigene Regeln, Relevanzen, Routinen Weltdeutungsschemata - allerdings mit Lebensbereichs-, Themen- und/oder gar situations-spezifisch beschränkter Geltung [vorherrschen]" (ebd.: 18). Hitzler spricht in diesem Zusammenhang auch von - gegenüber anderen Lebensbereichen relativ autonomen - freizeithlichen Sozialräumen. Diese Sozialräume sind u. a. Szenen, die Hitzler wie folgt definiert:

"Szenen sind thematisch fokussierte kulturelle Netzwerke von Personen, die bestimmte materiale und/oder mentale Formen der kollektiven Selbststilisierung teilen und Gemeinsamkeiten an typischen Orten und zu typischen Zeiten interaktiv stabilisieren und weiterentwickeln" (ebd: 20).

In Konformität zu Hitzler, der die Ursache für die Entstehung von Szenen - wie oben dargestellt - in den Individualisierungsprozessen und den aus diesen resultierenden

Folgen sieht, betrachtet Beck die Individualisierungsprozesse als Auslöser für das Entstehen neuer Jugendkulturen (vgl. Beck 1973: 41). Diese Ansicht wird auch von Hepp und Vogelgesang geteilt, die in diesem Kontext dann bereits von der Herausbildung von 'Szenen' sprechen (vgl. Hepp/Vogelgesang 2003: 13).

5. eSport

5.1 Operationalisierung der eSport-Szene

Im Folgenden soll eine Auseinandersetzung mit dem eSport aus wissenschaftlicher Perspektive erfolgen. Es soll nachgewiesen werden, dass sich der eSport auch als Szene einordnen lässt. Zu diesem Zweck soll an Hitzlers Szenekonzept angeknüpft werden. Hitzler sieht in den folgenden Kriterien Konstitutionsbedingungen für Szenen: *der thematische Fokus; die Einstellungen und Motive; der Lebensstil; die Treffpunkte und Events; die Kleidung, Symbole und Sprache und die Medien.*

Thematischer Fokus

An dieser Stelle soll der Frage nachgegangen werden, auf welches zentrale Thema die eSportler ausgerichtet sind und welche Themen darüber hinaus die Interessen, Einstellungen, Handlungs- und Umgangsweisen der Szenegänger bestimmen. eSportler spielen entweder im Internet oder bei eSports-Events in Clans mit- und gegeneinander. Wie beim traditionellen Sport gibt es auch beim eSports die Unterscheidung in Amateur- und Profisportlern. Während bei Amateurspielern das gemeinsame Spielen und der Spaß im Vordergrund stehen, ist bei Profispielern der Wettkampfgedanke stark ausgeprägt. Die Interessenlage der Szenemitglieder beschränkt sich allerdings nicht ausschließlich auf den 'eigentlichen' thematischen Fokus, wie ein Blick auf das Forum der Homepage der ESL zeigt. Dort finden sich unter verschiedenen Rubriken thematische Felder, die z. B. von der Finanzwelt bis hin zu Kunst und Kultur reichen und somit sämtliche gesellschaftlichen Teilbereiche umfassen (vgl. Electronic Sports League 2008b).

Einstellungen und Motive

Hitzler stellt heraus, dass das Handeln in Szenen von den impliziten Einstellungen und den expliziten Motivationen ihrer Akteure bestimmt wird. Er spricht dem Zusammenhang von den "typischen Relevanzsystemen" (Hitzler et al. 2005: 33). An dieser Stelle sei erwähnt, dass die bekannten Motivationsmodelle von Bartle und Yee ausgegliedert werden, da diese nur in Bezug auf Online-Rollenspiele (MMORPGs) gelten. Ebenso nicht berücksichtigt wird in diesem Zusammenhang Schlieés Werk "Nutzungsforschung eSport: Motive der professionellen Nutzung von Video und Computerspielen", da Schlieé die Frage nach der Motivation der eSportler aus medienwissenschaftlicher und sportpsychologischer Perspektive beleuchtet. Da dieser Aspekt in der wissenschaftlichen Auseinandersetzung nach dem Kenntnisstand der Autoren bislang auch anderweitig keine Berücksichtigung findet, wird im Folgenden auf ein Zitat von Dr. Michael Wagner, dem Entwickler des ersten Universitätsstudiengang zum Thema eSport, zurückgegriffen:

"Sport ist das Trainieren von Kompetenzen zum Zwecke der Erlangung eines gesellschaftlichen Statusgewinns. Der sportliche Wettbewerb ist die öffentliche Kompetenzmessung. Das setzt voraus, dass der Besitz dieser Kompetenzen einen entsprechenden Wert darstellt, der von der Gesellschaft als erstrebenswert angesehen wird. Es muss sich also um einen kulturellen 'god term' handeln: Beispielsweise ist 'Massensport' (im klassischen Sinn) die gesellschaftliche Konsequenz des god terms 'Fitness'. In dieser Definition gibt es keinen Unterschied zwischen eSport- und Sport-[Motiven]. Die angestrebten Kompetenzen verlagern sich... vom Physikalischen zum Virtuellen bzw. Kommunikativen" (Sauer 2004: 28).

Nach Dr. Wagner ist somit eSport mit Wettkampf gleichzusetzen und kann damit auch als ein Hauptmotiv für eSport gedeutet werden.

Lebensstil

Nach Hitzler lassen sich Szenen

"auch danach unterscheiden, wie und mit welcher Reichweite die für sie je symptomatischen Verhaltensgewohnheiten und Handlungsreglements über die zeiträumlichen Grenzen des Szenelebens hinausweisen. Damit in Zusammenhang steht die Art und Weise, wie das Mitglied sein Szene-Engagement in seinen alltäglichen Lebensvollzug integriert" (Hitzler et al. 2005: 34).

Es erfordert selbstverständlich sehr viel Training um Wettkämpfe erfolgreich bestreiten zu können. An dieser Stelle muss demnach der Frage nachgegangen werden, wie viel Zeit die Szene-Mitglieder mit Computerspielen verbringen. Laut ESL Umfrage 2007 verbringen 84,39% der Mitglieder wochentags mehr als eine Stunde mit Computerspielen (vgl. Electronic Sports League 2008a). Allerdings beansprucht nicht nur das Spielen viel Zeit, auch in die Kommunikation über das Internet wird viel Zeit investiert. 92,97% der Szenemitglieder verbringen innerhalb der Woche mehr als eine Stunde täglich im Internet (vgl. ebd.). Wer allerdings davon ausgeht, dass es sich bei e-Sportlern um 'Kellerkinder' handelt, die ihre Freizeit nur vor dem Bildschirm verbringen, hat weit gefehlt. Wie aus der ESL-Umfrage aus dem Jahre 2007 hervorgeht, geben mindestens 72,99% der in der ESL registrierten Spieler an mindestens einmal pro Woche aktiv Sport zu treiben (vgl. ebd.).

Treffpunkte und Events

Zunächst sei auf die elementare Bedeutung der beiden szenekonstitutiven Merkmale der Treffpunkte und Events für Szenen hingewiesen. Hitzler hebt diese hervor, indem er von den zwei sozialen Bedingungen der Möglichkeit von Szenen spricht: Zum einen ist Interaktion unter den Szenegängern ohne Treffpunkte nicht möglich und es kann sich folglich keine intersubjektive Szenekultur bilden. Zum anderen bieten Events den Teilnehmern "die außergewöhnliche Chance, sich sozusagen in einem Kollektiv-Vehikel aus den Lebens-Routinen heraustransportieren zu lassen und in verdichteter Weise am symbolisch vermittelten Sinn-Ganzen der Szene zu partizipieren" (ebd.: 217). Hitzler konstatiert, dass sich Treffpunkte und Events oft kaum auseinanderhalten lassen, denn beide sind, wie oben bereits erwähnt, entscheidend für die Entwicklung und Stabilisierung des 'Wir'-Bewusstseins. Der Unterschied zwischen diesen beiden Erlebniselementen besteht darin, dass der Treffpunkt den scene-alltäglichen Rahmen des Zusammenseins markiert, wohingegen das Event von der Außeralltäglichkeit gekennzeichnet und das Highlight einer jeden Szene ist. Darüber hinaus liegt bei jenem der Produktionsaufwand deutlich höher als beim 'normalen' Zusammensein (vgl. Hitzler et al. 2005: 35).

