

12. eSport als Spiegel der digitalen Gesellschaft – eine Analyse der Plattformisierung des Ökosystems

Tobias M. Scholz

A. Einleitung

In den jüngsten Jahren hat der eSport-Bereich eine weitreichende Evolution durchlaufen und eine Vielzahl neuer Akteure haben sich auf diesem Feld etabliert. Es wird immer wieder ersichtlich, dass die eSport-Landschaft ein höchst diverses Spektrum abdeckt und potenziell sämtliche gesellschaftliche Bereiche integriert. Daher ist es sowohl schwierig als auch wenig zielführend, eSport in eine klar umrissene Kategorie einzuordnen. eSport geht über bloße Sportlichkeit oder elektronisches bzw. kompetitives Videospielen hinaus. Zwar mögen diese Kategorisierungen auf einer grundlegenden Ebene zutreffen, jedoch weist eSport Verbindungen zu Kultur, Sport, Unterhaltung, Medien, Wirtschaft, Technologie, Gesundheit, Bildung und vielen weiteren Aspekten auf.¹ eSport fungiert als interdisziplinäres Thema, eine Einordnung in nur eine der genannten Kategorien ließe die anderen Bereiche unberücksichtigt. Aufgrund dieser adaptiven Eigenschaften ist es wenig überraschend, dass eSport zu einem gesellschaftlichen Phänomen avanciert ist.²

Gleichwohl neigt die eSport-Forschung häufig dazu, sich auf eine spezifische Perspektive zu konzentrieren, was ein sektorielles Denkmuster („Silo-Denken“) begünstigt, dass die Komplexität von eSport vereinfacht.³ Aber: eSport beinhaltet sportliche Elemente, unterstützt die digitale Bildung, ist Teil des medialen Ökosystems, vermittelt kulturelle Werte und fungiert selbstverständlich als Geschäftsfeld.

Im eSport lassen sich zahlreiche Parallelen zur digitalen Gesellschaft erkennen, insbesondere in Bezug auf das, was wir gegenwärtig für die

1 *Scholz/Nothelfer*, Research for CULT Committee – Esports, Brüssel 2022.

2 *Scholz*, Deciphering the World of eSports, *International Journal on Media Management* 2020, 1–12.

3 *Pizzo/Su/Scholz/Baker/Hamari/Ndanga*, Esports Scholarship Review: Synthesis, Contributions, and Future Research, *Journal of Sport Management* 2022, 228–239.

digitale Gesellschaft prognostizieren. In der digitalen Gesellschaft gibt es ebenso ein digitales Interface, das den Menschen ermöglicht, sich im digitalen Raum zu bewegen und zu interagieren („digitaler Zwilling“).⁴ Die Covid-19-Pandemie hat den Digitalisierungsprozess erheblich beschleunigt, da viele Unternehmen gezwungen waren, Konzepte wie Remote Work zu implementieren.⁵ Durch die anhaltende Pandemie wurden diese Veränderungen verfestigt und institutionalisiert, sodass digitales Arbeiten und Leben zur Normalität geworden sind. Jedoch ergeben sich daraus neue Herausforderungen in Bereichen wie Gesundheit, soziale Isolation, Überwachung und Kommunikationsformen, was wiederum zu neuen Phänomenen wie der Zoom-Fatigue⁶ oder der Zoombification⁷ führt. Dieser Aspekt verdeutlicht, wie eng eSport und die digitale Gesellschaft miteinander verflochten sind und unterstreicht die Relevanz einer umfassenden und interdisziplinären Betrachtung beider Bereiche in Forschung und Praxis.

B. Plattformisierung der Gesellschaft

eSport kann in diesem Zusammenhang als Spiegel für die digitale Gesellschaft herangezogen werden, insbesondere im Hinblick auf die Plattformisierung und die Rolle der Plattformbetreiber. Plattformen stellen einen integralen Bestandteil des eSport-Geschäftsmodells dar und gewinnen zunehmend an Bedeutung in der digitalen Gesellschaft insgesamt.⁸ Interaktionen zwischen Plattformbetreibern und Nutzern sind für den Erfolg und die Nachhaltigkeit sowohl von eSport als auch der digitalen Gesellschaft insgesamt von entscheidender Bedeutung. Die Erfahrungen aus dem eSport-Bereich können daher wertvolle Erkenntnisse für die Gestaltung und das Verständnis der digitalen Gesellschaft liefern.

