universität wien

# MASTERARBEIT / MASTER'S THESIS

Titel der Masterarbeit / Title of the Master's Thesis

## „Faszination eSport – eine qualitative Untersuchung von Nutzungsmotiven und Kommunikationsstrukturen im Bereich des professionellen Gaming“


verfasst von / submitted by

Christoph Wittmann, BA


angestrebter akademischer Grad / in partial fulfilment of the requirements for the degree of

Master of Arts (MA)

Wien, 2022 / Vienna, 2022

| | |
|---|---|
| Studienkennzahl lt. Studienblatt / degree programme code as it appears on the student record sheet: | UA 066841 |
| Studienrichtung lt. Studienblatt / degree programme as it appears on the student record sheet: | Masterstudium Publizistik- und Kommunikationswissenschaft |
| Betreut von / Supervisor: | Assoz. Prof. Mag. Dr. Gerit Götzenbrucker |

**Inhaltsverzeichnis**

Seite


**1 Einleitung und Erkenntnisinteresse** ..... 3

**2 Zielsetzung der Arbeit und Forschungsfragen** ..... 6

**3 Definition eSport** ..... 8

**4 Das eSport Ökosystem** ..... 11

4.1 Die wichtigsten Genres und Spieltitel ..... 11

4.2 Relevante Stakeholder im eSport ..... 14

**5 Forschungsstand** ..... 18

5.1 Nutzungsmotive für Online-Computerspiele ..... 18

5.2 Nutzungsmotive von Zuschauer*innen im eSport ..... 25

**6 Theoretischer Hintergrund** ..... 40

6.1 Motive und Bedürfnisse ..... 42

6.2 Theoretische Erklärung von eSport-Nutzungsmotiven ..... 44

6.3 Mediennutzungstypen ..... 47

**7 Praxisbeispiel „League of Legends“** ..... 49

**8 Empirischer Teil** ..... 51

8.1 Hintergrund und Wahl der Methode ..... 51

8.2 Ablauf der Untersuchung ..... 52

8.3 Kategoriensystem ..... 55

8.4 Fallzusammenfassungen der Interviewteilnehmer*innen ..... 58

8.5 Analyse der Hauptkategorien ..... 75

8.6 Nutzungstypen von eSport Zuschauer*innen ..... 86

**9 Vergleich Theorie und Empirie** ..... 93

**10 Beantwortung der Forschungsfragen** ..... 96

**11 Diskussion und Ausblick** ..... 97

**12 Literaturverzeichnis** ..... 99

**13 Abbildungsverzeichnis** ..... 102

**14 Tabellenverzeichnis** ..... 103

**15 Anhang** ..... 104

## 1 Einleitung und Erkenntnisinteresse

Wenn man in der Unterhaltungsbranche an große Stadien denkt, gefüllt mit mehreren Tausend Menschen, die ihre Mannschaft vor Ort anfeuern und weitere Millionen Zuschauer*innen, die von Zuhause aus mit den Ereignissen auf dem Bildschirm mitfiebern, dann werden diese in der Regel mit traditionellen Sportevents assoziiert. Sei es im Fußball, Basketball oder Football, sportliche Großveranstaltungen begeistern seit je her die Massen. Selten wird in diesem Zusammenhang an Spieler*innen gedacht, die als Teil eines Teams an ihren Computern in virtuelle Welten eintauchen und mit ihren Gegner*innen um den Sieg und die damit verbundenen Pokale und Preisgelder wetteifern. Hierbei geht es aber nicht um klassische Sportarten, sondern um elektronischen Sport, kurzgesagt: eSport.

**Abbildung 1:** Das Finale der League of Legends Weltmeisterschaft 2019 (redbull.com, 2019)

Das Thema eSport ist in den letzten Jahren immer mehr in den Fokus der Gesellschaft geraten und spielt nicht, so wie noch in der Anfangszeit, nur eine Rolle für „Gamer“ und die Videospielindustrie. Während eSport zum Ende der 90er Jahre (und auch in den folgenden Jahren) noch hauptsächlich als Randphänomen gesehen wurde, entwickelte sich dieser bis zum heutigen Tag zu einem ganz eigenen Sektor der Unterhaltungsbranche. Wettkämpfe mit ausverkauften Stadien, Millionen von Zuschauer*innen über Streaming-Dienste und Preisgelder in Millionenhöhe können als Hauptargumente für die steigende Beliebtheit für den elektronischen Sport gesehen werden, der international für Aufmerksamkeit sorgt (vgl. Falk & Puppe, 2020, S. 35).

Untermauert wird dieser Trend von einigen Statistiken der letzten Jahre. Von 2018 bis 2020 ist die jährliche Zahl der Zuschauer*innen von eSports-Events international von 395 Millionen auf 495 Millionen angestiegen. Bis 2023 wird ein weiterer Zuwachs auf fast 650 Millionen prognostiziert (vgl. Newzoo, 2020, S. 27). Was die Umsatzentwicklung betrifft, ist diese im selben Zeitraum von knapp 780 Millionen auf über 1,1 Milliarden US-Dollar angestiegen. Die Prognose bis 2023 liegt bei über 1,5 Milliarden US-Dollar (vgl. Newzoo, 2020, S. 28). Mit über 600 Millionen US-Dollar nahmen Sponsoren den Großteil der Umsatzverteilung ein, gefolgt von der Vergabe von Medienrechten und den Einnahmen aus Ticketverkäufen und dem Verkauf von Fan-Artikeln (vgl. Newzoo, 2020, S. 29).

Aus wirtschaftlicher Sicht sind sowohl die hohen Zuschauer*innenzahlen, die steigenden Umsätze, aber auch die hohen Preisgelder und die internationale Entstehung von Verbänden von Interesse (vgl. Esser et al., 2018, S. 4f). Das Ökosystem des eSport umfasst aber nicht nur Zuschauer*innen, professionelle Spieler*innen und die eSports-Ligen, sondern auch Werbetreibende, Event-Organisatoren und Investoren (vgl. Falk & Puppe, 2020, S. 43).

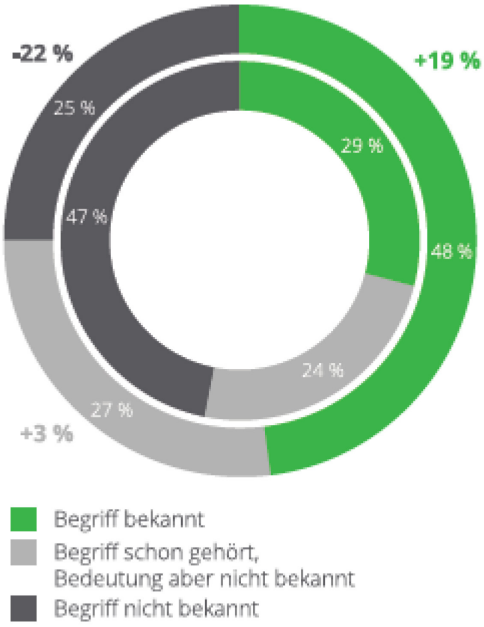


**Abbildung 2:** Bekanntheit des eSport in Deutschland (Esser et al., 2018, S. 6)

Der Begriff „eSport“ gewinnt in der Gesellschaft zunehmend an Bekanntheit. Wie Abbildung 2 zeigt, ist der Anteil der Befragten Personen in Deutschland, die mit dem Thema vertraut sind, von 2017 bis 2018 deutlich angestiegen, während immer weniger Personen nichts mit dem Begriff anfangen können (vgl. Esser et al., 2018, S. 6). Der Newzoo eSports Market Report ermittelte letztes Jahr, dass fast zwei Milliarden Menschen zumindest schon von eSport gehört haben, während sich über 220 Millionen Menschen als sogenannte „e-Sports-Enthusiasten“ (also Personen, die mindestens einmal im Monat eSports-Inhalte konsumieren) sehen (Newzoo, 2020, S. 26).

Im Bereich der Wissenschaft ist ebenfalls der Trend zu einer erhöhten Auseinandersetzung mit dem Thema eSport zu erkennen. Reitman et al. stellen fest, dass der Anteil an wissenschaftlichen Quellen von 2002 bis 2018 stark angestiegen ist und in verschiedensten

Teildisziplinen, wie den Sport-, Geistes-, Medien- und Wirtschaftswissenschaften, intensiver behandelt wird (vgl. Reitman et al., 2020, S. 32). Die deutsche Gesellschaft für Publizistik- und Kommunikationswissenschaften hat den Begriff eSport im Selbstverständnis der Untergruppe „Mediensport und Sportkommunikation“ mitaufgenommen und führt an, dass sich hierbei neue Möglichkeiten der Gruppenkommunikation und Öffentlichkeit gebildet hätten. Durch die „Verbindung von Medientechnik und Sporthandeln sowie der darin angelegten technisch vermittelten Interaktionsformen“ handelt es sich um ein Themenfeld, dass in der Kommunikationswissenschaft mehr Betrachtung finden sollte (dgpuk.de).

Der eSport ist in den letzten Jahren zu einem Massenphänomen geworden, der sowohl aus wirtschaftlicher, sozialer und wissenschaftlicher Sicht zunehmend Beachtung findet. Die kontinuierlich steigenden Zuschauer*innenzahlen bieten den Anhaltspunkt für die Auseinandersetzung mit der Thematik. Es stellt sich die Frage, welche Gründe dieser stetig steigenden Beliebtheit bei den Konsument*innen von eSport-Veranstaltungen zugrunde liegen und ob sich dieser Aspekt durch eine kommunikationswissenschaftliche Betrachtung erklären lässt.

## 2 Zielsetzung der Arbeit und Forschungsfragen

Der eSport fasziniert Millionen von Menschen weltweit. Die vorliegende Forschungsarbeit geht der Frage nach, aus welchen Gründen das Zuschauen von Wettbewerben in elektronischen Sportarten so eine starke Anziehungskraft hat. In Hinblick auf das Feld der Kommunikationswissenschaften wird die Sicht der Rezipient*innen, beziehungsweise der Nutzer*innen eingenommen.

Welche Motive verfolgen die Zuschauer*innen bei der Nutzung? Welche dieser Motive sind bei den Konsument*innen besonders relevant und inwiefern lassen sich zwischen den Gründen der Nutzung Zusammenhänge feststellen? Welche Typen der Nutzung gibt es im Publikum beim eSport und wie unterscheiden sich diese voneinander? Diese unterschiedlichen Aspekte werden in den zwei forschungsleitenden Fragen zusammengefasst:

Forschungsfrage 1: „Welche Nutzungsmotive lassen sich bei den Zuschauer*innen von e-Sport-Veranstaltungen feststellen?“

Forschungsfrage 2: „Welche Arten von eSport-Nutzer*innen gibt es und wie lassen sich diese unterscheiden?“

Die Auseinandersetzung mit diesen Fragen ergibt die Zielsetzung, die in den folgenden Kapiteln behandelt wird.

Als erstes werden die unterschiedlichen Definitionen des eSport besprochen und zusammengefasst (Kapitel 3), gefolgt von einer Betrachtung des „eSport-Ökosystems“, den wichtigsten Genres und Spieltiteln, sowie den verschiedenen Interessensgruppen, die der elektronische Sport beinhaltet (Kapitel 4). Anschließend wird die bereits vorhandene wissenschaftliche Literatur zur Thematik systematisch, in Form eines Literature Reviews, strukturiert und die wichtigsten Erkenntnisse diskutiert (Kapitel 5). Im nächsten Gliederungspunkt wird ein theoretischer Bezug hergestellt. Hierfür werden relevante Konzepte und Theorien aus der Kommunikationswissenschaft herangezogen und besprochen (Kapitel 6). Der Kern der Arbeit liegt im darauffolgenden empirischen Teil. Die Nutzungsmotive und -typen von eSport-Zuschauer*innen werden in Form einer qualitativen Inhaltsanalyse durch leitfadengestützte Interviews erforscht und die Ergebnisse in Hinblick auf die Forschungsfragen interpretiert (Kapitel 8). Noch davor wird ein genauer Blick auf das Spiel „League of Legends“ geworfen, das für den Forschungsteil als Praxisbeispiel dient (Kapitel 7). Abschließend werden die Ergebnisse

der empirischen Untersuchung mit dem Theorieteil abgeglichen, die Forschungsfragen beantwortet und im Gesamtzusammenhang diskutiert (Kapitel 9 – 11).