So verhält es sich auch bei der eSport-Szene, bei der die im Internet zur Verfügung gestellten Spielplattformen wie der ESL sozusagen den alltäglichen Treffpunkt darstellen. Hierbei bedarf es keines großen Koordinationsaufwandes um mit- oder gegeneinander zu

spielen. Im Gegensatz dazu steht das Event. Vom ESB wird festgelegt, dass in den von der ESL ausgetragenen ESL Pro Series der Deutsche Meister im eSport ermittelt wird. Diese finden als Intel Friday Night Games (IFNG) 22 Mal im Jahr in deutschen Großstädten wie Berlin, Hamburg, Frankfurt oder Köln, jedoch auch auf Messen wie der CeBit oder der größten europäischen Computerspielmesse, der „Games Convention“ in Leipzig vor Publikum statt. Am Ende der Saison werden innerhalb von drei Tagen die Meister der Saison ermittelt, wobei Preisgelder in Höhe von 170.000 Euro ausgeschüttet werden. Im Jahr 2007 besuchten bis Juni ca. 10.000 Zuschauer die von der ESL organisierten Events. Zu den Endausscheidungen in Köln kamen in drei Tagen allein ca. 5000 Zuschauer (vgl. Kleinz 2007). Bei den Endausscheidungen der Intel Friday Night Games werden die Finals in Spielen verschiedener Genres ausgetragen (Strategie- und Taktikspiele und Sportsimulationen). Die Spiele können dabei sowohl vor Ort auch online im Internet angeschaut werden.

Kleidung, Symbole, Sprache

Die Kleidung ist das augenfälligste Zugehörigkeitsmerkmal Jugendlicher zu einer sozialen Formation; sie fungiert als Kommunikationsinstrument. Allerdings lassen sich bestimmte Kleidungen nicht mehr eindeutig bestimmten Sozialformationen zuordnen, wie Hitzler einschränkend ergänzt (vgl. Hitzler et al. 2005: 35). Auch in der eSport-Szene ist die Kleidung von großer Bedeutung, insbesondere wenn es um die Präsentation der Clans geht. Auf Pullovern und T-Shirts kommen die als Erkennungsmerkmal dienenden Clan-Logos zum Ausdruck. Die Clan-Logos und die Homepages der Clans bestehen häufig aus grafischen Elementen einzelner Spiele, wodurch die Clans auch ihre Affinität zu bestimmten Spielen bzw. Spiel-Genres zum Ausdruck bringen (vgl. Tepe 2007).

Als weiteres wesentliches Instrument in Bezug auf die Selbstdarstellung der Clans und ihrer Spieler fungiert der 'nickname' (Spitzname).¹ Nicknames sind hierbei als eine Art Künstlernamen zu verstehen. Sie sind Ausdruck von Individualität und dienen, ebenso wie die Logos, der Identifizierung. Sie setzen sich aus dem Clan-Namen und dem Namen des Spielers zusammen, wobei die Reihenfolge beliebig gewählt werden kann. Allerdings ist

¹ In der Szene wird die Abkürzung 'nick' verwendet.

es in der eSport-Szene verpflichtend, den Clan-Namen im jeweiligen nickname aufzuführen (vgl. Adamus 2005: 148f.). Wenn eSportler online aufeinander treffen, kommunizieren sie mithilfe diverser Abkürzungen. Dies hat dazu geführt, dass sich ein für Computerspieler eigener Jargon herausgebildet hat, der mittlerweile solch einen Umfang erreicht hat, dass im Internet mehrere eSport-Wörterbücher zu finden sind, wie beispielsweise "Das Große eSport Wörterbuch" des Fernsehsenders GIGA (vgl. Giga.de 2007).

Medien

Hitzler zufolge wird die Veränderung jugendlicher Gesellungsformen von lokalen Gruppen hin zu überregional strukturierten Szenen von der Entwicklung neuer Kommunikationsmedien begleitet. Besonders im Hinblick auf die Szene-Interaktion kommt den Medien eine immanente Bedeutung zu: "Dort reflektieren 'Kenner' über die Qualität von Treffpunkten und über das Geschehen bei Events, thematisieren Szene-Persönlichkeiten usw" (Hitzler et al. 2005: 217). Erst durch die Szene-Medien wird die Szene 'greifbar'. Insoweit sind die Medien neben den genannten Treffpunkten und Events maßgebend für die Konstitution einer Szene (vgl. ebd.).

Das bedeutendste Kommunikationsmedium in der eSport-Szene ist das Internet. Hier werden Diskurse über szenerelevante Themen geführt und kommunikative Inhalte der Szene transportiert. Die mediale Präsenz beschränkt sich jedoch nicht ausschließlich auf Internetauftritte. So berichtet der Fernsehsender GIGA TV über alle wesentlichen Ligen und Turniere der ESL und überträgt die Finalevents live. Zusammenfassend lässt sich somit festhalten, dass unter Zuhilfenahme der dargestellten Kriterien dargelegt werden konnte, dass sich der eSport als Szene konstituiert.

5.2 Akteurstypen in der eSport-Szene

Die wichtigsten eSport-Spiele bei Events finden vor einem Publikum statt. Die Spiele können dabei sowohl vor Ort als auch online angeschaut werden. Im Szenekern finden sich in erster Linie die Szenegänger, die die Szene durch ihre Aktivitäten, Einstellungen, Motive und Lebensstile maßgeblich repräsentieren. Im eSport sind dies zum einen die Spieler und Funktionäre der jeweiligen Clans, als auch die Organisatoren von eSport-

Events. Letztere markieren gleichzeitig die Organisationselite, welche zusammen mit der Repräsentationselite die Szene-Elite bildet (vgl. Hitzler et al. 2005: 212ff.).

Mit der Szene-Elite verwoben sind zwei weitere Personengruppen: Zum einen ein mehr oder weniger großer Freundeskreis, der punktuell für Hilfsleistungen aktiviert wird und auf der Gegenseite dafür mit einigen Privilegien ausgestattet wird; zum anderen die Gruppe der professionell Interessierten. Während sich die Gruppe der Freunde in der eSport-Szene eher weniger beobachten lässt, kommt der Gruppe der professionell Interessierten eine hohe Bedeutung zu. Hierbei handelt es sich hauptsächlich um Sponsoren und Zulieferer, die zwar nicht zur Szene gehören, jedoch für den eSport hochbedeutsame materielle Leistungen und erbringen. Zur Illustration des Aufbaus der eSport-Szene soll folgende Abbildung dienen:



Abbildung 1: Akteurstypen in Szenen (Hitzler et al. 2005: 213).