4 Pu/Xiao/Kota, Virtual Games Meet Physical Playground: Exploring and Measuring Motivations for Live Esports Event Attendance, *Sport in Society* 2022, 1886–1908.

5 Kniffin et al., COVID-19 and the Workplace: Implications, Issues, and Insights for Future Research and Action, *American Psychologist* 2021, 63–77.

6 Richter, Locked-Down Digital Work, *International Journal of Information Management* 2020.

7 Scholz, Auswirkungen einer hybriden Arbeitswelt auf die Unternehmenskultur und die Risiken einer Zoombification, in: Wiedemann/Stein/Fonseca (Hrsg.), *Impulse zur Risk Governance – Anstöße für die Weiterentwicklung*, Siegen 2022, 245–251.

8 Scholz, Der E-Sport als Ökosystem am Beispiel der Plattform Battle.net, *Medienwirtschaft* 2020, 22–29.

eSport kann als repräsentatives Beispiel für die digitale Gesellschaft angesehen werden, insbesondere wenn man die Rolle von Publishern betrachtet.⁹ Die Publisher verfügen über die Macht, sämtliche Entscheidungen zu treffen und beispielsweise die Server von einem Tag auf den anderen abzuschalten. Eine ähnliche Situation herrscht bereits in der Wirtschaft, wo Unternehmen wie Netflix, Apple oder Meta ihre Dienste potenziell einstellen und damit bestimmte Lebensbereiche beeinträchtigen könnten. Die Abhängigkeit von solchen Plattformen wurde bereits durch den Ausfall von Amazons Cloud-Dienst in den USA deutlich, der dazu führte, dass Slack und andere Services nicht mehr erreichbar waren.¹⁰

Die digitale Gesellschaft ist auf Plattformen angewiesen, ohne die das digitale Leben nicht stattfinden kann. Obwohl es hypothetisch erscheint, dass ein profitorientiertes Unternehmen auf sein lukratives Geschäftsmodell eines plattform-as-a-service Produkts verzichtet, zeigt der eSport-Bereich, dass Plattformen ein integraler Bestandteil des Geschäftsmodells sind. Unternehmen wie Riot, Valve, Epic Games oder Activision Blizzard möchten, dass die Kunden so viel Zeit wie möglich auf ihren Plattformen verbringen.

Die digitale Gesellschaft ist somit plattformisiert und Trends wie das Metaverse bestätigen die Fortdauer dieser Entwicklung. Dennoch wird eine Plattform ohne aktive Nutzer scheitern und dem Unternehmen Schaden zufügen. Ein Beispiel hierfür ist Battlefield 2042, das aufgrund einer geringen Anzahl an Spielern in Südafrika nicht mehr spielbar ist.¹¹ Obwohl das Spiel momentan in einem schlechten Zustand ist, verdeutlicht dieses Beispiel, dass die Spielerschaft eine sehr wichtige Rolle am Erfolg eines Spiels einnimmt.¹²

Der eSport zeigt, dass ein Publisher zwar rechtlich die Entscheidungsfreiheit besitzt, jedoch aufgrund wirtschaftlicher Überlegungen auf die Bedürfnisse der Spielerschaft eingehen und somit ein qualitativ hochwertiges Spiel anbieten muss. Der Publisher muss Freiräume schaffen, damit sich eine Community bilden kann, Streamer Content kreieren können, Turniere

9 *Abanazir*, Of Values and Commercialisation: An Exploration of Esports' Place within the Olympic Movement, *Sport, Ethics and Philosophy* 2022, 397–412.

10 *Holt*, AWS Had Another Outage, this Time Affecting Apps like Slack and Hulu, abrufbar unter <https://www.engadget.com/amazon-web-services-outage-slack-hulu-asana-grindr-150029082.html> (zuletzt eingesehen am 30.03.2023).