Zu Beginn wird jedoch erst einmal darauf eingegangen was unter dem Begriff eSport allgemein zu verstehen ist und wie sich dieser definieren lässt.

## 3 Definition eSport

Betrachtet man die Auseinandersetzung mit dem Thema eSport in Fachbüchern, wissenschaftlichen Artikeln und anderen Medien, so lässt sich feststellen, dass es hierzu unterschiedliche Begrifflichkeiten und Schreibweisen gibt. Demnach ist im deutschsprachigen Raum von elektronischem Sport oder eSport die Rede, während in internationalen Publikationen die Formulierung eSports oder „competitive gaming“ verbreitet ist (vgl. von Borcke & Konnowski, 2021, S. 18 & Reitmann et al., 2020, S. 40). Hinsichtlich ihrer Bedeutung unterscheiden sich diese jedoch nicht, weshalb in der vorliegenden Arbeit hauptsächlich eSport als Zusammenfassung aller Begriffe aufgefasst wird.

Auch beim Versuch eSport zu definieren, gibt es ein breites Spektrum von Ansätzen und Auslegungen. Populär ist die Bezeichnung des eSport als „das wettbewerbsmäßige Spielen von Computer- oder Videospielen im Einzel- oder Mehrspielermodus“ (Breuer & Görlich, 2020, S. 2). Um eine ausführliche Definition hat sich der deutsche eSport Bund (ESBD) im Jahr 2018 auf ihrer Mitgliederversammlung bemüht und sich auf folgende Formulierung geeinigt:

> „eSport ist der unmittelbare Wettkampf zwischen menschlichen Spieler/innen unter Nutzung von geeigneten Video- und Computerspielen an verschiedenen Geräten und auf digitalen Plattformen unter festgelegten Regeln. Der Vergleich der sportlichen Leistung im eSport bestimmt sich aus dem Zusammenwirken einer zielgerichteten Bedienung der Eingabegeräte in direkter Reaktion auf den dargestellten Spielablauf bei gleichzeitiger taktischer Beherrschung des übergreifenden Spielgeschehens. Bezugsobjekt der sportlichen Tätigkeit sind Videospiele, die in ihrem Aufbau und ihrer Wirkungsweise den Anforderungen an die sportliche Leistungsermittlung genügen, den Spielerfolg nicht überwiegend dem Zufall überlassen und einen reproduzierbaren Spielrahmen zum Vergleich der Leistung zwischen den Spieler/innen bieten“ (eSport-Bund Deutschland e.V.)

Der ESBD betont, dass hierbei zwischen „(competitive) Gaming“, also dem hobbymäßigen Konsum von Videospielen und dem eSport, „als sportlicher Gebrauch von Videospielen“ unterschieden werden müsse, obwohl diese Formulierungen oftmals simultan verwendet werden (eSport-Bund Deutschland e.V.). Hinsichtlich dieser Definition kommt dem gleichzeitigen Wettkampf zwischen mehreren Spieler*innen und der sportlichen Leistung eine übergeordnete Rolle zu. Letztere setzt sich aus den motorischen Fähigkeiten der Spieler*innen, der Reaktion auf die Spielinhalte vor dem Bildschirm und dem gedanklichen Verständnis über den Spielablauf zusammen. Der sportliche Rahmen wird durch die jeweiligen Video- und Computerspiele bestimmt. Diese müssen somit Elemente aufweisen, die dazu geeignet sind, den Wettkampf gegeneinander antretender Spieler*innen durch allgemeingültige Regeln zu ermöglichen. Ebenfalls wird das taktische Denken und die Kommunikation zwischen den Spieler*innen (bei Teamwettkämpfen) als Voraussetzung für den elektronischen Sport genannt.

Erst das Zusammenspiel dieser Kriterien, die in der Definition zusammengefasst wurden, schafft eine Möglichkeit zu bestimmen, was eSport ist und was nicht (vgl. eSport-Bund Deutschland e.V.). Ähnlich dazu lautet die Erklärung des österreichischen eSport Verbandes (ESVÖ), die eSport als „das gemeinsame und kompetitive Computer- und Konsolenspielen" bezeichnet. „Die Auswahl der Titel richtet sich in erster Linie an ihre Spielbarkeit mit vergleichbaren Ergebnissen, welche nicht durch Glück, sondern durch Training und Erfahrung erzielt werden" (eSport Verband Österreich). Wenn auch dieser Ansatz nicht als eindeutige Definition angesehen werden kann, wird auch hier der Wettbewerbscharakter und der Vergleich der sportlichen Leistung in den Vordergrund gestellt, die nicht durch Glück oder zufällige Ereignisse verfälscht werden kann.

Gerade in der wissenschaftlichen Auseinandersetzung besteht keine Einigung darüber, wie genau der eSport definiert werden kann. Das liegt zum einen daran, dass dieses Forschungsfeld noch jung ist und erst in den letzten knapp zehn Jahren verstärkt Aufmerksamkeit erhalten hat und andererseits daran, dass es verschiedene Perspektiven gibt, wonach der Begriff eSport bestimmt werden kann. Aus Sicht des ESBD, beziehungsweise des ESVÖ wird, nach eigenem Selbstverständnis, eSport hauptsächlich nach seinem kompetitiven Charakter und „sportlichen" Leistungen bemessen. Eine etwas weitere Definition liefern Hamari & Sjöblom, die unter eSport folgendes verstehen:

> „[…] a form of sports where the primary aspects of the sport are faciliated by electronic systems […] eSports commonly refer to competitive […] video gaming that is often coordinated by different leagues, ladders and tournaments, and where players customarily belong to teams or other sporting organizations which are sponsored by various business organizations" (Hamari & Sjöblom, 2017, S. 211)

Neben dem Verweis auf den wettbewerblichen Charakter kommt hier eine technologische Perspektive hinzu, sowie die Koordination durch verschiedene Ligen und Turniere, die von, meist einem Team zugehörigen, Spieler*innen bestritten werden und durch Sponsoren finanziert werden. Anders ausgedrückt, kann der eSport auch als kompetitive Aktivität bezeichnet werden, bei der Spieler*innen unter Einsatz ihrer geistigen und körperlichen Fähigkeiten in einer virtuellen Online-Umgebung gegeneinander antreten (vgl. Lee et al., 2014, S. 1). Neben der Betonung auf technisch vermittelte Wettkämpfe erscheint der Bezug zu traditionellen Sportarten häufig in der Wissenschaft, nach der eSport als sportlicher Teilbereich gesehen werden kann, bei dem die Spieler*innen ihre mentalen und physischen Fähigkeiten durch die Verwendung von Informations- und Kommunikationstechnologien (in diesem Fall Computer oder Spielekonsolen) trainieren (vgl. Wagner, 2006, S. 4). Davon abgesehen wird sich auch für

den eigenständigen Charakter des eSport ausgesprochen, in dem sich (ähnlich wie bei klassischen Sportarten) professionelle Strukturen der Unterhaltung, Organisation oder Vereins- und Fanlandschaft gebildet haben (vgl. Reitmann et al., 2020, S. 40). Einen weiteren Aspekt, den der eSport ausmacht, ist die Bezeichnung als zuschauerorientierter Sport, der durch Werbe- und Marketingmaßnahmen gefördert wird und auf verschiedene Art und Weise den Zuschauer*innen dargeboten werden kann (vgl. Reitmann et al., 2020, S. 41).

Betrachtet man nun die verschiedenen Definitionen und Elemente, die diesen zugrunde liegen, so kann man den eSport unter folgenden Punkten zusammenfassen:

Elektronischer Sport bezeichnet den Wettbewerb zwischen professionellen Einzelspieler*innen oder Mannschaften in Video- oder Computerspielen, bei denen die Leistungen der Spieler*innen anhand einheitlicher und fairer Kriterien miteinander verglichen werden können. Dabei ist die Abgrenzung zu privatem, beziehungsweise hobbymäßigem Gaming zu beachten. Die Professionalität ergibt sich hauptsächlich dadurch, dass „eSportler*innen“ in ein koordiniertes Umfeld, in Form von Vereinen und Teams, eingebunden sind, Sponsorenverträge erhalten und die für das jeweilige Spiel erforderlichen Fähigkeiten trainieren und weiterentwickeln. Der Leistungsvergleich zwischen Spieler*innen und Teams wird durch ein Netzwerk von Ligen, Turnieren und anderen Wettbewerben ermöglicht, die wiederum vor Ort oder über das Internet von Zuschauern verfolgt werden können. Der eSport bezieht sich nicht auf ein bestimmtes Spiel, sondern umfasst alle Genres und Spiele, die den erforderlichen Wettbewerbscharakter aufweisen und die Möglichkeit zum Leistungsvergleich ermöglichen (siehe Kapitel 4.1).

Aus der Sicht der Wissenschaft besteht kein Konsens über eine einheitliche Definition. Erklären ließe sich dies durch die hohe Komplexität und die verschiedenen Einflussfaktoren dieses, noch vergleichsweise jungen Forschungsfeldes, die im weiteren Verlauf der Arbeit besprochen werden. Dennoch kommt dem eSport im Zeitalter der Informationstechnologien seit einigen Jahren deutlich mehr Aufmerksamkeit zu und gerade die Fragen, ob eSport als Sport im traditionellen Sinn angesehen werden kann und welche Ähnlichkeiten und Unterschiede zwischen beiden bestehen, werden in Fachkreisen verstärkt diskutiert.

Um die stetig wachsende Faszination am eSport besser verstehen zu können, werden im nächsten Kapitel die unterschiedlichen Dimensionen dieser Branche behandelt.

# 4 Das eSport Ökosystem

Der eSport hat sich in den letzten Jahren immer mehr zu einer eigenständigen und professionalisierten Branche entwickelt, dessen Erfolg sich durch das Zusammenspiel mehrerer Institutionen, Faktoren und Personengruppen ergibt. Nachdem im vorherigen Kapitel der Begriff des elektronischen Sports definiert wurde, geht es nun darum zu klären welche Genres und Titel im eSport umfasst werden, wie die organisatorischen Strukturen aufgebaut sind, welche Rolle hierbei den Medien zuteil kommt und wie sich die Zielgruppe der Zuschauer*innen zusammensetzt. Dabei werden aktuelle Studien und Meinungsumfragen herangezogen.

## 4.1 Die wichtigsten Genres und Spieltitel

**Fighting Games**, beziehungsweise Kampfspiele sind Actionspiele, in denen meistens zwei Spieler*innen gegeneinander in einem zwei- oder dreidimensionalen Umfeld antreten, mit dem Ziel den anderen in virtuellen Kämpfen zu besiegen. Beispieltitel hierfür wären „Street Fighter“ oder „Mortal Combat“ (vgl. Breuer & Görlich, 2020, S. 10).

**Sportsimulationen** handeln, wie der Name bereits vermuten lässt, von Spielen, die existierende Sportarten übernehmen und sowohl deren Aussehen, Regeln und Abläufe in einem virtuellen Umfeld simulieren. Zu den beliebtesten Titeln zählen unter anderem „FIFA“ (Fußball), „Madden NFL“ (American Football) oder „NBA 2K“ (Basketball), aber auch Rennspiele wie „Formel 1“ oder „Gran Turismo“ können in diesem Genre zusammengefasst werden (vgl. Breuer & Görlich, 2020, S. 10).

**Echtzeit-Strategiespiele**, abgekürzt RTS-Games (Real-Time Strategy Games), gehören zu den ältesten eSport Genres, die schon früh im Rahmen von Wettbewerben ausgetragen wurden. Ziel dieser Spiele ist es meistens Ressourcen zu verwalten, Armeen aufzubauen, Angriffe auf die Gegner*innen zu koordinieren und gegnerische Bewegungen zu verteidigen, um am Ende die feindliche Basis zu zerstören. Gespielt wird hierbei in der Vogelperspektive, das Spielgeschehen läuft in Echtzeit ab (im Gegensatz zu rundenbasierten Spielen). Erfolgreich wurde diese Kategorie vor allem durch das Spiel „Starcraft 2“ (vgl. Breuer & Görlich, 2020, S. 10/Schöber, 2020, S. 17).