5.3 Soziale Identität vs. virtuelle Identität

Clans entstehen zum Teil nicht nur aus bereits bestehenden realweltlichen Bekanntschaften von Computerspielern, sondern auch aus (zunächst) rein virtuellen Kontakten, d.h., dass sich sowohl die Spieler innerhalb eines Clans als auch die Clans untereinander erst einmal ausschließlich virtuell kennen (vgl. Adamus 2006: 146ff.). Aus diesem Grund wird in diesem und im nächsten Abschnitt untersucht, ob zwischen den Spielern in 'realen' und denen in 'virtuellen' Clans unterschieden werden muss. Um dies festzustellen, werden im folgenden Teil die Begriffe der sozialen Identität und der virtuellen Identität genauer dargestellt und es wird der Frage nachgegangen, wie glaubwürdig die virtuelle Identität eines Akteurs ist.

Nach der klassischen Identitätstheorie von George Herbert Mead entwickelt sich Identität erstens durch die Rollenübernahme von anderen und durch soziale Interaktion. Diesen Teil der Identität, nennt Mead 'Me', ein gesellschaftlich kulturell vorgebildetes Mich. Zweitens gehört zur Identität auch das spontane, aktive Ich ('I'). Dieser Teil der Identität ist eine Vorbedingung für die Identifikation mit sozialen Rollen und ermöglicht gleichzeitig eine kritische Distanzierung vom sozialen Selbst ('Me'). Er kennzeichnet die innere Dimension einer Identität. Ein Individuum ist sich sozusagen seiner selbst bewusst. Die vollständige Identität erlangt ein Individuum, wenn es Rollen des 'Me' spielen kann und ihm gleichzeitig bewusst ist, was alles zu ihm in der inneren Dimension des 'I' gehört (vgl. Mead 1988: 217ff.). Zusammengefasst definiert Abels (2001: 196) Identität folgendermaßen:

"In Hinsicht auf die Interaktion mit anderen heißt Identität, dass sich das Individuum seiner Einzigartigkeit und seiner Normalität zugleich bewusst sein muss, und aus der Sicht der anderen, dass sein Handeln wahr sein muss, um eine Mindestverlässlichkeit für alle zu garantieren" (Abels 2001: 196).

Zu der Frage, wie glaubwürdig die Identität eines Akteurs in einer virtuellen Umgebung ist, analysierte die Sozialpsychologin Nicola Döring, dass "kaum ein Individuum mit festen Täuschungsabsichten [agiert]" (Döring 2003: 337; vgl. Schelske 2007: 96). Sie unterscheidet zwei Arten von Identität. Zum einen die virtuelle Selbstdarstellung und zum anderen die virtuelle Identität. Erstere beschreibt eine flüchtige Repräsentation einer Person, die

nur kurzzeitig eine Online-Community betritt und dafür eine Kennung benötigt (vgl. Schelske 2007: 97), Letzere beschreibt sie wie folgt:

"Die 'virtuelle Identität' entspricht deutlicher dem, was die Soziologie als Identität benennt. Der Begriff virtuelle Identität kennzeichnet die wieder erkennbare und konsistente Repräsentation einer Person in netzbasierten Anwendungen" (Döring 2003: 341).

In der eSport-Szene sind Nicknames wie TITan, Spell oder gamerno1 szeneweit bekannt, was impliziert, dass man die wahre Identität, die sich hinter dem 'nick' verbirgt, kennt und auch kennen soll. Die Mitglieder eines Clans geben sich einen Namen, unter dem sie in der virtuellen Welt wiedererkennbar sind. Darüber hinaus sind sie verpflichtet, zusätzlich den Namen ihres Clans in einer fest vorgeschriebenen Weise anzugeben, wie z. B. SK|Miou. In dem Fall wird zunächst der Name des Clans und dann der des jeweiligen Spielers genannt (vgl. Adamus 2006: 148). Somit ist festzustellen, dass es sich in Bezug auf die Identität der Mitglieder eines eSport-Clans um die virtuelle Identität handelt (nach Döring), also dem, was die Soziologie als Identität bezeichnet, da es sich hierbei um die wieder erkennbare und konsistente Repräsentation einer Person handelt.

5.4 Der eSport-Clan als soziale Gruppe?

Da die eSport-Clans ein wichtiger Bestandteil des Untersuchungsgegenstandes eSport-Szene sind, jedoch "bislang noch nicht Gegenstand wissenschaftlicher Forschung geworden [sind]" (Fritz 2004: 238) - so bezeichnen auch Quandt et al. das "Spielen in Gemeinschaft [als] ein vernachlässigtes Forschungsobjekt" (Quandt et al.: 149) - wird im folgenden Teil der Versuch unternommen, das Phänomen eSport-Clans soziologisch zu typisieren. In der derzeitigen Forschung über virtuelle Beziehungen wird überwiegend davon ausgegangen, dass die Entstehung von stabilen Gruppen eher unwahrscheinlich sei (vgl. diverse Beiträge in Thiedeke 2003):

"Die Unwahrscheinlichkeit virtueller Gruppenbildung ergibt sich einerseits aus den Spezifika computervermittelter Kommunikation und andererseits daraus, dass die Hürden für kooperatives Verhalten im Internet noch um einiges höher sind, als in der Realwelt" (Heintz 2003: 194).

Nach Thiedeke sind virtuelle soziale Interaktionen durch die vier Merkmale - Anonymität, Selbstentgrenzung, Interaktivität und Optionalität - gekennzeichnet (vgl. Thiedeke 2003:

25ff). Wenn es sich bei virtuellen Gruppen um soziale Gebilde mit eigenen charakteristischen Merkmalen und Problemen handelt, dann stellt sich die Frage, ob die Mitglieder solcher Gruppen diesen erfolgreich begegnen bzw. diese umgehen und den Status echter sozialer Gruppen erreichen können. Ob dies der Fall ist, wird im folgenden Abschnitt überprüft, indem zunächst die vier Merkmale skizziert und im Anschluss daran auf die eSport-Clans angewendet werden.

Mit Anonymität ist die Möglichkeit gemeint, dass die Akteure ihre virtuelle Präsenz durch Tarnnamen und sogenannten Imagoidentitäten bestimmen können. "Die Wirklichkeit, die wirklich scheint, muss nicht wirklich sein. Die wirkliche Wirklichkeit der Kommunikation bleibt anonym" (ebd.: 2003: 27). Selbstentgrenzung meint die Überschreitung sozialer Grenzen, die ermöglicht wird, da soziale Sanktionen wie Ausgrenzung oder Tadel sich schwieriger zur Anwendung bringen lassen als in der realen Welt. Der im Internet agierende Akteur kann losgelöst vom Druck der Orientierung an gesellschaftlich vorgegebene Normen seine Interessen ausleben. Die Verhaltensäußerungen zwischen virtuellen Interaktionspartnern sind im Gegensatz zu realweltlichen Beziehungen non-konformer und ungehemmter (vgl. Thiedeke 2003: 27). Unter Interaktivität versteht man im Generellen die wechselnde Bezugnahme von Aktionen und Reaktionen. Das besondere Merkmal der Interaktivität virtueller Beziehungen erfolgt

"aus ihrer Gestaltungstiefe und der Erfordernis selbstorganisierter Konstruktion der Interaktionsfelder [...]. [...] Interaktivität beruht hier auf den sowohl quantitativ als auch qualitativ erweiterten individuellen Möglichkeiten und Notwendigkeiten der Gestaltung und Vermittlung computergestützter Kommunikation" (ebd.: 30).

Während die Inhalte in den Massenmedien durch journalistische Auswahl vorgefiltert sind, fällt die Konstruktion der Themen von Interaktionen den dezentral verteilten Kommunikationsteilnehmern selbst zu (vgl. ebd.). "The receiver controls what is received" (Pfaffenberger 1996: 369; vgl. Thiedeke 2003: 30). Optionalität meint schließlich die Möglichkeit, dass man im Internet fast grenzenlos auf verschiedene "Interaktionsformen, Identitäten, Kommunikationsumgebungen und Wissensbestände" (Thiedeke 2003: 31) zugreifen kann: "Das schnelle Wachstum des Internet [...] stellt die Grundlage dieser Optionsausweitung dar" (ebd.).

