

Gunter Neumer

Ist eSport wirklich Sport?

Diplomarbeit

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek:

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek: Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de/> abrufbar.

Dieses Werk sowie alle darin enthaltenen einzelnen Beiträge und Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung, die nicht ausdrücklich vom Urheberrechtsschutz zugelassen ist, bedarf der vorherigen Zustimmung des Verlanges. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Bearbeitungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen, Auswertungen durch Datenbanken und für die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronische Systeme. Alle Rechte, auch die des auszugsweisen Nachdrucks, der fotomechanischen Wiedergabe (einschließlich Mikrokopie) sowie der Auswertung durch Datenbanken oder ähnliche Einrichtungen, vorbehalten.

Copyright © 2017 Diplom.de
ISBN: 9783961163823

Gunter Neumer

Ist eSport wirklich Sport?

Inhaltsverzeichnis

Abbildungsverzeichnis

Tabellenverzeichnis

Abkürzungsverzeichnis

1. Einleitung	1
2. Definitionen des Begriffes Sport.....	4
2.1 Kann Sport definiert werden?	5
2.1.1 Sprachgebrauch Sport.....	6
2.1.2 Die „Nicht-Definition“	6
2.1.3 Die „Nicht-Theorie“	7
2.1.4 Sport und Kultur	8
2.1.5 Definition eines Sportwissenschaftlers.....	9
2.2 Deutscher Olympischer Sportbund e. V.....	10
2.2.1 Organisation und Kompetenz des DOSB	10
2.2.2 Aufnahmekriterien des DOSB	12
2.2.2.1 Sportliche Voraussetzungen.....	12
2.2.2.2 Organisatorische Voraussetzungen	13
2.3 Rechtsprechung zur Thematik Sport	14
2.4 Zwischenfazit	16
3. Gemeinnützigkeit.....	18
3.1 Bedeutung der Gemeinnützigkeit.....	18
3.2 Satzung.....	19
3.2.1 Selbstlosigkeit.....	20
3.2.2 Ausschließlichkeit	21
3.2.3 Unmittelbarkeit.....	21
3.2.4 Zusammenfassung	22
3.3 Geschäftsführung	24
3.4 Exkurs: Gewaltverherrlichende Spiele.....	24

3.5	Zwischenfazit	29
4.	eSport.....	29
4.1	Definition	29
4.2	Geschichte	31
4.3	Ligen und Clan System	33
4.4	Technische Grundlagen.....	35
4.5	eSport in Deutschland	37
4.5.1	Deutscher eSport-Bund	37
4.5.2	eSport Verband Deutschland	38
4.5.3	Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e. V.	38
4.6	Pionierland Südkorea	39
4.6.1	Entstehung	39
4.6.2	Aufgaben und Ziele	40
4.6.3	Struktur und Aufbau	41
4.7	Zwischenfazit	41
5.	Vergleich Sport und eSport	41
5.1	Physiologie	42
5.2	Psychologie	43
5.3	Strukturen.....	43
5.4	Wettkampfsysteme	44
5.5	Gesellschaft	44
5.6	Medialisierung.....	45
5.7	Technisierung	46
5.8	Ökonomie.....	46
5.9	Sportrecht	47
5.10	Wissenschaftssystem.....	47
5.11	Zwischenfazit	48
6.	Expertenbefragung zum Thema eSport	49
6.1	Christopher Flato, PR Manager ESL Germany.....	49

6.2	Johannes Neuschmid, Gründer eSport Verband Deutschland	51
6.3	Michael Schirp, Ressortleiter Medien/Öffentlichkeitsarbeit DOSB	52
6.4	Schüler Interview Vincent Thieme	52
6.5	Zwischenfazit	53
7.	Fazit und Ausblick.....	54
	Literaturverzeichnis	VI
	Anhang	XII

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Voraussetzungen und Ausnahmen der Mittelverwendung.....	23
Quelle: Eigene Darstellung in Anlehnung an <i>Neumer</i> , Stiftungshandeln in der Krise: Kapitalerhalt vor Zweckerfüllung?, S. 25	

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Zusammenfassung der Definitionsansätze	17
Quelle: Eigene Darstellung	
Tabelle 2: Vergleichsübersicht eSport und Sport	48
Quelle: Eigene Darstellung in Anlehnung an <i>Müller-Lietzkow</i> , Computerspiele und Politik, 221 (233 ff.)	
Tabelle 3: Ergebnisse der Experten Befragung	54
Quelle: Eigene Darstellung	

Abkürzungsverzeichnis

AEAO	Anwendungserlass zur Abgabenordnung
AO	Abgabenordnung
BFH	Bundesfinanzhof
BIU	Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware
CPL	Cyberathlete Professional League
DeSpV	Deutscher eSport Verband
DeSV	Deutscher eSport Verband e. V.
DOSB	Deutscher Olympischer Sportbund
EGAO	Einführungsgesetz zur Abgabenordnung
esb	Deutscher eSport Bund
ESL	Electronic Sports League
eSport	elektronischer Sport
eSVD	eSport Verband Deutschland
FG	Finanzgericht
GG	Grundgesetz
KeSPA	Korean e-Sports Association
KStG	Körperschaftsteuergesetz
LAN	Local Area Network
merz	Zeitschrift für medienpädagogik
MLG	Major League Gaming
OVG	Oberverwaltungsgericht
SpuRt	Zeitschrift für Sport und Recht
US-\$	amerikanischer Dollar
VG	Verwaltungsgericht
WESA	World Esports Association