11 *Saed*, Battlefield 2042 Players in South Africa Held Hostage to Server Admins Due to Diminishing Player Base, abrufbar unter <https://www.vg247.com/battlefield-2042-server-admin-abuse-low-population-regions> (zuletzt eingesehen am 30.03.2023).

12 *Scholz*, eSports is Business, *Management in the World of Competitive Gaming*, Cham 2019.

auf allen Ebenen entstehen und Talente den Path to Pro verfolgen können. Die Interaktion zwischen Publisher und Spielerschaft ist entscheidend für den Erfolg und die Nachhaltigkeit eines Spiels.

Ähnliches gilt auch für die digitale Gesellschaft insgesamt: Es wird immer Reibungen zwischen Plattformbetreibern und Nutzern geben. Plattformen fungieren als Basis, während die Benutzer diese mit Leben füllen. Zudem stehen die Plattformen im Wettbewerb miteinander – vor Facebook gab es MySpace, und heute ist TikTok relevanter als Facebook. Diese Dynamik unterstreicht die Bedeutung von Anpassungsfähigkeit und Kundenzentrierung in der digitalen Gesellschaft.

Die Plattformisierung der digitalen Gesellschaft manifestiert sich im eSport-Bereich, wobei gleichzeitig klar wird, dass die Plattform lediglich ein technologisches Element darstellt. eSport ist auf digitale Endgeräte angewiesen, um als solcher zu existieren. Dennoch entstehen die anderen Aspekte wie Kultur, Medien, Unterhaltung und Sport durch die Interaktion zwischen Menschen. Der menschliche Aspekt steht dabei im Vordergrund und ist entscheidend für die Erfahrungen und Entwicklungen im eSport.

Die bedeutendsten Momente im eSport ergeben sich nicht allein durch die Qualität des Spiels, sondern vielmehr durch die herausragenden Leistungen von Spielern vor einer begeisterten Menge oder durch Geschichten von Freunden, die sich auf LAN-Partys zusammenfinden. Gleichzeitig offenbart der eSport auch soziale Barrieren, die Menschen für Minderheiten geschaffen haben. Technisch gesehen ist eSport inklusiver als traditioneller Sport, dennoch sind Frauen auf höchstem Niveau kaum vertreten.¹³ Ähnliche Phänomene lassen sich in männerdominierten Bereichen wie beispielsweise Fintech beobachten.¹⁴

In der digitalen Gesellschaft ist es von Bedeutung, die digitale Natur zu verstehen und zu analysieren, ohne den menschlichen Aspekt zu vernachlässigen. Lösungen, die im eSport-Bereich für diese Probleme gefunden werden, könnten auch auf die digitale Gesellschaft insgesamt angewendet werden. So wird der eSport zu einem Mikrokosmos, der sowohl die Chancen als auch die Herausforderungen der digitalen Gesellschaft veranschaulicht und aufzeigt, dass der Erfolg und die Nachhaltigkeit von digitalen

13 *Darvin/Holden/Wells/Baker*, Breaking the Glass monitor: Examining the Underrepresentation of Women in Esports Environments, *Sport Management Review* 2021, 475–499.

14 *Chen/Doerr/Frost/Gambacorta/Shin*, The Fintech Gender Gap, *Journal of Financial Intermediation* 2023.

Plattformen und Ökosystemen auf der gelungenen Interaktion und Zusammenarbeit zwischen Technologie und Menschlichkeit basieren.

eSport vermittelt kulturelle Werte und ist ein integraler Bestandteil der Medienlandschaft. Die Interaktion zwischen Publishern und der Spielerschaft trägt maßgeblich zum Erfolg und zur Nachhaltigkeit eines Spiels bei. In ähnlicher Weise spielt die Beziehung zwischen Plattformbetreibern und Nutzern auch in der digitalen Gesellschaft eine entscheidende Rolle. Reibungen zwischen diesen Akteuren sind unvermeidlich; jedoch dienen Plattformen als Grundlage, auf der die Benutzer diese mit Leben erfüllen und ihre kulturelle Bedeutung formen.