Wie begegnet ein Clan diesen Merkmalen, um als echte soziale Gruppe zu existieren (vgl. Hahne 2006)? Das Problem der Anonymität besteht darin, dass keine glaubhafte Identität gesichert ist und somit kein sicherer Vergleich mit anderen Clans möglich wäre. Des Weiteren könnte sich auch innerhalb eines Clans kein Spieler auf den einen anderen Mitspieler seines Clans einstellen, sofern diese sich ständig in verschiedenen Identitäten darstellen würden. Wie schon im vorangegangenen Abschnitt erwähnt, ist jedoch bei der eSport- Szene davon auszugehen, dass die Identitäten der jeweiligen Akteure glaubhaft und echt sind, da es sich hierbei um die wieder erkennbare und konsistente Repräsentation einer Person handelt. Zudem finden sich auf der eigenen Homepage der Clans Informationen zu den einzelnen Mitgliedern (vgl. Adamus 2006: 147). Ein weiteres Indiz für die eindeutige Zurechenbarkeit eines Clan-Spielers stellt eine Regel der ESL dar, die beinhaltet, dass ein und dieselbe Person nur in einem Clan Mitglied sein und nur einen Spielernamen haben darf (vgl. Electronic Sports League 2008c). Dem Problem der Selbstentgrenzung begegnen die großen Clans und die meisten Ligen, indem sie konkrete Verhaltenskodizes besitzen. Bei erwiesenen Regelverstößen werden sowohl von den Ligen als auch von den Clans Spielsperren verhängt, die eine Dauer von bis zu fünf Jahren haben können. Diese festgelegten Regeln existieren nicht nur, um einen fairen, einwandfreien Spielbetrieb zu gewährleisten, sondern dienen auch der Steigerung des Ansehens des eSports und der Manifestierung der Professionalisierung der Clans (vgl. Hitzler/Pfadenhauer 2005: 76). Durch solche festgelegten Regeln und eine wechselseitige Kontrolle wird der soziale Druck zur Konformität abermals erhöht. Ein weiterer Aspekt, der mit der Selbstentgrenzung verbunden ist, besteht im Betrügen. Dem beugen die Clans vor, indem sie sich zum Gebrauch von Software verpflichten, die die Spieler kontrolliert und so unerlaubte Hilfsmittel weitgehend ausschließt (vgl. Electronic Sports League 2008c). Ohne Verwendung der festgelegten Software kann man sich nicht auf einen entsprechenden Gameserver einwählen. Das Problem der Interaktivität - des Erfordernisses selbstorganisierter Konstruktion von Interaktionsfeldern - umgehen die Clans, indem ihr gemeinsames Interesse - das gemeinsame Training, der Wettkampf und Freundschaften untereinander - eine Vorfilterung der Interaktionsinhalte nicht erfordert.

"Die meisten Clans haben [...] beides - den Leistungs- und den Gemeinschaftsgedanken - zu ihrer Zielsetzung gemacht" (Quandt et al. 2008: 166). Ihr Thema (vorwiegend das

gemeinsame Spielen) und ihre Ziele sind festgelegt, den sowohl quantitativ als auch qualitativ erweiterten individuellen Möglichkeiten und Notwendigkeiten der Gestaltung und Vermittlung der virtuellen Kommunikation wird somit erfolgreich ausgewichen. Schließlich bleibt das Problem der Optionalität - der Möglichkeit, in der virtuellen Welt fast grenzenlos auf verschiedene Identitäten zugreifen zu können. Die Clans besitzen eine stark ausgeprägte Organisation und Rollenverteilung innerhalb der Gruppe und diese "Organisationsstruktur eines Clans wird allgemein als eine wichtige Determinante für das individuelle Clanspiel" (ebd.: 159) bewertet. Diese Organisationsstruktur und Hierarchien innerhalb eines Clans könnten sich gar nicht erst entwickeln, wenn dieser ständig aus neuen, verschiedenen Mitgliedern bestehen würde. Zusammengefasst lässt sich somit feststellen, dass die Clans den Problemen der virtuellen sozialen Interaktion erfolgreich begegnen, bzw. diese umgehen können und somit als echte soziale Gruppen existieren können.

6. Die empirischen Befunde

Zunächst soll die Relevanz der sozialen Beziehungen und des Wir-Gefühls in der eSport-Szene untersucht werden. Zum einen aus dem Grund, da es sich bei dieser, wie bereits erwähnt, um eine moderne jugendkulturelle Szene handelt, welche bisher weitgehend unerforscht ist. Zum anderen ist die eSport- Szene - im Gegensatz zu den üblichen Szenetypen - eine auf Technik und Wettkampf basierende Szene, wie ebenfalls bereits bemerkt wurde. Diese Szenetypen sind mittlerweile immer stärker von Kommerzialisierung geprägt (vgl. Hitzler 2005: 231). Ziel dieser Arbeit ist es herauszufinden, welchen Einfluss vergesellschaftende Faktoren auf eine moderne jugendkulturelle Szene haben können. Die erste von zwei Hypothesen bezieht sich auf Kommerzialisierung als vergesellschaftenden Faktor und wird somit wie folgt formuliert:

- 1.) Vergesellschaftende Faktoren können in einer modernen jugendkulturellen Szene ebenso wie vergemeinschaftende auftreten und darüber hinaus notwendig für ihr Bestehen sein.

Im Folgenden soll die zweite formulierte Hypothese hergeleitet werden: Grundsätzlich handelt es sich beim eSport um wettkampfmäßiges Computerspielen (vgl. Deutscher e-Sport Bund 2005). Dass der Wettkampf ein wesentliches Element des Spiels darstellt,

konnte darüber hinaus anhand der in dieser Arbeit herangezogenen spieltheoretischen Ansätze von Huizinga (3.1) bzw. Caillois (3.2) dargelegt werden. In Kapitel 3.3 konnte belegt werden, dass Computerspiele 'Spiele' im Sinne dieser Spieltheorien sind. Insofern kann Wettkampf nach den Spieltheorien als ein wesentliches Element von Computerspielen identifiziert werden. Darüber hinaus konnte bei der Auseinandersetzung mit den Motiven für eSport im Rahmen der empirischen Darstellung der eSport-Szene in Kapitel 5.1 aufgezeigt werden, dass Wettkampf ein wesentliches Motiv für die Beschäftigung mit eSport darstellt, wobei diesbezüglich lediglich auf ein Zitat von Dr. Michael Wagner, dem Entwickler des, herangezogen werden konnte, da dieser Aspekt in der wissenschaftlichen Auseinandersetzung bislang unerforscht ist, wie bereits erwähnt. Weiterhin konnte durch die Operationalisierung des Szenekonzepts von Hitzler in Kapitel 5.1 nachgewiesen werden, dass sich der eSport im Laufe der Zeit zu einer Szene herausgebildet hat, während in Kapitel 4 dargelegt werden konnte, dass Szenen posttraditionale Formen der Vergemeinschaftung sind. Nach Max Weber ist "Vergemeinschaftung [...] dem gemeinten Sinn nach normalerweise [jedoch] der radikalste Gegensatz gegen Kampf" (Weber 1980: 22), wie bereits in Kapitel 2 festgestellt wurde. Wobei Weber (Wett-)kampf folgendermaßen definiert: "Nur wo wirklich Konkurrenz stattfindet, wollen wir von 'Kampf' sprechen" (ebd.: 21).