Zu einer Variante des RTS-Genres zählen die **Multiplayer Online Battle Arena (kurz MOBA)** Spiele, bei denen zwei 5er oder 3er Teams in räumlich begrenzten Arenen gegeneinander antreten, wobei jedem Spieler und jeder Spielerin eine individuelle Rolle zukommt. Ziel ist auch

hier die Basis des Gegners zu zerstören. Im Gegensatz zu klassischen RTS-Titeln müssen hier jedoch keine Gebäude oder Technologien gebaut werden. Die Zusammenarbeit und Kommunikation innerhalb des Teams, die Planung und Durchführung einer Taktik, sowie strategisches Handeln stehen hier im Vordergrund. Die Spiele „League of Legends“ und „DOTA 2“ können als Pioniere in dieser Kategorie angesehen werden (vgl. Breuer & Görlich, 2020, S. 11/Schöber, 2020, S. 15f).

**Ego-** beziehungsweise **First-Person-Shooter (FPS)** zählen zu den gesellschaftlich umstrittensten Spielen im eSport, aufgrund der teils expliziten Darstellung von Waffengewalt im Spiel. In der Vergangenheit hat sich jedoch im wettbewerbsfähigen Bereich das Unter-Genre der Taktik-Shooter gebildet, wo es nicht hauptsächlich darum geht, seine Gegner*innen am Bildschirm zu töten, sondern durch den Einsatz von Taktiken verschiedene Ziele im Spiel zu erreichen (zum Beispiel das Platzieren oder Entschärfung einer Bombe). Als Paradebeispiele sind hier „Counter Strike“ oder „Call of Duty“ zu nennen, jedoch zählen auch neuere Spiele wie „Overwatch“ zu den beliebtesten Titeln des Genres (vgl. Breuer & Görlich, 2020, S. 11/Schöber, 2020, S. 18).

**Battle Royale** ist das jüngste eSport Genre und hat dennoch durch innovative Spieldesigns (zum Beispiel „Fortnite“, „Apex Legends“ oder „PlayerUnknown´s Battleground“) in kurzer Zeit einen sehr hohen Grad an Beliebtheit erreicht. In einem großen, offenen Areal werden bis zu 100 Spieler*innen zufällig, allein oder mit Partner*in, auf der Karte platziert mit dem Ziel sich gegenseitig zu eliminieren bis nur noch ein Team übrig ist. Um sich gegen die Konkurrent*innen durchzusetzen, können Waffen, Fahrzeuge und andere Gegenstände aufgenommen werden, die zufällig in der Umgebung des Spiels verteilt sind. Im Verlauf jeder Spielrunde wird die Karte und der damit verfügbare Platz im Spiel kleiner, was einen großen Teil der Spannung und Action bei diesen Titeln ausmacht. Trotz der großen Beliebtheit unter den Gamern, sind Battle Royale Titel als eSport Vertreter umstritten, da einige Ereignisse im Spiel nicht vorhersehbar sind und manchmal nicht das Können, sondern Glück über den Ausgang einer Runde entscheidet (vgl. Breuer & Görlich, 2020, S. 11f/Schöber, 2020, S. 18f).

Die Kategorisierung von eSport Titeln in verschiedene Genres läuft jedoch nicht immer linear. Oft lassen sich Spiele mehreren Gattungen gleichzeitig, oder einer Mischform zuordnen. Beispielsweise versammelt „Overwatch“ neben Elementen des FPS auch Einflüsse aus dem MOBA Genre. Ebenso bildet diese Aufstellung nur den aktuellen Stand im elektronischen Sport ab, da sich durch das Erscheinen neuer Spiele, die variierende Popularität innerhalb der eSport

Gemeinschaft sowie die erwähnte Konvergenz von verschiedenen Spieltypen das Feld stetig verändert. Damit lässt sich auch der Beliebtheitsgrad einzelner Genres und Titel erklären, der auch von Land zu Land unterschiedlich ausfällt, sowie von Alter und Geschlecht der Zuschauer*innen und Spieler*innen abhängig ist. In Deutschland beispielsweise war 2018 das RTS Genre am beliebtesten, gefolgt von Ego Shootern und Sportsimulationen. Bei Personen unter 34 Jahren waren jedoch Ego Shooter am beliebtesten, während diese bei älteren Altersgruppen weniger geschätzt waren. Auch beim Geschlecht zeigen sich Unterschiede, wonach bei weiblichen Fans Echtzeit-Strategiespiele populärer waren als bei männlichen. Bei der Betrachtung von FPS Spielen war dies genau umgekehrt (vgl. Esser et al., 2018, S. 7). Die nachfolgende Abbildung zeigt die Ergebnisse einer Studie aus dem Jahr 2020 über den gesamteuropäischen eSport-Markt, wobei hier das RTS und MOBA Genre getrennt voneinander behandelt wurden.

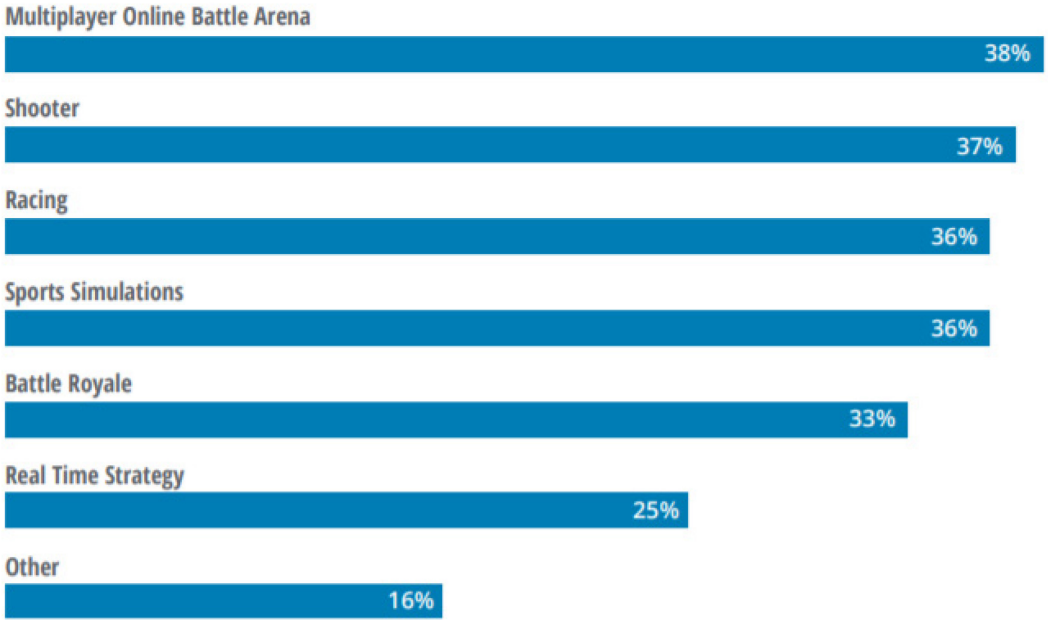


**Abbildung 3:** eSport Genres und deren Beliebtheit (Ludwig et al., 2020, S. 8)

Gemessen wird die jeweilige Popularität eines Spiels in der Regel meistens an der „Größe der Spielerbasis, [der] Anzahl nennenswerter Wettbewerbe, das im mikroökonomischen eSports-System des Spiels vorhandene Geld, die Höhe der ausgeschütteten Preisgelder, die Größe der zum Spiel gehörenden Community und die allgemeine Aufmerksamkeit, die das Spiel erhält“ (Schöber, 2020, S. 19). Anhand dieser Indikatoren bilden im Jahr 2022 die Titel „League of Legends“, „DOTA 2“, „Overwatch“, „Fortnite“ sowie „Counter Strike: Global Offensive“ die Top 5 der eSport-Landschaft ab (vgl. Petermeier, 2022 & Schöber, 2020, S. 20–24).

### 4.2 Relevante Stakeholder im eSport

Der eSport-Markt wird insgesamt von acht verschiedenen Stakeholdern, beziehungsweise Interessensgruppen bestimmt. Zum einen gibt es die **Publisher**, also Firmen, die die Spiele entwickeln, veröffentlichen und somit auch die spielbezogenen Rahmenbedingungen und Regeln vorgeben. Manchmal geht auch die Organisation von Turnieren und Veranstaltungen von ihnen aus, wodurch ihnen eine wichtige Rolle im eSport-System zukommt (vgl. von Borcke & Konnovski, 2021, S. 19). Eng damit verbunden sind somit die Veranstalter*innen von **Events**, die die äußeren Rahmenbedingungen für die eSport-Turniere schaffen, also Wettkampforte zur Verfügung stellen, Sponsoren suchen, die Teams einladen und den Ablauf der Events organisieren.

**Sponsoring** im eSport macht ebenfalls einen großen Anteil am (vor allem) wirtschaftlichen Erfolg der Branche aus. Durch die finanzielle Unterstützung von Spieler*innen, Mannschaften und Events wurde die Professionalisierung im eSport stark angetrieben. Laut einer Befragung von eSport-Konsument*innen in Deutschland aus dem Jahr 2019 gaben über 90% der Befragten an, dass der eSport in den letzten Jahren durch die wachsende Beteiligung von Unternehmen deutlich professioneller geworden ist (vgl. Zhang & Vitale, 2019, S. 19). Das zeigt sich auch daran, dass Sponsoring und Werbung den deutlich größten Anteil an den Einnahmequellen im gesamten Bereich hat (vgl. Newzoo, 2021, S. 30).

Die aktiven Akteure des eSport sind die **Spieler*innen und Teams**, die in den Wettbewerben gegeneinander antreten. Unterschieden werden kann zwischen den Ebenen Leistungssport und Breitensport (siehe Abbildung 4).

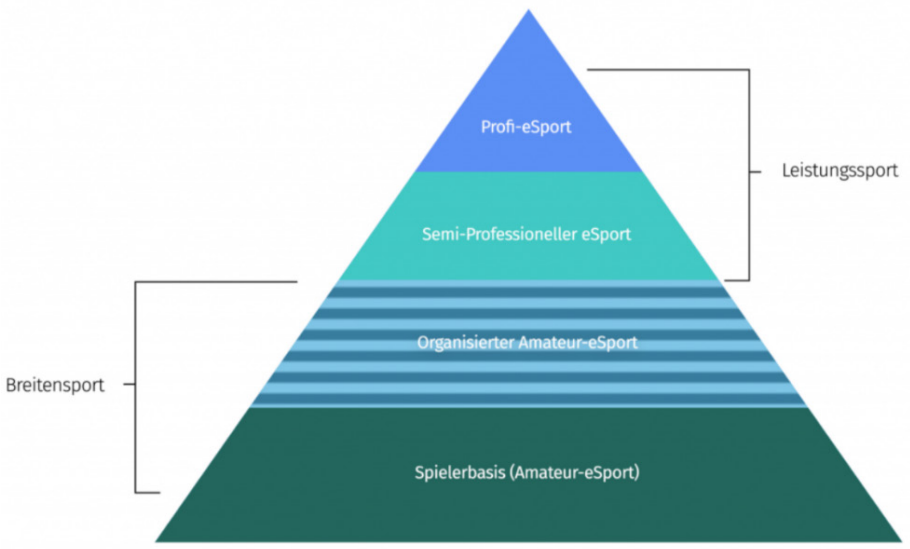


**Abbildung 4:** Die Spielerebenen im eSport (eSport-Bund Deutschland e.V.)

Der Bereich der Profisportler*innen, also diejenigen, die ihren Lebensunterhalt im eSport verdienen, liegt nur bei 0,5%. Diese sind meist Teil eines internationalen Teams, nehmen an großen Turnieren mit hohen Preisgeldern teil und müssen, ähnlich wie Sportler*innen traditioneller Sportarten, viel trainieren, um ihre Leistungen konstant zu halten und zu verbessern. Im Leistungssport liegt der Fokus auf dem Erfolg der Teams. Außerdem fließt der Großteil der Sponsorengelder in diesen Bereich. Im Gegensatz dazu geht es im Breiten- beziehungsweise Semiprofessionellen Sport zwar auch um das wettbewerbsorientierte Spielen, allerdings verdienen die Spieler hierbei selten oder nur wenig Geld (vgl. Schöber, 2020, S. 8f/eSport-Bund Deutschland e.V.).