Darüber hinaus fördert der eSport auch die Vernetzung verschiedener kultureller, medialer und unterhaltungsbezogener Aspekte, indem er globale Communities aufbaut, die über Landesgrenzen und kulturelle Unterschiede hinweg zusammenkommen. Dies führt zu einem Austausch von Ideen, Werten und Erfahrungen, der die Entwicklung einer vielfältigen und inklusiven digitalen Gesellschaft vorantreibt. Die Erkenntnisse, die aus der Analyse der eSport-Branche gewonnen werden, können dazu beitragen, ein tieferes Verständnis für die Wechselwirkungen zwischen Technologie, Kultur und menschlicher Interaktion zu entwickeln und die digitale Gesellschaft in eine Richtung zu lenken, die Innovation und Zusammenarbeit fördert.¹⁵

eSport wirft nicht nur Fragen hinsichtlich der Vermittlung kultureller Werte, der Rolle in der Medienlandschaft und der Gesundheit und Bildung auf, sondern auch im Zusammenhang mit der Plattformisierung der Gesellschaft. In der digitalen Gesellschaft sind Plattformen wie Google, Amazon, Facebook und Apple allgegenwärtig und beeinflussen zahlreiche Aspekte unseres täglichen Lebens. eSport ist ein Paradebeispiel dafür, wie Plattformisierung verschiedene Bereiche der Gesellschaft durchdringt und Gestaltungsmöglichkeiten bietet.

Die Plattformisierung im eSport zeigt, dass technologische Infrastrukturen und die Interaktionen zwischen Plattformbetreibern, Spielern und Zuschauern entscheidend für den Erfolg und die Nachhaltigkeit sowohl von eSport als auch der digitalen Gesellschaft insgesamt sind. Die im eSport gewonnenen Erkenntnisse zur Plattformisierung können auf die digitale Gesellschaft insgesamt angewendet werden, um Chancen und Risiken besser zu verstehen und entsprechend zu handeln.

15 Scholz/Nothelfer, Research for CULT Committee – Esports, Brüssel 2022.

Durch die Anwendung der Erfahrungen aus dem eSport im Umgang mit Plattformisierung können wir beispielsweise bessere Strategien entwickeln, um die Machtverhältnisse zwischen Plattformbetreibern und Nutzern auszugleichen und somit ein faires Ökosystem für alle Beteiligten zu schaffen. Dazu gehören etwa Regulierungsmaßnahmen, Datenschutzbestimmungen und die Schaffung von offenen Standards.

Ebenso können wir aus dem eSport lernen, wie Plattformen genutzt werden können, um den sozialen Zusammenhalt und die kulturelle Vielfalt zu fördern. Beispielsweise könnten wir die im eSport erprobten Methoden zur Schaffung inklusiver und partizipativer digitaler Räume nutzen, um auch in anderen Bereichen der digitalen Gesellschaft Barrieren abzubauen und Diversität zu fördern.

Indem wir die im eSport gewonnenen Erkenntnisse über Plattformisierung nutzen und die identifizierten Herausforderungen angehen, können wir eine digitale Gesellschaft fördern, die sowohl auf soziale und kulturelle Interaktionen ausgerichtet ist als auch ein ausgewogenes Verhältnis zwischen den verschiedenen Akteuren gewährleistet. Dies wiederum führt zu einer nachhaltigen und inklusiven Entwicklung in einer zunehmend digitalisierten und plattformisierten Welt.

C. Diskussion

In diesem Beitrag wurde die Rolle des eSports innerhalb der digitalen Gesellschaft betrachtet und insbesondere auf die Plattformisierung und ihre Auswirkungen auf verschiedene Bereiche wie Kultur, Medien, Unterhaltung, Gesundheit und Bildung eingegangen. Die Diskussion konzentriert sich auf die gewonnenen Erkenntnisse und deren Anwendung auf die digitale Gesellschaft, um eine nachhaltige und inklusive Entwicklung in einer zunehmend digitalisierten und plattformisierten Welt zu fördern.