Wettkampf ist demzufolge ein Merkmal von Vergesellschaftung. Einleitend wurde bereits erwähnt, dass sich die eSport-Szene, trotz der in ihr vorherrschenden gegensätzlichen Pole, in einem ständigen Wachstum befindet. Somit lässt sich vermuten, dass Wettkampf Gemeinschaft fördernde Auswirkungen auf die Szene hat. Das Ziel der Untersuchung ist es Erkenntnisse darüber zu erzielen, welche Rolle der Wettkampf für die Akteure zum einen vor dem Eintritt in die Szene und zum anderen während der Szeneteilnahme der Akteure spielt. Die zweite Hypothese für diese Untersuchung soll in diesem Zusammenhang folgendermaßen formuliert werden:

- 2.) Wettkampf als Charakteristikum von Vergesellschaftung kann ein Hauptmotiv für den Eintritt in eine moderne jugendkulturelle Szene sein und kann innerhalb dieser eine Gemeinschaft stiftende Wirkung entfalten.

Zur Stützung der Hypothesen wurde das Verfahren der leitfadengestützten Interviews gewählt, mithilfe derer auf die Selbstdarstellungen der Szene zurückgegriffen werden soll. Aufgrund der Tatsache, dass es sich beim eSport um ein sehr junges Forschungsfeld handelt, zu dem bislang wenig wissenschaftliche Literatur vorliegt, bietet sich diese Methodik an. Die Befragten wurden danach ausgewählt, dass Akteure aller für die eSport-Szene relevanten Akteurstypen interviewt werden, um somit eine explorative Generalisierung zu ermöglichen. So wurde ein Experteninterview durchgeführt (Interviewpartner war hier der Geschäftsführer eines sehr großen Ligabetreibers; der Befragte ist somit dem Akteurstypus 'Organisationselite' zuzurechnen). Der Expertenstatus dieses Interviewpartners wurde dadurch gerechtfertigt, dass er zum einen ausgewiesener Experte der eSport-Szene und darüber hinaus langjähriger Beschäftigter im Unternehmen ist. Des Weiteren wurden zwei professionelle eSportler (Akteurstypus 'Szenegänger') und zwei Besucher bzw. Zuschauer (Akteurstypus 'Publikum') interviewt. Darüber hinaus wurden zwei Aussteiger befragt. Das Interesse jene zu befragen lag darin, herauszufinden, welche Gründe für diese vorlagen, aus der eSport-Szene auszusteigen, um so evtl. Rückschlüsse auf die zugrundeliegende Fragestellung ziehen zu können. Ein weiterer Grund für die Wahl der Aussteiger als Interviewpartner lag darin, dass diese eine distanziertere und somit objektivere Sichtweise auf das Szenegeschehen haben, als die übrigen Interviewpartner. Anhand der empirischen Befunde ließen sich beide Hypothesen bestätigen.

7. Die eSport-Szene im Spiegel der ausgewählten Theorien

7.1 Vergemeinschaftung in der eSport-Szene

Die empirischen Befunde haben gezeigt, dass die Entstehung sozialer Kontakte ein Hauptmotiv für alle Interviewpartner war, der Szene beizutreten. Das Pflegen und der Ausbau dieser und das gemeinschaftliche Wir-Gefühl sind kennzeichnend für die eSport-Szene. Bezogen auf Tönnies tritt hier der gemeinschaftsanstrebende Wesenwille der beteiligten Akteure in Erscheinung. Nach Weber beruht die Einstellung des sozialen Handelns der Teilnehmer auf subjektiv gefühlter Zusammengehörigkeit dieser, was Vergemeinschaftung bedeutet. Wendet man die pattern variables von Parsons hier an, so handeln die Akteure affektiv, ihre Handlungen sind emotional geprägt (nicht sachlich). Dieser Orientierungstyp ist ebenfalls der Gemeinschaft zuzuschreiben. Nach Aussage von

Experte I ist dieses Gefühl mittlerweile wieder stärker geworden - nachdem es durch das rasante Anwachsen der Szene kurzzeitig abgeschwächt war - da sich die Teilnehmer der Szene von außen, von der Gesellschaft aufgrund "der überkritischen Berichterstattung über die Gefahren von Computerspielen" missverstanden fühlen. Diese Aussage erinnert an die "kameradschaftlich zusammenhaltende Truppe" (Weber 1980: 22), als welche sich die eSport-Szene in diesem Fall versteht. Max Weber führt diese als Beispiel für Vergemeinschaftung an.

eSportler I betont, dass er die Motivation, Computerspiele zu spielen daraus schöpft, dass er mit seinen Freunden zusammen sein möchte:

"Ich mache das, weil ich die Gemeinschaft mag, ich möchte, dass meine Kollegen kommen, wir haben Spaß zusammen [...]."

Diese Aussage weist auf die nach Tönnies dritte Art von Gemeinschaft, der des Geistes (Freundschaft) hin. Bezogen auf Max Webers Idealtypen sind die Bestimmungsgründe des sozialen Handelns des Akteurs zum einen affektiv. Die Gefühlslage des Akteurs lässt sich so beschreiben, dass er aus emotionalen Gründen mit seinen Freunden zusammenkommt; da diese Zusammenkunft regelmäßig stattfindet, durch eingelebte Gewohnheit, hat sein Handeln zum anderen einen traditionellen Bestimmungsgrund. Beide Handlungstypen sind nach Weber charakteristisch für Vergemeinschaftung. Zuschauer II bezeichnet die eSport-Szene als "verschworene Gemeinschaft". Für ihn steht auf den Events "das Gemeinsame im Vordergrund", er spricht von einem "Wir-Gefühl". Durch die Events entstehen "Freundschaften länderübergreifend hinaus". Hier ist erneut die Gemeinschaft des Geistes nach Tönnies zu erkennen, bzw. die affektiv und traditional konzipierten Idealtypen nach Weber. Sehr ähnliche Aussagen machen beide Aussteiger bezüglich ihrer Motivation, an der Szene teilgenommen zu haben.

7.2 Vergesellschaftung in der eSport-Szene

Kommerzialisierung

Im vorangegangenen Teil dieses Papers wurde Kommerzialisierung bereits als vergesellschaftender Faktor identifiziert. Die empirischen Befunde haben gezeigt, dass Kommerzialisierung in der eSport-Szene nicht nur vorhanden ist, sondern einen notwendigen Faktor für diese darstellt. Mithilfe der Kommerzialisierung der eSport-Szene kann sich diese ihre Events überhaupt erst ermöglichen und somit ihr Bestehen sichern. Den Akteuren ist dies bewusst, sie stehen der Kommerzialisierung positiv gegenüber. Auf die sozialen Beziehungen der Akteure nimmt die Kommerzialisierung keinen direkten Einfluss. Aufgrund dessen kann an dieser Stelle kein Bezug zu den Theorien von Tönnies, Weber und Parsons genommen werden.

Wettkampf

Die Ergebnisse aus den Interviews unterstreichen eindeutig den Gemeinschaft stiftenden Charakter des Wettkampfes. Es konnte zum einen aufgezeigt werden, dass Wettkampf ein Hauptmotiv für den Eintritt in eine Szene und somit maßgebend für die Entstehung einer Szene sein kann; darüber hinaus konnte belegt werden, dass der Wettkampf innerhalb einer Szene unmittelbar zur Entstehung von Gemeinschaften führen kann.

Im Folgenden soll hier ein Bezug der Aussagen der Interviewten zu den Theorien von Tönnies, Weber und Parsons hergestellt werden. Allerdings soll sich hier auf die im Hinblick auf die Beantwortung der Leitfrage relevanten Aussagen der Interviewten beschränkt werden, sodass nicht jeder einzelne Interviewpartner zitiert wird.