Neben großen Events und Veranstaltungen gibt es auf nationaler und internationaler Ebene **Ligen**, in denen die Vereine zusammengefasst sind und über das Jahr verteilt Wettbewerbe abgehalten werden. Beispiele hierfür sind im österreichischen Raum unter anderem die „A1 eSports League Austria“, die „eBundesliga“ oder in Deutschland die „Electronic Sports League“. International zählen die „League of Legends Championship Series“, „The International“ oder die „Overwatch League“ zu den erfolgreichsten (vgl. Ority/eSport Verband Österreich). Jahr für Jahr werden auf globaler Ebene immer mehr Ligen gegründet, was einen weiteren Indikator für die steigende Beliebtheit und Professionalisierung im eSport darstellt.

Zudem spielen die **Medien** eine wichtige Rolle im eSport Ökosystem. Hier werden die Konsument*innen, also eSport-Fans erreicht, die vor allem über das Internet die Möglichkeit haben, Veranstaltungen über Streaming-Dienste zu verfolgen, sich mit anderen Zuschauer*innen zu

vernetzen oder sich über soziale Medien über aktuelle Ereignisse und Entwicklungen zu informieren. In Österreich zum Beispiel werden die Events hauptsächlich über die Netzwerke Twitch und YouTube verfolgt, wobei auch die offiziellen Seiten der Veranstalter hierfür verwendet werden (vgl. Zhang & Vitale, 2019, S. 9). Zudem wird der eSport in den letzten Jahren vermehrt in die Programmlandschaft der Fernsehsender integriert, wodurch neue Zielgruppen erschlossen werden und der Bekanntheitsgrad des eSport weiter gestiegen ist (vgl. von Borcke & Konnovski, 2021, S. 21).

Schon seit knapp 20 Jahren gibt es im eSport nationale und internationale **Verbände**, die sich vor allem mit der Förderung elektronischer Sportarten befassen. Am wichtigsten ist hierbei die, im Jahr 2008 gegründete, „International eSports Federation" (IeSF). Diese umfasst aktuell 104 nationale Verbände, mit dem Ziel die Globalisierung und Professionalisierung des eSport voranzutreiben, sowie eSport-Athlet*innen weltweit zu unterstützen. Auch die bereits erwähnten Verbände aus Deutschland und Österreich, der ESBD sowie die ESVÖ, sind bereits seit mehreren Jahren Teil dieser Vereinigung (vgl. International eSports Federation). Zu den weiteren Aufgaben von eSport Verbänden zählen der „Interessensaustausch aller Stakeholder", „die Koordination von Ligen", die „Nachwuchs- und Talentförderung" oder „die Vermittlung von Werten mit und durch eSport" (van Borcke & Konnovski, 2021, 21).

Die für diese Arbeit am wichtigste Gruppe ist jedoch die der **eSport-Fans**. Ohne die stark angestiegene Zahl an Zuschauer*innen wäre der große Erfolg der letzten Jahre im eSport nicht möglich gewesen. Abbildung 5 zeigt die internationale Altersstruktur der eSport-Zuschauer*innen, wonach die Gruppen der 16- bis 34-jährigen mehr als die Hälfte ausmachen.

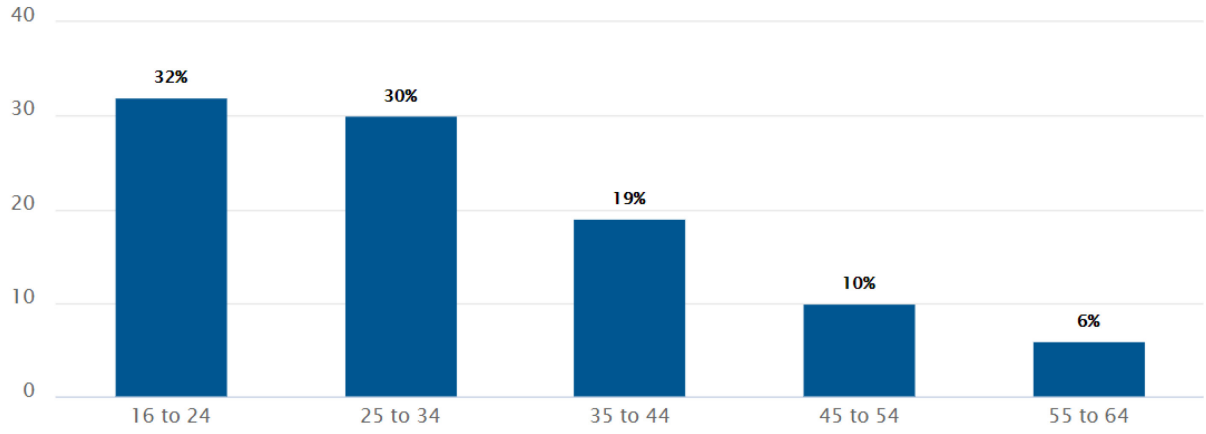


**Abbildung 5:** Globale Altersverteilung von eSport Zuschauer*innen (Gilbert, 2022)

Diese Statistik zeigt aber auch, dass der eSport nicht nur ein Phänomen der jüngeren Generationen ist, sondern auch ältere Bevölkerungsgruppen erreicht. In Österreich beträgt der Anteil der 14- bis 29-jährigen Zuschauer*innen 60%, was ein ähnliches Bild hinsichtlich der Altersverteilung ergibt (vgl. Krüger & Harfmann, 2019, S. 10). Was das Geschlecht angeht, fällt auf, dass der weibliche Anteil aller eSport-Fans deutlich geringer ausfällt als der, der männlichen. Der Frauenanteil betrug international im Jahr 2019 22% (vgl. Gilbert, 2022) und in Österreich 27% (vgl. Krüger & Harfmann, 2019, S. 10). Auch wenn man bei diesen Statistiken, die länderspezifischen Unterschiede berücksichtigen sollte, kann man dennoch feststellen, dass ein Großteil des eSport Publikums männlich und ungefähr zwischen 14 bis 30 Jahre alt ist. Zusätzlich ist zu bemerken, dass ein Teil der Zuschauer*innen auch selbst, im privaten Bereich Computerspiele, beziehungsweise eSport-Titel spielt (13% laut Krüger & Harfmann, 2019, S. 7). Die unterschiedlichen Nutzungstypen werden als Hauptbestandteil dieser Arbeit noch weiter aus einer wissenschaftlichen Perspektive erforscht. Grundsätzlich kann man zwischen Personen, die aktiv spielen und eSport-Events verfolgen und denen die nicht aktiv spielen, aber regelmäßig eSport schauen, unterscheiden. Dabei gelten meist die Nutzungszeit oder die Regelmäßigkeit des Konsums als Indikatoren für die Segmentierung der Zuschauergruppen. Im Rahmen der weiteren Auseinandersetzung mit diesem Thema ist es jedoch erforderlich, weitere Gruppierungen von eSport-Fans zu suchen und anhand ihrer Nutzungsmotive zu unterscheiden.

# 5 Forschungsstand

Im Rahmen der vorliegenden Arbeit, insbesondere in Bezugnahme zur ersten Forschungsfrage, werden die Nutzungsmotive von Zuschauer*innen im Bereich des eSport erforscht. In diesem Kapitel werden die Ergebnisse der Recherche in Form eines Literature Reviews besprochen, miteinander verglichen und interpretiert. Da die meisten eSport Zuschauer*innen auch selbst aktiv Videospiele spielen (vgl. Tang et al., 2020, S. 4), stellt sich zunächst die Frage welche allgemeinen Motive, Theorien und Konzepte in der wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit dem Konsum von Online-Spielen, beziehungsweise für den eSport geeigneten Titel, existieren. Anschließend werden die bisherigen Erkenntnisse zu den konkreten Nutzungsmotiven aus der Zuschauerperspektive im eSport behandelt. Im Vorfeld wird davon ausgegangen, dass sich die Gründe der Nutzung aktiver Spieler*innen und passiver Zuschauer*innen in gewisser Weise ähneln und gegenseitig beeinflussen könnten. Die Abfolge der Literaturrecherche geht demnach systematisch von einer allgemeinen Perspektive ausgehend in das speziellere Feld der eSport-Zuschauer*innen über.

## 5.1 Nutzungsmotive für Online-Computerspiele

Online-Computerspiele gibt es schon seit einiger Zeit und auch in der Wissenschaft finden sich zahlreiche Anhaltspunkte, die versuchen zu erklären, wieso Menschen Computerspiele konsumieren. Unterschieden werden muss aber zwischen den einzelnen Genres von Spielen, da vor allem ältere Titel heutzutage nicht im Bereich des eSport vorkommen. Dennoch sollte ein allgemeiner Blick auf das breite Themenfeld des Gaming geworfen werden, um sich den Nutzungsmotiven für eSport-Titel und deren Publikum anzunähern.

### Bae et al. (2016): „Affective Motives to play online games“

Die Autor*innen beginnen den Artikel mit der Aussage, dass sich, in Bezugnahme zu früheren Studien bei Spieler*innen sowohl kognitive als auch affektive Motive feststellen lassen. Zuerst wurde vor allem die Theorie der Selbstbestimmung als theoretischer Rahmen bestimmt, während die sogenannte „Mood Management Theorie“ hedonistische Motive wie Vergnügen und Erregung im affektiven Bereich anspricht. Nach Bae et al. habe sich die bisherige Forschung hauptsächlich mit kognitiven Motiven auseinandergesetzt, weshalb die vorliegende Studie aufzeigen soll, dass Online-Gamer weniger gedankenorientiert handeln, sondern ihr Nutzungsverhalten von Emotionen und Stimmungen bestimmt ist (Bae et al., 2016, S. 175).

Anschließend wird der Faktor Stress (als Ausdruck einer stark ungewünschten und erregten Stimmung) als erster Anhaltspunkt für die Zuwendung zu Computerspielen ausgemacht. Laut der Mood-Management Theorie bestimmt die Regulation der Stimmung das eigene Verhalten. Durch das Spielen wären hiernach Personen in der Lage schlechte Stimmungen zu beseitigen oder gute Stimmungen weiter zu verstärken. Demnach wird die Hypothese aufgestellt, dass der tägliche Stress von Spieler*innen einen positiven Einfluss auf deren Nutzungsverhalten hat (vgl. Bae et al., 2016, S. 176).

Außerdem soll im Studienablauf gemessen werden welchen Grad an Vergnügen und emotionaler Erregung die Spieler*innen vor und nach dem Konsum von Online-Spielen aufweisen, da davon ausgegangen wird, dass Individuen ihre Stimmung aktiv regulieren wollen und sich dies positiv oder negativ auf die Nutzungsfrequenz auswirken könnte. Zusätzlich wurde das Selbstbewusstsein als potenzieller Einflussfaktor bestimmt, sowie die spielerischen Fähigkeiten der Befragten als Kontrollvariable hinzugefügt (siehe Abbildung 6).

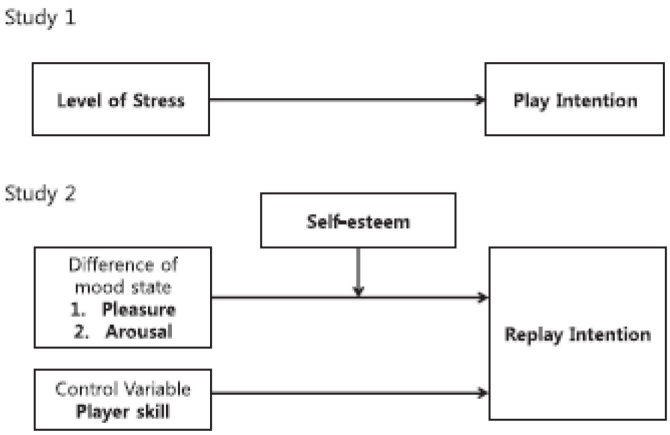


**Abbildung 6:** Forschungsablauf der Studie zu affektiven Gaming Motiven (Bae et al., 2016, S. 178)

Im ersten Teil der Studie konnte herausgefunden werden, dass Personen mit einem höheren Stresslevel auch eine höhere Bereitschaft zum Spielen aufgewiesen haben als solche mit weniger Stress. Im zweiten Untersuchungsteil wurde das Niveau von Vergnügen (glücklich/unglücklich, zufrieden/unzufrieden) und emotionale Erregung (aktiv/müde, aufgeregt/unaufgeregt) bei den Testpersonen vor und nach dem Spielen gemessen. Dabei wurde festgestellt, dass die Bereitschaft sich wiederholt damit zu beschäftigen steigt, wenn beide dieser Faktoren stärker ausgeprägt waren. Ein geringes Selbstbewusstsein konnte ebenfalls als Aspekt, der einen erhöhten Videospielkonsum ausmacht, identifiziert werden (vgl. Bae et al., 2016, S. 180f).

