

Jörg Müller-Lietzkow: Sport im Jahr 2050: E-Sport! Oder: Ist E-Sport Sport?

Beitrag aus Heft »2006/06: Sport und Medien«

Die nachfolgende Untersuchung stellt sich die Frage, wie zukünftig das wettkampfmäßige Spielen von interaktiven digitalen Unterhaltungsprogrammen, also Computer- und Videospielen, in den Kanon von Medienaktivitäten einzuordnen ist. Vieles spricht dafür, von einem neuen Sport, dem E-Sport, auszugehen. Um allerdings ein Gleichheitszeichen zwischen E-Sport und Sport zu setzen, bedarf es einer entsprechenden Analyse des Ist-Standes. Anhand einer empirischen Erhebung (n = 195) sowie einer über sieben Vergleichsebenen angelegten Analyse wird eine definitorische Einordnung von E-Sport vorgenommen. Die Quintessenz an dieser Stelle ist, dass es sich bei E-Sport eindeutig um eine moderne Form von Sport handelt, die 2050, ebenso wie heute Fußball oder Tennis, ganz normal sein dürfte.

The following research focuses the best description of the new digital competitions with computer and video games. The question is, what kind of media use is this competition – or more precisely: is e-sport really sport? Empirical evidence (n = 195) and a seven stage analysis draw a clear picture of the state-of-the-art on e-sport. The result is a new, well founded definition of e-sport focused on serious sport. After this study one thing is clear: e-sport is a modern and new kind of sport that will be in 2050 as normal as today football or tennis.

(merz 2006-6, S. 102-112)