Experte I weist darauf hin, dass es

"im eSport [...]auch viele Topspieler[gibt], die ein sehr starkes Wir-Gefühl haben."

Diese Aussage verdeutlicht, dass auch besonders auf den Wettkampf fokussierte Szenegänger ein Gemeinschaftsgefühl entwickeln können, was ebenso anhand der folgenden Aussage von eSportler I deutlich wird:

"Es ist so, dass die Profis sich irgendwann auch untereinander anfreunden. Obwohl du gegeneinander spielst [...] unternimmst du auch manchmal was zusammen."

Nach Tönnies treten Wesenwille und Kürwille zwar stets aufeinander bezogen auf, da Wesenwille die Grundlage jeder Beziehungsaufnahme ist. Jedoch herrscht seiner Ansicht nach eine Dichotomie von Gemeinschaft und Gesellschaft vor. Dies trifft auf den Untersuchungsgegenstand nicht zu. Bezogen auf Webers Konzept haben die sozialen Beziehungen der Akteure in diesem Fall den Charakter beider Grundformen sozialer Beziehungen. Weber zufolge kann "jede noch so zweckrationale und nüchtern geschaffene und abgezielte soziale Beziehung (Kundschaft z .B.) [...] Gefühlswerte stiften, welche über den gewillkürten Zweck hinausgreifen" (Weber 1980: 22).

In Bezug zu Parsons' Mustervariablen kommt es in diesem Fall zu einer Überkreuzung zweier Handlungsorientierungen und somit zu einer Überlappung von Gemeinschafts- und Gesellschaftshandeln. Die Akteure nehmen in diesem Fall gegenüber anderen Akteuren eine Haltung der Affektivität ein, gleichzeitig werden diese nach Leistung beurteilt. Demnach findet hier eine Überlappung von Gemeinschafts- und Gesellschaftshandeln statt. Der Orientierungstypus Affektivität beschreibt gemeinschaftliches Handeln, dagegen ist Leistung gesellschaftliches Handeln.

eSportler I konstatiert, dass der Gemeinschaftssinn auch ein Mittel für den Erfolg darstellt:

"Für uns ist trotzdem auch heute noch ganz wichtig, dass es einfach auch zwischenmenschlich mit anderen gut läuft, weil du brauchst trotzdem andere, mit denen du immer regelmäßig trainieren kannst, weil, wenn wir nur untereinander trainieren, dann wird das mit dem Erfolg nichts."

Mit dieser Ansicht steht eSportler I in Konformität zu Aussteiger I, der anmerkt, dass

"man [...] sich schon gut verstanden [hat], man hat das gleiche Ziel gehabt, man wollte gewinnen und so musste man sich zwangsläufig verstehen."

In Bezug zu Tönnies handeln die Akteure hier bewusst und rational, der Kürwille tritt in Erscheinung. Dieser Aspekt ist nach Tönnies unter der Sozialform Gesellschaft einzuordnen. Verglichen mit Webers Bestimmungsgründen sozialen Handelns liegt hier zweckrationales Handeln vor. Die sozialen Beziehungen haben teilweise Merkmale der Vergemeinschaftung und teilweise der Vergesellschaftung: "Ebenso kann umgekehrt eine soziale

Beziehung, deren normaler Sinn Vergemeinschaftung ist, von allen oder einigen Beteiligten ganz oder teilweise zweckrational orientiert werden" (ebd.). Die Akteure (hier: Clanmitglieder) handeln in diesem Fall selbstorientiert, da es ihnen primär darum geht, sich zu verbessern - unabhängig vom Interesse anderer Clans, mit welchen sie in Interaktion treten. Diese Handlungsorientierung ist bei Parsons der Gesellschaft zuzuordnen.

In Parsons' Verständnis herrscht hier demnach eine Überlappung von Gemeinschafts- und Gesellschaftshandeln vor. Eine ursprünglich als Gemeinschaft gedachte Zusammenkunft der Akteure ist teilweise von gesellschaftlichem Handeln geprägt. Auf die pattern variables bezogen werden andere hier nicht nach Zuschreibung, sondern nach Leistung beurteilt. Die Handlungen der Akteure sind in diesem Fall affektiv-neutral orientiert. Beide eSportler heben hervor, dass dadurch bestehende Freundschaften nicht verloren gehen, sondern bestehen bleiben; so bekräftigt eSportler II:

"Man bleibt privat mit denen befreundet."

Somit erweitert sich der Freundeskreis sogar, indem man bestehende Freundschaften unabhängig vom eSport beibehält und sich durch die Fluktuation in einem eSport-Clan neue Freundschaften entwickeln.

Zwischenfazit

Eine Dichotomie von Gemeinschaft und Gesellschaft nach Tönnies ist in der eSport-Szene bezüglich des Wettkampfs nicht vorhanden. Die empirischen Befunde haben gezeigt, dass die sozialen Beziehungen in der eSport-Szene zum Teil Merkmale beider Grundformen sozialer Beziehungen, nämlich der Vergemeinschaftung und der Vergesellschaftung aufweisen, wie dies in Webers Konzept der Fall ist. So konnte aufgezeigt werden, dass Wettkampf innerhalb der Szene Gemeinschaft stiften kann; demgegenüber kann der Gemeinschaftssinn ebenso zugunsten des Wettkampfs zweckrational orientiert werden. Bezogen auf Parsons ist zu konstatieren, dass Gemeinschafts- und Gesellschaftshandeln gleichzeitig auftreten können, d. h., dass es zu Überlappungen von verschiedenen Handlungsorientierungen kommen kann (z. B. Affektivität und Leistungsorientierung).

Im nächsten Abschnitt soll nun untersucht werden, wie sich das Verhältnis zwischen Wettkampf und Wir-Gefühl auf den Events widerspiegelt, um so weitere Rückschlüsse über die Rolle des Wettkampfs in der Szene ziehen zu können.

7.3 Die Events - Wettkampf vs. Wir-Gefühl

Für die Beantwortung der Leitfrage sind des Weiteren die in Bezug auf die 'Events' getätigten Aussagen der Interviewten von entscheidender Bedeutung und zwar aus folgenden Gründen:

- Wie bereits in Kapitel 5.1 erwähnt, finden auf den Events vor einem Publikum die Deutschen Meisterschaften im eSport statt, die sowohl vor Ort als auch online im Internet verfolgt werden können. Die Events ermöglichen somit überhaupt erst die Existenz des Publikums.
- Die Events sind der Ort, an dem alle in Abbildung 1 geschilderten Akteurstypen der Szene zusammentreffen. Während bei den alltäglichen Treffpunkten im Internet hauptsächlich die eSportler (Szenegänger) und die ESL (Organisationselite) auftreten, indem sie die Plattform für die Spiele darstellt, treten die übrigen Akteurstypen der Szene (professionell Interessierte, Freunde, Publikum)² hier nicht in Erscheinung.
- Wie oben bereits erwähnt, findet bei den Events die Austragung der Deutschen Meisterschaften im eSport statt, wobei es um hohe Preisgelder geht³, sodass davon auszugehen ist, dass der Wettkampfgedanke insbesondere bei den Events im Mittelpunkt steht. Auf der anderen Seite sind die Events für die Aktualisierung, Herstellung und Intensivierung des 'Wir-Gefühls' von großer Bedeutung, wie in Kapitel 5.1 dargelegt wurde. Nirgends prallen 'Wettkampf' und 'Wir-Gefühl' in der Szene somit derart aufeinander, wie bei den Events. Aus diesem Grund stellt sich die Frage, ob bei den Events der Gemeinschaftssinn unter dem Wettkampfgedanken und der Profitorientierung der Spieler leidet. Sollte dies der Fall sein, so ist neben einer vom Wettkampf ausgehenden Gemeinschaft fördernden Wirkung auch von einer Gemeinschaft schädigenden Wirkung des Wettkampfes auszugehen; im umgekehrten Fall wäre dies ein

² Die Gruppe der 'Freunde' ist in der eSport-Szene eher weniger zu beobachten, wie bereits aus Kapitel 5.1 hervorgeht.

