

*Bochumer Gespräch zu  
Glücksspiel und Gesellschaft |*

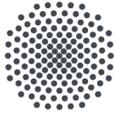
# Wetten auf E-Sport

Daniel Luther

Professor Dr. Carmen Borggrefe

Dr. Raffaello Rossi

#BochumerGespräch |  
#BochumConference



**Universität Stuttgart**  
Institut für Sport- und  
Bewegungswissenschaft



# Ist eSport Sport?

Bochumer Gespräch zu Glücksspiel und  
Gesellschaft, 21. September 2023

# Gliederung

1. Warum ist eSport kein Sport?
2. Welche Funktionen und Folgen hätte eine Integration des eSport für die gesellschaftliche Legitimation des Sports?
3. Wie gehen Sportverbände strategisch mit eSport um?

# 1. Warum ist eSport kein Sport?

*„Sport ist jenes Funktionssystem, das aus allen Handlungen besteht, deren Sinn die Kommunikation körperlicher Leistungsfähigkeit ist“ (Stichweh, 1990, 379f.).*

## eSport

(1) Handlung des Körpers



(2) Leistung, die auf die Leistungsfähigkeit des Körpers schließen lässt



(3) Leistung ist Selbstzweck



Mittel zum Zweck, Avatar zu steuern

## 2. Funktionen und Folgen einer Integration des eSports

Strukturelle Kopplungen		Integration von eSport ...	
<b>Sport</b>	↔	<b>Gesundheit</b>	
Gesundheitsförderung, Krankheitsprävention bzw. -behandlung		Voraussetzung körperlicher Leistungsfähigkeit	 <p>... konterkariert die positiven Effekte im Hinblick auf die Heilung und Prävention von Bewegungsmangelerkrankungen</p>
<b>Sport</b>	↔	<b>Erziehung</b>	
als Bildungsinhalt		Verbreitung des Sports	 <p>... bedingt pädagogische Legitimationsprobleme (Entwicklungsprobleme, Gewaltdebatte)</p>
<b>Sport</b>	↔	<b>Politik</b>	
Erfüllung wohlfahrtsstaatlicher Aufgaben (Gesundheitsfürsorge, Erziehung)		Sportstätten, Fördergelder	 <p>... konterkariert die Erfüllung wohlfahrtsstaatlicher Aufgaben</p>
Identifikationsstiftung und Repräsentation			 <p>... ermöglicht die Gewinnung von Wählergruppen</p>
<b>Sport</b>	↔	<b>Wirtschaft</b>	
Werbung, Imagetransfer		Sportsponsoring	
<b>Sport</b>	↔	<b>Massenmedien</b>	
Spannende, berichtenswerte Ereignisse		Zahlungen für Übertragungsrechte	 <p>... bedingt ein hohes Publikumsinteresse und fördert damit die Ressourcenzufuhr</p>

### 3. Wie gehen Sportverbände mit eSport um?

## Olympic Esports Series

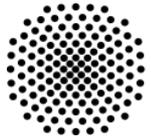


The **Olympic Esports Series** (OES) is a global virtual and simulated sports competition created by the IOC, and in collaboration with International Federations (IFs) and game publishers.

It starts on March 1st , when both professional and amateur players from around the world are invited to take part in qualification rounds across the featured games.

It will culminate in live, in-person finals at the first ever **Olympic Esports Week** from June 22-25, 2023 in Singapore.

# Vielen Dank!



**Universität Stuttgart**

**Prof. Dr. Carmen Borggrefe**

Institut für Sport- und Bewegungswissenschaft

Abteilung Sportsoziologie und -management

[carmen.borggrefe@inspo.uni-stuttgart.de](mailto:carmen.borggrefe@inspo.uni-stuttgart.de)