Zusammengefasst können Emotionen, beziehungsweise die Regulierung von persönlichen Stimmungen als Einflussfaktor auf den Konsum von Videospielen festgestellt werden. Die Mood-Management Theorie kann sich zudem relevant für den theoretischen Rahmen der vorliegenden Arbeit erweisen (siehe Kapitel 6). Es liegt die Vermutung nahe, dass affektive Motive sowohl beim Spielen als auch für die Nutzerperspektive im eSport eine Rolle spielen können.

**Demetrovics et al. (2011): „Why do you play? The development of the motives for online gaming questionnaire (MOGQ)“**

Basierend auf früheren Auseinandersetzungen zum Thema Online-Gaming, ging es in diesem Artikel darum die einzelnen Motivationen der Spieler*innen zu erfassen, diesbezüglich einen Fragebogen mit allen relevanten Kategorien zu erstellen und diesen anschließend zu testen (vgl. Demetrovics et al., 2011, S. 815).

Hierfür führten die Autor*innen eine ausführliche Literaturanalyse, sowie eine Befragung von mehreren Videospieler*innen durch, wodurch, nach mehrmaliger Validierung, 56 Items identifiziert wurden, die in sieben Motivationsgruppen zusammengefasst werden konnten:

- „Coping-Escape“ (Eskapismus, also die Nutzung von Spielen, um sich beispielsweise nicht allein zu fühlen, negativen Gedanken und Stimmungen zu entkommen und Langeweile zu bekämpfen)
- „Fantasy“ (die Möglichkeit die eigene Vorstellungskraft und Fantasie zu fördern oder sich zu fühlen, als wäre man im Spiel eine andere Person/ein anderer Charakter)
- „Skill Development“ (die Verbesserung von taktischen, koordinativen und mentalen Fähigkeiten)
- „Omnipotence-Power“ (in der Lage zu sein, Dinge im Spiel zu tun, die im echten Leben unmöglich sind, oder sich einfach nur stark zu fühlen)
- „Recreation“ (Spielen, um zu entspannen, weil es aufregend und unterhaltsam ist oder weil es Spaß macht)
- „Competition“ (die Motivation andere Spieler*innen zu besiegen, eine Herausforderung und ein Gefühl von Erfolg zu bekommen)
- „Social“ (die Möglichkeit zu einer Gruppe zu gehören, mit Freund*innen zu spielen oder neue Leute online kennenzulernen)
  (vgl. Demetrovics et al., 2011, S. 817)

Anhand des Fragebogens konnten die Daten von knapp 4000 Personen (90% männlich/10% weiblich, Durchschnittsalter 21 Jahre) gesammelt und ausgewertet werden. Im Ergebnisteil der Studie stellten die Autor*innen fest, dass sich die sieben Nutzungsdimensionen auf alle Arten von Online-Spielen anwenden lassen. Als wichtigster Motivationsfaktor wird der soziale Aspekt genannt, sowie „Coping-Escape“, wonach Menschen durch das Spielen besser mit unangenehmen Situationen und Stimmungen im echten Leben umgehen oder ihnen entfliehen können. Insgesamt sind alle Motivationen auf Online-Spieler*innen anwendbar, müssten aber durch eine stärkere Differenzierung der einzelnen Genres noch genauer untersucht werden (vgl. Demtrovics et al., 2011, S. 823).

Die oben genannte Liste an Motivationen dient als solide Grundlage für die Erklärung von Nutzungsmotiven im Bereich der Online-Spiele. Im Vergleich zur vorherigen Studie wird hier kein psychologischer Hintergrund hergestellt, dennoch können zum Beispiel die Motive Eskapismus, Entspannung, Unterhaltung, sowie soziale Beweggründe eher den affektiven, beziehungsweise hedonistischen Bedürfnissen zugeordnet werden, wohingegen der Wettbewerb und die Verbesserung eigener Fähigkeiten im Bereich der kognitiven Ebene liegen.

**Bowman et al. (2018): „Development of the Video Game Demand Scale“**

In diesem Buchkapitel stellen die Autor*innen ein von ihnen entwickeltes Konzept zur Erfassung der Bedürfnisse von Videospieler*innen vor, die „Video Game Demand Scale (VGDS)“. Dabei werden vier grundsätzliche Anforderungen genannt, die jeweils verschiedene Aspekte der Spieler*innen und der Spiele ansprechen, und zwar kognitive, emotionale, physische und soziale Bedürfnisse (vgl. Bowman et al., 2018, S. 210). Diese vier Dimensionen wurden anhand von mehr als 600 ausgefüllten Fragebögen quantitativ untersucht (Durchschnittsalter 23, 70% männlich, 26,5% weiblich und 3,5% binär). Die Teilnehmer*innen der Studie konnten die insgesamt 80 Items des Fragebogens (20 pro Motiv) durch eine sieben-stufige Likert Skala beantworten (Bowman et al., 2018, S. 214). Anschließend wurden die Items durch eine Clusteranalyse auf 26 reduziert und das Motiv des physischen Bedarfs in zwei Faktoren aufgeteilt. Ausgehend von der Literaturrecherche der Autor*innen und deren eigener Studie können die Elemente der VGDS folgendermaßen interpretiert werden:

– Kognitiver Bedarf bezieht sich darauf, wie viel ein Spiel implizit dazu anregt nachzudenken und das Wissen der Spieler*innen zu erweitern, aber auch wie viele mentale Ressourcen in das Spiel investiert werden müssen, um es genießen zu können und auch weitergespielt wird. Dabei geht es vor allem darum, wie kognitiv anspruchsvoll ein Spiel sein darf, dass es die Konsument*innen zwar fordert, aber nicht überfordert (vgl. Bowman et al., 2018, S. 210 & 219)
– Emotionaler Bedarf beschreibt den Zustand, wenn Nutzer*innen affektiv auf ein Spiel oder die Spielinhalte reagieren, beziehungsweise wie sich Spieler*innen beim Spielen fühlen. Das können sowohl positive (berührt, glücklich, inspiriert), als auch negative (wütend, ängstlich, angespannt) Gefühle sein. Im Fragebogen kann hierbei zum Beispiel angegeben werden, ob man eine emotionale Bindung zu einem Spiel aufgebaut hat oder unerwartete Gefühle während des Spiels erlebt (vgl. Bowman et al., 2018, S. 211 & 219)

– Physischer Bedarf liegt dann vor, wenn das Spiel die Spieler*innen dazu bewegt sich körperlich zu betätigen. In der Studie wird dabei zwischen den Anforderungen der Eingabegeräte (Tastatur, Maus, Controller) und den physischen Anstrengungen (z. B. körperliche Erschöpfung nach langer Spielzeit), die das Spielen unter Umständen mit sich bringen kann, unterschieden (vgl. Bowman et al., 2018, S. 211f & 219f)
– Sozialer Bedarf betrifft soziale Interaktionen und Beziehungen zu anderen Spieler*innen. Expliziter sozialer Bedarf geht aktiv von den Spieler*innen aus, indem sie sich der Anwesenheit anderer bewusst sind und sich mit ihrem Umfeld im Spiel auseinandersetzen, während die implizite Komponente aussagt, dass Spieler*innen durch die Präsenz anderer unterbewusst beeinflusst werden. Das kann sich insofern äußern, als dass sich Spieler*innen dazu gedrängt fühlen mit Mitspieler*innen zu interagieren oder die eigene Spielweise ändern und anpassen (vgl. Bowman et al., 2018, S. 212f & 220)

Das vorliegende Buchkapitel bietet einen interessanten Ansatz zum Verständnis zu den Motiven von Spieler*innen, indem nicht speziell darauf eingegangen wird, wieso Menschen Videospiele konsumieren, sondern welche verschiedenen Anforderungen ein Spiel bei den Spieler*innen ansprechen kann. Allerdings wird hierbei weder zwischen verschiedenen Spieltypen unterschieden, noch lässt sich hier ein vollständiger Bezug zum Feld des eSport herstellen. Hierzu fallen die vier verschiedenen Bedürfniskategorien zu allgemein aus. Vor allem die Aspekte des Wettkampfes mit anderen Spieler*innen und die daraus resultierenden Herausforderungen werden in der Studie nicht, beziehungsweise nur sehr oberflächlich angesprochen.

**Weiss & Schiele (2013): „Virtual worlds in competitive contexts: analyzing eSports consumer needs“**

Die beiden Autoren nähern sich dem Thema aus einer anderen Perspektive an, indem der Nutzen- und Belohnungsansatz als theoretischer Hintergrund für die Erklärung von Nutzungsmotiven bei Spieler*innen herangezogen wird. Hierbei wird auch direkt Bezug auf den eSport genommen und nicht, wie in den vorherigen Artikeln, das allgemeine Spektrum der Videospiele erfasst. Die vorliegende Studie eignet sich deshalb besonders für diese Arbeit, da e-Sport-Titel möglicherweise ganz andere Nutzungsmotive ansprechen als klassische Online-Spiele ohne kompetitive Elemente und den Leistungsvergleich mit anderen Spieler*innen.

In Bezug auf kompetitives Videospielen werden in diesem Artikel zehn Bedürfnisse genannt, die sich in der wissenschaftlichen Auseinandersetzung wiederfinden (vgl. Weiss & Schiele,

2013, S. 309). Dabei beziehen sich die ersten fünf auf wettbewerbsbezogene Motive, während die andere Hälfte hedonistische Aspekte anspricht.

- „Competition“ (ähnlich wie bei Demetrovics et al., geht es hierbei um das Bedürfnis danach, sich im Wettbewerb gegen andere Spieler*innen zu behaupten und im Endeffekt besser als seine Gegner*innen zu sein)
- „Achievement“ (das Erreichen von persönlichen Zielen im Spiel)
- „Challenge“ (im Unterschied zum Bedürfnis nach Erfolg und Zielerreichung suchen Spieler*innen die Herausforderung im Kontext der Videospiele in einem wettbewerbsbetonten Umfeld)
- „Reputation“ (also den individuellen Status, den Spieler*innen innerhalb einer Online-Gemeinschaft oder eines konkreten Spiels einnehmen)
- „Rewards“ (bezeichnen das Verlangen danach im Spiel ein optimales Verhältnis zwischen zeitlichem und monetären Aufwand und dem damit verbundenen Erfolg zu erlangen)
- „Social Relationship“ (das Bedürfnis sich mit anderen Spieler*innen auszutauschen und Kontakte herzustellen)
- „Escapism“ (vgl. Demetrovics et al., 2011, S. 817)
- „Self-Fulfillment“ (Bestätigung persönlicher Werte und Erwartungen, die sich durch das Interesse und die Begeisterung am Spiel äußern können)
- „Fun“ (die Suche nach Spaß und Unterhaltung beim Spielen)
- „Virtual Identity“ (die Möglichkeit im Spiel eine andere Rolle als im echten Leben einzunehmen und sich mit dieser zu identifizieren
  (Weiss & Schiele, 2013, S. 309f)

Die Studie besteht aus zwei Teilen. Zuerst wurde in mehreren qualitativen Tiefeninterviews mit Expert*innen herausgefunden, welche der oben genannten Motive sich für die Anwendung im eSport eignen. Mithilfe eines Fragebogens wurden die übriggebliebenen Motive (Competition, Challenge, Social Relationship, Escapism & Fun) unter eSport Fans überprüft (vgl. Weiss & Schiele, 2013, S. 311). Nach der Auswertung von knapp 350 Antwortbögen stellten die Autoren fest, dass die Bedürfnisse Wettkampf, Herausforderung und Eskapismus positiv mit der Zuwendung zu eSport-Titeln korrelieren (vgl. Weiss & Schiele, 2013, S. 313).