³ Hierauf wurde ebenfalls bereits in Kapitel 5.1 eingegangen.

weiterer Beleg dafür, dass die Auswirkung des Wettkampfs auf die Gemeinschaft hauptsächlich positiv ist.

- Die Akteure treten sich auf den Events teilweise zum ersten Mal im 'realen' Leben gegenüber.

Die Events nehmen somit im Hinblick auf die Beantwortung der Leitfrage eine außergewöhnliche Stellung ein und könnten sich infolgedessen als 'Zünglein an der Waage' erweisen. Das Hauptaugenmerk soll bei der folgenden Untersuchung demnach auf die Events gerichtet werden. Explizit soll das Verhältnis zwischen Wettkampf und Wir-Gefühl bei den Events untersucht und ein Bezug zu den Theorien von Tönnies, Weber und Parsons hergestellt werden. Den Aussagen der Interviewpartner ist zu entnehmen, dass der Wettkampf bei den Events für die eSportler zwar von wesentlicher Bedeutung, der gemeinschaftliche Aspekt jedoch noch höher zu bewerten ist. Für die restlichen Akteurstypen der Szene spielt der Wettkampf dagegen eine untergeordnete Rolle, für jene steht fast ausschließlich der gemeinschaftliche Aspekt im Vordergrund. Dies wird beispielsweise an der folgenden Aussage von Zuschauer II deutlich:

"Das Gemeinsame steht eigentlich im Vordergrund, es entstehen Freundschaften."

In diesem Kapitel konnte bereits herausgearbeitet werden, dass Wettkampf und Wir-Gefühl in der eSport-Szene koexistent sind. So kann Wettkampf einerseits Gemeinschaft stiften, andererseits kann der Gemeinschaftssinn auch zugunsten des Wettkampfs zweckrational orientiert werden und es kann zu Überschneidungen zwischen Gemeinschafts- und Gesellschaftshandeln kommen. Bei den Events wird der Wettkampf hingegen zugunsten des Gemeinschaftssinnes zweckrational orientiert. Das Verhältnis zwischen Wettkampf und Wir-Gefühl wird auf den Events somit umgekehrt. Die auf den Events vorherrschende ausschließlich positive Stimmung bekräftigt die dort eher untergeordnete Rolle des Wettkampfs. Des Weiteren konnte aufgezeigt werden, dass es auch bei den Events zu Überschneidungen zwischen Gemeinschafts- und Gesellschaftshandeln in Form von Affektivität bzw. Leistungsorientierung kommt. Die Dichotomie von Gemeinschaft und Gesellschaft nach der Theorie von Tönnies hat dagegen auch in Bezug auf die Events keine Gültigkeit.

8. Resümee

Nachfolgend soll eine Zusammenfassung und eine Bewertung der Ergebnisse der empirischen Untersuchung vorgenommen werden. Ziel der empirischen Untersuchung ist die Beantwortung der Leitfrage: *Welchen Einfluss können vergesellschaftende Faktoren auf eine moderne jugendkulturelle Szene haben?*

Zunächst konnten Erkenntnisse über die Relevanz von sozialen Beziehungen in modernen jugendkulturellen Szenen gewonnen werden. Der gemeinschaftliche Aspekt bildet in diesem Zusammenhang ein Hauptmotiv für eine Szeneteilnahme der Akteure. Ein Teil der sozialen Beziehungen kommt zunächst rein virtuell zustande. Diese werden auf den regelmäßig stattfindenden Events vertieft, die Akteure treffen sich dort real, also face-to-face.

Des Weiteren haben die empirischen Befunde gezeigt, dass sich eine moderne jugendkulturelle Szene gesellschaftlichen Wandlungs- und Veränderungsprozessen wie Kommerzialisierung und Technisierung gegenüber nicht verschließt, sondern sich diesen annimmt und sich diese zu Nutze macht, um sich zu (re-)produzieren. Zudem wurde festgestellt, dass Wettkampf ein weiteres Hauptmotiv für eine Szenepartizipation darstellt und dementsprechend entscheidend zur Entstehung einer Szene beitragen und somit indirekt Gemeinschaftsbildungsprozesse in Gang setzen kann. Des Weiteren konnte dargelegt werden, dass Wettkampf während einer Szeneteilnahme der Akteure in direkter Form Gemeinschaft stiftende Auswirkungen haben kann.

Darüber hinaus hat die Untersuchung der Rolle des Wettkampfs auf den Events gezeigt, dass ein verantwortungsbewusster und friedfertiger Umgang der Akteure mit Wettkampf stattfindet. Dies gelingt ihnen auf kompetente und selbstverständliche Weise. Obwohl in der eSport-Szene ständige Konkurrenz herrscht, lernen die Akteure, auch mit Gegnern freundschaftliche Beziehungen einzugehen. Eine moderne jugendkulturelle Szene kann demnach einen wichtigen Beitrag zur Sozialisation Jugendlicher leisten, sowohl in Bezug auf ihr Privat- als auch auf ihr Berufsleben.

Bezüglich der Diskussion über die Dichotomie von Gemeinschaft und Gesellschaft nach Tönnies ist zu konstatieren, dass diese in der eSport-Szene nicht vorhanden ist. Gemeinschafts- und Gesellschaftshandeln können gleichzeitig auftreten, eine lineare Ersetzung Ersterer durch Letzere findet hier nicht statt.

Ein weiteres Beispiel für eine moderne jugendkulturelle Szene (wenn auch der Altersdurchschnitt der Szenegänger etwas höher liegen dürfte) stellt die ebenfalls boomende Poker-Szene dar. An dieser lassen sich besonders starke Parallelen zum Untersuchungsgegenstand dieser Arbeit erkennen. Ebenso wie in der eSport-Szene ist der Wettkampf ein wesentliches Element der Poker-Szene. Ferner geht es auch in jener um hohe Preisgelder, was wiederum den verstärkten Kommerzialisierungstrend, der in Szenen zu beobachten ist, unterstreicht. Durch die Möglichkeit der virtuellen Kommunikation und Interaktion ist anzunehmen, dass sich auch diese rasch und stetig vergrößert. Dies lässt vermuten, dass dadurch in den nächsten Jahren vermutlich weitere ähnlich konzipierte Szenetypen entstehen. Die eSport-Szene nimmt dabei sozusagen eine Vorreiterrolle ein.