Die Untersuchung der Plattformisierung im eSport zeigt, dass ein ausgewogenes Verhältnis zwischen Plattformbetreibern, Spielern und Zuschauern entscheidend für den Erfolg und die Nachhaltigkeit sowohl von eSport als auch der digitalen Gesellschaft insgesamt ist. Um dieses Gleichgewicht zu erreichen, müssen Regulierungsmaßnahmen, Datenschutzbestimmungen und offene Standards in Betracht gezogen werden. Dabei sollten zukünftige Forschungen die Effektivität verschiedener Regulierungsansätze

und die möglichen Auswirkungen auf die verschiedenen Stakeholder untersuchen.¹⁶

Der eSport bietet wertvolle Erkenntnisse darüber, wie Plattformen genutzt werden können, um sozialen Zusammenhalt und kulturelle Vielfalt zu fördern. Zukünftige Forschungen sollten sich darauf konzentrieren, wie die im eSport erprobten Methoden zur Schaffung inklusiver und partizipativer digitaler Räume auf andere Bereiche der digitalen Gesellschaft übertragen werden können. Dabei ist es entscheidend, Barrieren abzubauen und Diversität zu fördern, um die Vorteile der Digitalisierung für alle Bevölkerungsgruppen zugänglich zu machen.¹⁷

Die Analyse des eSports hat auch wichtige Fragen im Hinblick auf Gesundheit und Bildung aufgeworfen, insbesondere hinsichtlich der Herausforderungen in Bereichen wie soziale Isolation, Überwachung und Kommunikation. Zukünftige Forschungen sollten sich mit der Entwicklung von Lösungsansätzen für diese Probleme beschäftigen, die sowohl im eSport als auch in der digitalen Gesellschaft insgesamt Anwendung finden können. Hierbei ist es wichtig, die Bedürfnisse und Anforderungen der unterschiedlichen Nutzergruppen zu berücksichtigen und innovative Ansätze zur Förderung von Gesundheit und Bildung in der digitalen Welt zu entwickeln.

Die Betrachtung von eSport als ein Beispiel für die digitale Gesellschaft wirft auch Fragen zur Nachhaltigkeit und sozialen Verantwortung auf. Plattformbetreiber und andere Akteure müssen sich ihrer Verantwortung bewusst sein und Maßnahmen ergreifen, um negative Auswirkungen auf Umwelt, Gesellschaft und Wirtschaft zu minimieren. Zukünftige Forschungen sollten sich auf die Identifizierung von Best Practices und die Entwicklung von Leitlinien für nachhaltiges Handeln in der digitalen Gesellschaft konzentrieren.

D. Fazit

Zusammenfassend zeigt dieser Beitrag, dass der eSport ein einzigartiges und aufschlussreiches Beispiel für die Analyse und das Verständnis der Plattformisierung und der damit verbundenen Herausforderungen in der

16 *Nothelfer*, Die Inkorporation des eSports in das deutsche Rechtssystem: Definition, rechtlicher Status Quo und Regelungsansätze, Baden-Baden 2022.

17 *Nyström/McCauley/Macey/Scholz/Bescombes/Cestino/Hiltscher/Orme/Rumble/Törhönen*, Current Issues of Sustainability in Esports, *International Journal of Esports* 2022.

digitalen Gesellschaft darstellt. Durch die Betrachtung der verschiedenen Aspekte des eSports, wie Kultur, Medien, Unterhaltung, Sport, Technologie, Gesundheit und Bildung, konnten wertvolle Einblicke in die Dynamiken und Interaktionen zwischen den verschiedenen Akteuren innerhalb der digitalen Gesellschaft dargelegt werden.

Die gewonnenen Erkenntnisse haben wichtige Implikationen für politische Entscheidungsträger, Praktiker und Forscher. Um eine inklusive und nachhaltige digitale Gesellschaft zu gestalten, sollten zukünftige Forschungen weiterhin den Fokus auf die Entwicklung von Strategien und Lösungen zur Bewältigung der vielfältigen Herausforderungen legen, die sowohl im eSport als auch in der digitalen Gesellschaft insgesamt auftreten.