**Yee N., Ducheneaut N. (2016): „Gamer Motivation Profile“**

Das Marktforschungsinstitut „Quantic Foundry“, beschäftigt sich seit mehreren Jahren mit Motivationen und Motiven von Gamern. Die beiden Verantwortlichen Yee und Ducheneaut erforschen in diesem Rahmen kontinuierlich das Nutzungsverhalten von Spieler*innen weltweit. In der Studie aus dem Jahr 2016 wurden die Daten von über 200 Tausend Menschen (82% männlich, 18% weiblich, Durchschnittsalter 25) erfasst und kategorisiert (vgl. Yee & Ducheneaut, 2016), welche im sogenannten „Gamer Motivation Model“ dargestellt wurden.

| Action<br>"Boom!" | Social<br>"Let's Play Together" | Mastery<br>"Let Me Think" | Achievement<br>"I Want More" | Immersion<br>"Once Upon a Time" | Creativity<br>"What If?" |
|---|---|---|---|---|---|
| Destruction<br>Guns. Explosives. Chaos. Mayhem. | Competition<br>Duels. Matches. High on Ranking. | Challenge<br>Practice. High Difficulty. Challenges. | Completion<br>Get All Collectibles. Complete All Missions. | Fantasy<br>Being someone else, somewhere else. | Design<br>Expression. Customization. |
| Excitement<br>Fast-Paced. Action. Surprises. Thrills. | Community<br>Being on Team. Chatting. Interacting. | Strategy<br>Thinking Ahead. Making Decisions. | Power<br>Powerful Character. Powerful Equipment. | Story<br>Elaborate plots. Interesting characters. | Discovery<br>Explore. Tinker. Experiment. |

**Abbildung 7:** Das "Gamer Motivation Model" (Yee & Ducheneaut, 2016)

Die Autoren gehen dabei explizit auf unterschiedliche Genres und Spieltitel ein. Zudem wurden die unterschiedlichen Persönlichkeitsfaktoren der Teilnehmer*innen, sowie Alter und Geschlecht berücksichtigt.

In der Kategorie **Action** geht es um die erlebte Aufregung beim Spielen sowie Schnelligkeit und Überraschungen, aber auch der Spaß an Zerstörung und Chaos im Spiel (zum Beispiel durch die Verwendung von Waffen). Die **soziale Dimension** beinhaltet hier sowohl den Austausch und die Interaktion mit anderen Spieler*innen aber auch den Wettbewerbscharakter, der durch das Spielen und den Leistungsvergleich mit realen Personen entsteht. **Mastery** umfasst die Suche nach Herausforderungen, einen hohen Schwierigkeitsgrad der Spiele und die Planung und Durchführung von Strategien und Taktiken. **Achievement** beschreibt die Motivation ein Spiel so komplett wie möglich durchzuspielen, einen starken Charakter und starke Ausrüstungen für diesen zu bekommen, während es bei der Kategorie **Immersion** eher darum geht in eine Fantasiewelt einzutauchen, oder die Geschichte im Spiel und die dazugehörigen Charaktere zu genießen. **Creativity** zuletzt ist die Motivation, neue Erfahrungen im Spiel zu

machen, Dinge zu entdecken, zu verändern oder mit Inhalten zu experimentieren (vgl. Yee & Ducheneaut, 2016).

Die Nutzer*innen der beliebtesten eSport-Titel (zum Beispiel League of Legends, Counterstrike, Starcraft 2) könnten vor allem von sozialen und wettbewerbs- beziehungsweise herausforderungsorientierten Motivationen angetrieben sein oder sich für strategische und taktische Elemente in Spielen interessieren.

Diese exemplarische Literaturrecherche zu allgemeinen Nutzungsmotiven im Online-Gaming, bietet einen guten Einblick in den Bereich der Videospiele. Sowohl affektive, kognitive, aber auch soziale Motivationen können durch zahlreiche Studien identifiziert werden. Im nächsten Gliederungspunkt wird nun der Fokus auf die Zuschauer*innen von eSport-Inhalten gelegt.

### 5.2 Nutzungsmotive von Zuschauer*innen im eSport

In den letzten Jahren stellte sich im Bereich der Wissenschaft immer häufiger die Frage, wieso eSports-Angebote vor Ort, aber vor allem über Streaming-Dienste so viel Aufmerksamkeit und Zuwendung gefunden haben. Als Teil der Fragestellung im Rahmen dieser Arbeit ist die Betrachtung und Analyse vorhandener Literatur zu diesem Thema notwendig.

**Hamari J. & Sjöblom M. (2017): „What is eSports and why do people watch it?“**

In diesem Artikel aus dem Journal „Internet Research“, wird die Frage aufgeworfen, welche Gründe es gibt sich eSport-Inhalte im Internet anzusehen. Im Einleitungsteil stellen die Autoren eine kurze Definition auf, laut der sich eSports auf das wettbewerbsmäßige Videospielen in organisierten Ligen und Turnieren bezieht, bei denen die Spieler*innen in Teams gegeneinander antreten. Außerdem wird aufgezeigt, dass sich die Medienforschung zu diesem Thema stark am allgemeinen Nutzungsverhalten im Sport orientiert und darauf aufgebaut werden sollte (vgl. Hamari & Sjöblom, 2017, S. 211f). Dieser Artikel zeigt im weiteren Verlauf, wie sich bereits vergangene Studien auf den Zusammenhang zwischen Sport- und eSport-Nutzungsverhalten gestützt haben und sich besonders die sogenannte „Motivation Scale for Sports Consumption“ (abgekürzt MSSC) für eine Auseinandersetzung mit den eSports Zuschauer*innen eignen würde und deshalb in der Studie der Autoren verwendet wird (vgl. Hamari & Sjöblom, 2017, S. 214). Auf den nächsten Seiten werden, ausgehend von den zehn Nutzungsmotiven der MSSC Hypothesen aufgestellt, nach denen alle diese Motive auch das Nutzungsverhalten im eSport vorhersagen könnten. Beispielsweise wird die Vermutung aufgestellt,

dass das Aneignen von Wissen und Kenntnissen positiv mit der Nutzungsdauer assoziiert ist (vgl. Hamari & Sjöblom, 2017, S. 215–218). Die knapp 900 Studienteilnehmer*innen wurden, nach der Durchführung eines Pretests über soziale Medien (Reddit, Facebook, Twitter) rekrutiert, sowie soziodemografische Daten (Alter, Geschlecht, Bildungsstand) und eine Angabe über die Häufigkeit der Nutzung erfasst. Der Fragebogen wurde, ausgehend von der MSSC an den eSports-Bereich angepasst und konnte anhand einer siebenstufigen Likert-Skala beantwortet werden (vgl. Hamari & Sjöblom, 2017, S. 217–219). Als Ergebnis dieser Studie fanden die Autoren heraus, dass nur die Nutzungsmotive **Eskapismus, Wissensaneignung, Neuheit und der Genuss von Aggressionen** signifikant mit der Nutzungsfrequenz zusammenhängen und demnach nur 4 von 10 Hypothesen verifiziert werden konnten (Hamari & Sjöblom, 2017, S. 219). In der Diskussion dieser Ergebnisse werden im weiteren Verlauf des Artikels potenzielle Gründe für fehlende Zusammenhänge in der Studie besprochen und dabei auch vorhandene Studien herangezogen. Demnach können im eSport zwar mehrere Nutzungsmotive festgestellt werden, ein konkreter Bezug zur Nutzungsfrequenz ist jedoch nur in wenigen Fällen gegeben. Das Forschungsfeld eSport-Konsum ist noch jung, die Gründe für die allgemeine Nutzung von Videospielen sind jedoch umfangreich vorhanden. Ein Zusammenhang dieser beiden Perspektiven wird für künftige Forschungen in den Raum gestellt (Hamari & Sjöblom, 2017, S. 221.223).

Die Autoren haben versucht Nutzungsmotive für den eSport zu identifizieren und haben sich an einer Theorie der allgemeinen Sportforschung bedient, um Prädiktoren für die Nutzungsfrequenz von Zuschauer*innen zu erklären. Mehrere Annahmen konnten durch eine quantitative Studie bestätigt werden, wobei die Ergebnisse nach eigener Aussage nicht das gesamte Spektrum des eSports widerspiegeln und weitere Studien notwendig sein dürften (vgl. Hamari & Sjöblom, 2017, S. 225). Dennoch lässt sich hier bereits feststellen, dass der Bezug zu traditionellem Sportkonsum besteht, jedoch noch zu unspezifisch auf den eSport bezogen ist.

**Pizzo et al. (2018): „eSport vs. Sport: A Comparison of Spectator Motives“**

Auch in diesem Artikel geht es darum, dass der eSport mit klassischen Sportarten in Verbindung gebracht werden kann. Zu Beginn stellen die Autoren fest, dass zwischen beiden viele Gemeinsamkeiten hinsichtlich der Organisation von Spieler*innen, Teams, Ligen/Wettkämpfen und der Einbindung von großen Sponsoren bestehen. Auch die stetig steigenden wirtschaftlichen Kennzahlen und die Einbindung von internationalen Stakeholdern wird im Text als Grund dafür genannt, weshalb der eSport aus wissenschaftlicher Perspektive immer mehr

Aufmerksamkeit generiert (vgl. Pizzo et al., 2018, S. 108f). Wie auch beim vorherigen Artikel wird auf die fehlende Nutzerperspektive in vorhandener Literatur zum Thema verwiesen, sowie die Aussage, Motive zur Teilnahme an herkömmlichen Sportveranstaltung müssten mit eSport-Events in Zusammenhang gebracht werden. Für diese Studie wurden demnach Nutzungsmotive der MSSC, sowie der „Sport Interest Inventory“ (SII) ausgewählt (vgl. Pizzo et al., 2018, S. 109). Im Unterschied zur Studie von Hamari & Sjöblom, werden hier jedoch tatsächliche Live-Events thematisiert und nicht auf die Nutzungsperspektive von Online-Zuschauer*innen eingegangen. Dennoch verweisen die Autor*innen auf besagte Studie und merken an, dass diese nicht zwischen unterschiedlichen Spielen und Genres unterscheidet und außerdem (abgesehen von der Übernahme der MSSC) keinen Bezug zum traditionellen Sport herstellt. Es werden anschließend die Hypothesen aufgestellt, dass eSport- und Sportzuschauer*innen die gleichen Nutzungsmotive aufweisen und diese Motive die Frequenz der Teilnahme an Veranstaltungen gleichermaßen beeinflussen (vgl. Pizzo et al., 2018, S. 111f). Zur Durchführung der Studie wurden mehr als 500 Teilnehmer*innen von drei unterschiedlichen koreanischen Veranstaltungen vor Ort befragt: Ein Fußballspiel der Südkoreanischen Liga, ein Turnier des fußballbasierten Videospiels FIFA Online 3 sowie ein eSport-Event aus dem RTS Genre. Die Fragebögen zielten darauf ab soziodemografische Informationen (Alter, Geschlecht, Bildung, Einkommen), Angaben zur Teilnahmefrequenz an solchen Veranstaltungen sowie Teilnahmemotive zu erfahren. Der Großteil der Befragten war zwischen 18 und 24 Jahre alt männlich und studiert (vgl. Pizzo et al., 2018, S. 112). Die 15 abgefragten Motive (zusammengesetzt aus MSSC und SII) beinhalteten unter anderem das Interesse und die Begeisterung am Sport und bestimmten Spieler*innen (sowie deren Fähigkeiten, Attraktivität und Aggressivität), die Anteilnahme am Erfolg der Spieler*innen, die Aneignung von Wissen und Fertigkeiten und der Unterhaltungswert der Veranstaltung. Diesen konnte ebenfalls anhand einer siebenstufigen Likert-Skala zugestimmt oder widersprochen werden (vgl. Pizzo et al., 2018, S. 113). Als Ergebnis dieser Studie konnte herausgefunden werden, dass die Zuschauer*innen der drei Veranstaltungen größtenteils dieselben Nutzungsmotive aufgewiesen haben. Bei 11 von 15 Punkten konnte eine signifikante Gemeinsamkeit festgestellt werden, während die restlichen Motive der Teilnehmer*innen unterschiedlich ausfielen.