Literatur

- Abels, Heinz (2001): Einführung in die Soziologie Band 1, Der Blick auf die Gesellschaft. Westdeutscher Verlag, Wiesbaden.
- Adamus, Tanja (2006): Computerspiele. VDM Verlag Dr. Müller, Saarbrücken.
- Beck, Ulrich (1973): Jenseits von Klasse und Stand? Soziale Ungleichheiten, gesellschaftliche Individualisierungsprozesse und die Entstehung neuer sozialer Formationen und Identitäten. In: Ders. (Hrsg.): Risikogesellschaft. Auf dem Weg in eine andere Moderne. Suhrkamp, Frankfurt a.M.
- Beck, Ulrich / Beck-Gernsheim, Elisabeth (1994): Individualisierung in modernen Gesellschaften - Perspektiven und Kontroversen einer subjektorientierten Soziologie. In: Dies. (Hrsg.): Riskante Freiheiten. Suhrkamp, Frankfurt a.M.
- Caillois, Roger (1960): Die Spiele und die Menschen. Schwab, Stuttgart.
- Deutscher e-Sport Bund (2005): Definition eSport, Online im Internet: <http://www.e-sb.de/>, Stand: 17.01.2009.
- Dittler, Ullrich (1993): Software statt Teddybär - Computerspiele und pädagogische Auseinandersetzung. Ernst Reinhardt Verlag, München/Basel.
- Döring, Nicola (2003): Sozialpsychologie des Internet: die Bedeutung des Internet für Kommunikationsprozesse, Identitäten, soziale Beziehungen und Gruppen. Hogrefe, Verlag für Psychologie, Göttingen.
- Electronic Sports League (2008a): ESL Umfrage 2007, 2. Soziodemographie, Online im Internet: <http://www.turtle-entertainment.de/Dateien/Studie2007.pdf>, Stand: 16.01.2009.
- Electronic Sports League (2008b): Forum, Online im Internet: <http://www.esl.eu/de/forum/>, Stand: 03.02.2009.
- Electronic Sports League (2008c): Rules, Online im Internet: http://www.esl.eu/de/css/5on5/ladder/rules/#rule_8, Stand: 12.05.2009.
- Giga.de (2007): Das große eSports-Wörterbuch, Online im Internet: http://www.giga.de/show/eSports/00132454_das_grosse_eSports/, Stand: 10.11.2008.
- Groos, Karl (1922): Das Spiel. Zwei Vorträge. Jena.
- Hahne, Michael (2006): Identität durch Technik: Wie soziale Identität und Gruppenidentität im soziotechnischen Ensemble von Ego-Shooterclans entstehen, Online im Internet: http://www2.tu-berlin.de/~soziologie/Tuts/Wp/TUTS_WP_1_2006.pdf, Stand: 03.04.2009.
- Heinemann, Klaus (1995): Einführung in die Ökonomie des Sports. Ein Handbuch. Verlag Hofmann, Schorndorf.
- Heintz, Bettina (2003): Gemeinschaft ohne Nähe?. Virtuelle Gruppen und reale Netze. In: Thiedeke, Udo (Hrsg.): Virtuelle Gruppen. Charakteristika und Problemdimensionen. 2., überarbeitete und aktualisierte Auflage. Westdeutscher Verlag, Wiesbaden.
- Kleinz, Thorsten (2007): E-Sport Endausscheidungen. In: Heise Online (Hrsg.), Online im Internet: <http://www.heise.de/newsticker/meldung/91261/>, Stand: 25.05.2009.
- Hennig, Maria (2006): Individuen und ihre sozialen Beziehungen. VS Verlag, Wiesbaden.
- Hepp, Andreas / Vogelgesang, Waldemar (2003): Ansätze einer Theorie populärer Events. In: Dies. (Hrsg.): Populäre Events. Medienevents, Spieleevents, Spaßevents. Leske + Budrich, Opladen.

- Hitzler, Ronald / Bucher, Thomas / Niederbacher, Arne (2005): *Leben in Szenen. Formen jugendlicher Vergemeinschaftung heute*. 2. aktualisierte Auflage. VS Verlag für Sozialwissenschaften/GWV Fachverlage GmbH, Wiesbaden.
- Hitzler, Ronald / Honer, Anne (1994): *Bastelexistenz. Über subjektive Konsequenzen der Individualisierung*. In: Beck, Ulrich / Beck-Gernsheim, Elisabeth (Hrsg.): *Riskante Freiheiten*. Suhrkamp, Frankfurt a.M.
- Hitzler, Ronald / Pfadenhauer, Michael (2005): *Unsichtbare Bildungsprogramme?* Düsseldorf (Expertise zum 8. Kinder- und Jugendbericht der Landesregierung NRW).
- Huizinga, Johan (2001): *Homo ludens - Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. 18. Auflage. Rowohlt Taschenbuch, Hamburg.
- Tepe, Daniel (2007): *Die LAN-Gaming Szene*. In: *Jugendszenen.com* (Hrsg.), Online im Internet: <http://www.jugendszenen.com>, Stand: 14.03.2009.
- Kaufmann, Franz Xaver (1988): *Familie und Modernität*. In: Lüscher, Kurt, Schultheis, Franz, Wehrspau, Michael (Hrsg.): *Die postmoderne Familie, Familiäre Strategien und Familienpolitik in einer Übergangszeit*. Universitätsverlag, Konstanz.
- Kutsch, Thomas (1972): *Kommerzialisierung*. In: Röthig, Peter (Hrsg.): *Sportwissenschaftliches Lexikon*. Verlag Hofmann, Schorndorf.
- Mead, George Herbert (1988): *Geist, Identität und Gesellschaft aus der Sicht des Sozialbehaviorismus*. Suhrkamp Verlag, Frankfurt a.M.
- Opielka, Michael (2004): *Gemeinschaft in Gesellschaft. Soziologie nach Hegel und Parsons*. VS Verlag, Wiesbaden.
- Pfaffenberger, Bryan (1996): *If I want it, it's OK: Usenet and the (Outer) Limits of Free Speech*. In: *The Information Society*, Taylor & Francis, London.
- Quandt, Thorsten / Wimmer, Jeffrey / Wolling, Jens (Hrsg.) (2008): *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames*. VS Verlag, Wiesbaden.
- Rosseau, Jean-Jacques (1767): *Spiel als zwangslose Natürlichkeit*. In: Scheuerl, Hans (1975): *Theorien des Spiels*. 10. Auflage. Weinheim/Basel.
- Runkel, Gunter (2003): *Das Spiel in der Gesellschaft*. LIT, Münster.
- Sauer, Christian (2004): *Untersuchungen zum Vermarktungspotenzial von eSport in Deutschland*, Diplomarbeit FHM Bielefeld, Online im Internet: <http://www.gamesscience.de/wa/Arbeiten/diplomarbeit%20sauer.pdf>, Stand: 08.01.2009.
- Schelske, Andreas (2007): *Soziologie vernetzter Medien. Grundlagen computervermittelter Vergesellschaftung*. Oldenbourg Wissenschaftsverlag, München.
- Schiller, Friedrich (1975): *Über die ästhetische Erziehung des Menschen*. Stuttgart.
- Schneider, Wolfgang Ludwig (2008): *Grundlagen der soziologischen Theorie, Band 1: Weber - Parsons - Mead - Schütz*. 3. Auflage. VS Verlag, Wiesbaden.
- Schulze, Gerhard (1993): *Die Erlebnisgesellschaft: Kultursoziologie der Gegenwart*. Campus Verlag, Frankfurt a.M./New York.
- Thiedeke, Udo (2003): *Virtuelle Gruppen. Charakteristika und Problemdimensionen*. 2., überarbeitete und aktualisierte Auflage. Westdeutscher Verlag, Wiesbaden.



Tönnies, Ferdinand (1979): *Gemeinschaft und Gesellschaft. Grundbegriffe der reinen Soziologie.* Nachdruck der 8. Auflage von 1935, (Erstausgabe 1887). Wissenschaftliche Buchgesellschaft, Darmstadt.

Weber, Max (1980): *Wirtschaft und Gesellschaft. Grundriß der verstehenden Soziologie.* 5. Auflage, Studienausgabe. J.C.B. Mohr, Tübingen.

Wiemken, Jens (2001): Sind Computerspiele „Spiele“? - Update 2001. In: Bundeszentrale für politische Bildung, 2003.