Demnach konnten die Autor*innen die erste Hypothese bestätigen. Zuschauer*innen von e-Sport- und Sportveranstaltungen teilen einen Großteil der abgefragten Motive. In der weiteren Auswertung wurde jedoch angemerkt, dass eSports-Events, basierend auf traditionellen

Sportarten ähnlichere Motivationen ansprechen als zu eSports-Veranstaltungen aus „sportfremden“ Genres (vgl. Pizzo et al., 2018, S. 115). Später im Artikel wird erneut die Studie von Hamari & Sjöblom zitiert und auf die Gemeinsamkeiten und Unterschiede aufmerksam gemacht. Hierbei kamen beide Studien beispielsweise zum Ergebnis, dass die physische Attraktivität der Spieler*innen im eSport keine große Rolle spielt, wohingegen die **Dramaturgie der Spiele, die Anteilnahme am Erfolg, die Fähigkeiten der Spieler*innen, sowie der soziale Faktor beim eSport** als signifikante Nutzungsmotive erkannt werden konnten. Diskrepanzen innerhalb der Studien werden im Artikel auch dadurch erklärt, dass (wie oben angemerkt) die eine Untersuchung Teilnehmer*innen vor Ort befragt hat, während sich die andere auf den Online-Bereich fokussiert hat (vgl. Pizzo et al., 2018, S. 117f). Abschließend wird auf die Begrenzungen der Studie eingegangen, welche ausschließlich in Südkorea durchgeführt wurde, weshalb die Ergebnisse, aufgrund kultureller Unterschiede zu anderen Ländern, nicht unbedingt repräsentativ sind. Für zukünftige Studien müssten mehr Sportarten und Videospielgenres untersucht werden und auch erneut wird darauf verwiesen, dass qualitative oder gemischte Methoden einen zusätzlichen Einblick in die Thematik geben könnten (vgl. Pizzo et al., 2018, S. 120f).

**Lee et al., (2014): The Relationship between e-Sports Viewing Motives and Satisfaction: The Case of League of Legends**

Während die vorherige Studie den Zusammenhang zwischen den Nutzungsmotiven im eSport und der Teilnahmehäufigkeit an eSport-Veranstaltungen untersucht hat, befasst sich dieser Artikel damit, welche Nutzungsmotive bei Zuschauer*innen Zufriedenheit und Genugtuung auslösen. Die Autoren befassen sich hierbei ausschließlich mit dem Spiel League of Legends. Genau wie bei den beiden Artikeln zuvor, werden auch hier Nutzungsmotive aus dem Bereich des klassischen Sports verwendet (vgl. Lee et al., 2014, S. 1) und danach gefragt welche Motive bei Zuschauer*innen von League of Legends-Events vorhanden sind und welche davon die Zuschauerzufriedenheit beeinflussen (vgl. Lee et al., 2014, S. 2).

Für die Studie wurden beim Finale der LoL-Weltmeisterschaft 2013 in Südkorea Fragebögen unter den Besuchern verteilt, die von mehr als 100 Personen ausgefüllt wurden. Auch hier überwog der Anteil der Männer mit 82% von denen der Großteil zwischen 20 und 30 Jahren alt war. Neben Fragen, die sich auf die Nutzungsmotive der Zuschauer*innen bezogen, wurden auch soziodemografische Daten erhoben, die anhand einer siebenstufigen Likert-Skala beantwortet werden konnten (vgl. Lee et al., 2014, S. 2). Die Nutzungsmotive wurden aus

mehreren, bereits existierenden Studien aus dem Sportbereich zusammengestellt. Diese ähneln den Motiven aus den bereits besprochenen Artikeln, der Aspekt, dass die Spiele vor Ort kommentiert werden, das Zugehörigkeitsgefühl zu einem Team und die persönliche Erholung sind jedoch neu. Die starke Ausprägung der Motive **Freude an der Dramaturgie der Spiele, Erholung, Kommentierung und Wertschätzung der Fertigkeiten der Spieler*innen** sind bei der Auswertung der Ergebnisse besonders aufgefallen. Die Zuschauerzufriedenheit wird durch die Motive Erholung, Wertschätzung der Fertigkeiten der Spieler*innen, Teamzugehörigkeit und Kommentierung der Spiele begünstigt. (vgl. Lee et al., 2014, S. 2f).

Am Ende des Artikels geben die Autoren selbst keine Limitationen der Studie an. Diese wurde, wie die vorherige, ausschließlich in Südkorea und während eines bestimmten Events durchgeführt, was erneut ein Indikator für die mangelnde Repräsentativität der Ergebnisse ist. Zudem stammt der Artikel aus dem Jahr 2014 als die Nutzungsforschung zum Thema eSport noch deutlich weniger ausgeprägt war.

An dieser Stelle fällt auf, dass sich die Wissenschaft in Bezug auf Nutzungsmotive im eSport sehr stark an der Rezeptionsforschung aus dem allgemeinen Sportbereich orientiert. In Hinblick auf die Ähnlichkeiten, die klassische Sport- und eSports-Veranstaltungen aufweisen, ist dieser Ansatz sinnvoll und hat im Verlauf der letzten Jahre viele Erkenntnisse gebracht, aus welchen Gründen eSport-Events verfolgt und besucht werden.

### Qian et al. (2020): „It is in the game: dimensions of esports online spectator motivation and development of a scale“

Im Unterschied zu den vorherigen Studien geht es in diesem Artikel darum, den eigenständigen Charakter des eSports hervorzuheben, indem ein neues Instrument, die „Motivation Scale of Esports Spectatorship“ (MSES) entwickelt wurde, um herauszufinden was Menschen dazu bewegt eSport-Inhalte online zu verfolgen.

Im Einleitungsteil wird auf den stetig wachsenden Erfolg der eSport-Branche verwiesen, sowie die immer größeren werdenden Stadien, die für die großen Veranstaltungen verwendet werden. Den größten Anteil am Erfolg hat jedoch der Anteil der Zuschauer*innen, die die Events online (z. B. über die Plattform Twitch) verfolgen, weshalb diese Zielgruppe nicht nur für die Forschung, sondern auch für die Wirtschaft von großer Bedeutung ist (vgl. Qian et al., 2020, S. 459). Anschließend wird angeführt, dass die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit dem Thema eSport immer noch begrenzt ausfällt und explorative Studien über das Online-

Publikum kaum vorhanden sind. Die Autoren greifen zudem die beiden Studien von Hamari & Sjöblom und Pizzo et al. mit der Kritik auf, dass die immersive und interaktive Natur der e-Sport-Umgebung nicht ausreichend berücksichtigt wurde. Diese drückt sich vor allem durch die Chatfunktion aus, die es den Zuschauer*innen ermöglicht live mit anderen Fans zu interagieren. Außerdem wird angeführt, dass bisherige Studien kein umfassendes Spektrum von e-Sport- Genres und keine repräsentative Zuschauergruppe berücksichtigt haben. Es mache wenig Sinn sich nur auf bestehende Maßstäbe der allgemeinen Sportforschung zu stützen, da somit keine klaren (auf die eigenständige Natur des eSports bezogene) Ergebnisse zustande kommen könnten. Die reine Verwendung der Motive der MSSC oder SII stellte sich als zu insignifikant heraus (Qian et al., 2020, S. 460).

Als theoretischer Hintergrund der Studie wird sowohl auf die Theorie der Selbstbestimmung und den Nutzen- und Belohnungsansatz verwiesen, die sich mit den sozialen und psychologischen Bedürfnissen auseinandersetzen und ermitteln wieso Menschen bestimmte Medien benutzen, um diese Bedürfnisse oder Erwartungen zu befriedigen (der Nutzen- und Belohnungsansatz wird in Kapitel 6.1. dieser Arbeit noch ausführlicher behandelt). In diesem Zusammenhang geben die Autor*innen an, dass sich manche Motive aus dem klassischen Sportbereich auch auf den eSport übertragen lassen, da die zugrundeliegenden Bedürfnisse in diesem Bereich ebenfalls geeignet scheinen. Gerade im eSport ist das Internet, mit seinen interaktiven und multimedialen Elementen, ein wichtiger Faktor, weshalb diesen Mediennutzungstheorien hier ein hoher Stellenwert zukommt. Es wird davon ausgegangen, dass die Nutzungsmotivation von eSport-Zuschauer*innen eine Art Mischform aus traditionellen Sportmotiven und Motiven für den Konsum von neuen Medien darstellt (zum Beispiel Videospiele, soziale Medien und Online-Streaming) (vgl. Qian et al., 2020, S. 460–462).

Als Methode verwenden die Autoren qualitative Interviews und offene Fragebögen, sowie eine quantitative Auswertung, um die Ergebnisse, beziehungsweise die erstellte MSES validieren zu können. Das Ziel der Fragebogenentwicklung war es demografische Informationen sowie Erfahrungen zu sammeln die sich auf die Anziehungskraft und den Reiz von eSport-Events beziehen. Mindestkriterium für die Teilnahme an der Studie war, dass sich betroffene Personen seit mehr als einem Jahr als eSports-Fan bezeichnen würden und mindestens einmal in der Woche eSports schauen. Insgesamt wurden sowohl offline als auch über das Internet acht Teilnehmer*innen für die Interviews und 207 für die Fragebögen gefunden. Dabei wurde unter

anderem in Internet-Foren der beliebtesten eSport-Titeln gesucht (vgl. Qian et al., 2020, S. 463f).

Für die Durchführung der zweiten Phase und der Überprüfung der Ergebnisse aus der ersten wurde anschließend die MSES entwickelt, die aus zehn Motiven (gemessen durch 54 Items) besteht, weshalb Fans eSport-Inhalte ansehen:

- die Möglichkeit durch das Zuschauen neue Fähigkeiten zu lernen, das eigene Spiel zu verbessern und sich an professionellen Spieler*innen zu orientieren („Skill improvement“)
- die Fähigkeiten der Spieler*innen und deren Taktiken zu würdigen („Skill Appreciation“)
- um das Gefühl zu haben, selbst zu spielen („Vicarious Sensation“)
- um Begeisterung und Aufregung während der Übertragung zu verspüren („Competition Excitement“)
- um Freundschaften im realen Leben zu pflegen („Friends Bonding“)
- die Möglichkeit zu haben online mit anderen Fans zu interagieren und Kontakte aufzubauen („Socialization Opportunity“)
- der Spaß an dramatischen Elementen wie zum Beispiel Spannung, Ungewissheit über den Ausgang des Spiels und unvorhersehbare Ereignisse („Dramatic Nature“)
- die Suche nach Freude und Unterhaltung („Entertaining Nature“)
- um die Wettbewerbsatmosphäre zu erleben („Competitive Nature“)
- um das eigene Wissen und Verständnis zum Spiel zu erweitern („Game Knowledge“)
  (Qian et al., 2020, S. 467f)

Die Erhebung der quantitativen Daten erfolgte über einen Fragebogen, auf dem die einzelnen Items anhand einer siebenstufigen Likert-Skala beantwortet werden konnten. Zusätzlich wurden die demografischen Daten der Teilnehmer*innen erfasst, welche ausschließlich online rekrutiert worden sind. Auch in dieser Studie ist der Großteil der Befragten männlich, im Alter von 18 – 30 Jahren und studiert (vgl. Qian et al., 2020, S. 466).

Anschließend besprechen die Autor*innen die Ergebnisse und führen an, dass die Studie zwei neue Motive, „skill improvement“ und „vicarious sensation“ hervorgebracht hat. Ersteres führt zu der Annahme, dass eSports-Konsumenten meist auch selbst die jeweiligen Titel privat spielen und durch das Beobachten professioneller Spieler*innen ihre eigenen Fähigkeiten und Taktiken verbessern wollen. Im Gegensatz zu den Ergebnissen aus vorhandener Literatur kann der eSport dabei helfen aktiv die Leistung der Zuschauer*innen verbessern. Das zweite neue

Motiv bedeutet im Grunde genommen, dass eSports-Übertragungen so aufgebaut sind, dass die betrachtende Person das Gefühl bekommt sie würde selbst am Spiel teilnehmen, da diese meist dieselbe Perspektive auf das Geschehen haben wie die Profis. Dies führt dazu, dass die Zuschauer*innen ein intensiveres und realistisches Nutzungserlebnis erhalten können (vgl. Qian et al., 2020, S. 471f).

In der Studie konnte die „Motivational Scale of eSports Spectatorship" entwickelt und validiert werden. Sie eröffnet neue Blickwinkel auf die Motive, die bereits in Anlehnung an die allgemeine Sportforschung untersucht wurden. Das Motiv „Skill appreciation" wird hierbei mit der Ästhetik, der Attraktivität und den körperlichen Stärken der Spieler*innen in Verbindung gebracht, was im eSports-Bereich laut der Autoren nicht direkt anwendbar erscheint und nicht den Erfolg professioneller Spieler*innen ausmacht. Geschicklichkeit, Hand-Auge Koordination sowie taktische und strategische Fähigkeiten machen hier einen deutlich wichtigeren Anteil aus, was die Wertschätzung der Zuschauer*innen betrifft. In vorherigen Studien wurde dieses Motiv nicht genügend konzeptualisiert (vgl. Qian et al., 2020, S. 472). Das Motiv der „Socialization opportunity" ist im eSport ebenfalls anders zu interpretieren. In der bisherigen Forschung in Anlehnung an den Sportbereich wird dieser Faktor als Möglichkeit für die Zuschauer*innen definiert mit anderen Fans und Freund*innen zu interagieren und wurde, beispielsweise in der Studie von Hamari & Sjöblom, als irrelevant eingeschätzt. Die Tatsache, dass der eSport zu einem Großteil online stattfindet, erlaubt es den Zuschauer*innen auf eine ganz andere Art und Weise mit Mitmenschen zu interagieren. Die Möglichkeit sich durch Chatfunktionen während des Spiels auszutauschen, oder in der großflächigen online Gemeinschaft mit Kommentator*innen, Verantwortlichen und Spieler*innen in Kontakt zu treten bringt eine neue Perspektive auf Nutzungsverhalten und -motivation der Zuschauer*innen, die sich nicht unwesentlich von traditionellen Sportveranstaltungen unterscheidet. Neben diesen beiden neuen Aspekten wird darauf hingewiesen, dass trotzdem ein Großteil der Motive („friends bonding", „dramatic nature", „game knowledge", „competition excitement", „entertaining nature" und „competition nature") aus der klassischen Sportkonsumforschung dennoch in der vorliegenden Studie ihre Anwendung gefunden haben (vgl. Qian et al., 2020, S. 473).

Die zukünftige Forschung zu diesem Thema könnte sich, laut der Autor*innen, verstärkt mit geschlechtsspezifischen Fragen auseinandersetzen. Außerdem wäre es interessant unterschiedliche eSports-Genres oder Nutzungstypen miteinander zu vergleichen.

Im Unterschied zu den vorher besprochenen Studien distanzieren sich die Autor*innen größtenteils von der Idee die Nutzungsmotive aus der klassischen Sportforschung anzuwenden und haben eine völlig neue Skala entwickelt, getestet und validiert. Die Ergebnisse hierbei decken ein breites Spektrum des Nutzungsverhaltens von eSport-Fans ab und haben den eigenständigen und individuellen Charakter elektronischer Sportübertragungen berücksichtigt.

**Qian et al. (2020): „Beyond the Game: Dimensions of eSports Online Spectator Demand"**

Nutzungsmotive im eSport als Folge soziopsychologischer Bedürfnisse der Zuschauer*innen wurden bereits in vorheriger Literatur behandelt. In diesem Artikel stehen die verschiedenen Attribute und die Attraktivität von eSport-Veranstaltungen, Events und Übertragungen im Internet im Fokus. Diese machen, laut der Autor*innen, neben den nutzerinternen Motiven einen entscheidenden Faktor aus, die in der wissenschaftlichen Auseinandersetzung bislang gefehlt hat. Demnach gäbe es verschiedene Bedürfnisse oder Anforderungen der Zuschauer*innen an die Angebote im eSport, die die Nutzung maßgeblich beeinflussen (vgl. Qian et al., 2020, S. 827). Um die Anforderungen der Zuschauer*innen zu erklären, wird auch hier der Bezug zur klassischen Sportforschung hergestellt, in der zum Beispiel die Theorie des geplanten Handelns verwendet werden. Hier wird davon ausgegangen, dass die Einstellung einer jeweiligen Person zu einem Objekt oder Medium maßgeblich die kognitive Auseinandersetzung und das darauffolgende Verhalten beeinflusst. Im Unterschied zu traditionellen Sportveranstaltungen, wo das Zuschauen vor Ort Standard ist, kommt im eSport der hohe Grad an Interaktivität und Eingebundenheit der Zuschauer*innen (zum Beispiel durch die Chatfunktion) zum Nutzungserlebnis hinzu. Die Autor*innen stellen demnach die Frage welche Dimensionen von Zuschaueranforderungen im eSport existieren und inwiefern diese das Engagement und die Nutzungszeiten der Konsument*innen beeinflussen (vgl. Qian et al., 2020, S. 828 – 830).

Methodisch wird die Studie in zwei Schritte unterteilt. In der qualitativen Phase wurde durch Interviews und offene Fragebögen das Spektrum der möglichen Anforderungen gesammelt und anschließend durch eine quantitative Studie überprüft. Dabei wurden eSport-Zuschauer*innen von verschiedenen Spielgenres und -titeln befragt. Somit ergaben sich insgesamt acht verschiedene Faktoren für die neu entwickelte „Scale for eSports specator demand" (SESD), von denen ausgegangen wird, dass sie das Zuschauerverhalten beeinflussen:

Die SESD beinhaltet die Faktoren **Chat Room** (die Möglichkeit online mit anderen zu interagieren, sich auszutauschen und in einer Gemeinschaft aktiv zu sein), **Streamer Traits** (hierbei geht es nicht um den Konsum von eSport-Veranstaltungen, sondern um das Streamen von eSport-Titeln von professionellen oder hobbymäßigen Spieler*innen und deren Unterhaltungsgrad für die Zuschauer*innen), **Commentary Features** (der Anspruch der Zuschauer*innen, dass die Kommentator*innen der Spiele informativ und unterhaltsam sind), **Player Characteristics** (die Fähigkeiten, Spielstile sowie persönliche Eigenschaften der eSportler*innen), **Event Attractiveness** (die Attraktivität der Veranstaltungen an sich), **Virtual Rewards** (die Möglichkeit, beim Zuschauen virtuelle Belohnungen im jeweiligen Spiel zu erhalten), **Stream Quality** (die Qualität des Online-Streams allgemein, in Bezug auf Ton, Video und Stabilität der Verbindung) und **Schedule Convenience** (bezieht sich darauf an welchen Tagen und zu welcher Zeit die Übertragungen stattfinden), die für die großflächige quantitative Studie durch 60 Items im Fragebogen repräsentiert wurden (vgl. Qian et al, 2020, S. 831ff & 836f).

Insgesamt konnte die Studie die Validität der SESD belegen. Vor allem die Möglichkeit mit anderen Zuschauer*innen zu interagieren, die Qualität der Streams, der Einfluss der Kommentator*innen, die Charakteristiken der Spieler*innen, die generelle Attraktivität der Veranstaltungen, sowie der Zeitpunkt der Übertragung konnten als Einflussfaktoren für die Nutzungsdauer und -frequenz der Zuschauer*innen identifiziert und belegt werden. Einige davon weisen Parallelen mit klassischen Sportevents auf, dennoch wurden neue Konsumentenansprüche an den eSport gefunden werden (vgl. Qian et al., 2020, S. 841 – 845).

Zusammen mit der „Motivational Scale of eSports Specatorship“ bietet die SESD einen zusätzlichen Anhaltspunkt, das Nutzungsverhalten von eSport-Fans zu erklären. Neben persönlichen und kognitiv veranlagten Motiven lässt sich eine Vielzahl an Erwartungen der Zuschauer*innen an die Veranstaltungen feststellen, die sich vermutlich gegenseitig ergänzen und beeinflussen. So könnte argumentiert werden, dass Konsument*innen ihre eigenen Motive und Ansprüche abgleichen und sich dadurch für ein bestimmtes eSport-Format entscheiden oder eben nicht. Konkret könnte das bedeuten, dass Zuschauer*innen zum Beispiel motiviert sind, beim Zuschauen etwas zu lernen, unterhalten zu werden und demnach den Anspruch haben eine Veranstaltung zu finden, die genau diese Erwartungen erfüllen.

**Neus et al. (2019): „Differences and similarities in motivation for offline and online eSports event consumption“**

Neben der Betrachtung der verschiedenen Nutzungsmotive im eSport spielt auch die Unterscheidung verschiedener eSport-Veranstaltungen eine wichtige Rolle. Grundsätzlich können die Spiele online oder offline verfolgt werden, weshalb die Autoren dieses Artikels der Frage nachgehen, welche Unterschiede und Gemeinsamkeiten hinsichtlich der Nutzungsmotivationen bei dieser Veranstaltungstypen festgestellt werden können. Hierzu wurden im Rahmen der europäischen League of Legends Meisterschaft sowohl Zuschauer*innen vor Ort, aber Personen, die das Event über einen Stream verfolgt haben, befragt (vgl. Neus et al., 2019, S. 2458).

Wie in den vorherigen Studien wurde eine angepasste Version der „Motivational Scale for Sports Consumption“ verwendet, bei der die Motive „Social“, „Achievement“, „Gain Knowledge“, „Skills“, „Aesthetics“, „Escape“ und „Drama“ abgefragt wurden, sowie die allgemeine Zufriedenheit mit der Veranstaltung (Neus et al., 2019, S. 2463). Nach Auswertung der Ergebnisse konnten mehrere Unterschiede hinsichtlich der Motive bestätigt werden. Der soziale Aspekt ist demnach für Zuschauer*innen von Offline-Events wichtiger als für die Online-Konsument*innen genauso wie bei der Zufriedenheit mit der Veranstaltung. Andererseits sind sowohl die Anteilnahme am Erfolg der Sportler*innen, die Möglichkeit Neues zu lernen, sowie die Wertschätzung der Fähigkeiten und ästhetischen Merkmale der Spieler*innen online signifikant stärker ausgeprägt. Hinsichtlich der Motive Eskapismus und Freude an dramaturgischen Ereignissen gab es keine Unterschiede (vgl. Neus et al., 2019, S. 2463f). Insgesamt stellen die Autor*innen fest, dass sich die beiden Nutzungsarten nicht grundsätzlich bezüglich der Nutzungsmotive unterscheiden und jeweils unterschiedlich stark ausgeprägt sind.

Allgemein lässt sich sagen, dass eSport zum größten Teil online verfolgt wird. Die Betrachtung von Veranstaltungen vor Ort, spricht zwar viele eSport Fans an, repräsentiert aber nicht die Mehrheit unter den Konsument*innen. Demnach liegt in dieser Forschungsarbeit der Fokus auf dem eSport-Konsum im Internet.

**Tang et al. (2020): „Active within Structures: Predictors of eSports Gameplay and Spectatorship“**

Eine weitere Perspektive auf das Nutzungsverhalten im eSport bieten die Autoren in diesem Artikel, in dem an der bestehenden Literatur kritisiert wird, dass eSport-Zuschauer*innen und die Spieler*innen von eSport-Titeln (im hobbymäßigen Bereich) stets separat behandelt wurden. Ein direkter Vergleich beider Nutzungsgruppen fehle bisher in der wissenschaftlichen

Auseinandersetzung, weshalb die vorliegende Studie nach Unterschieden und Gemeinsamkeiten zwischen aktiven und passiven Konsument*innen (also Personen, die entweder nur schauen oder sowohl schauen als auch spielen) sucht. Es wird davon ausgegangen, dass Spieler*innen von eSport-Titeln gleichzeitig potenzielle eSport-Zuschauer*innen sind und umgekehrt (vgl. Tang et al., 2020, S. 2 - 4). Zusätzlich zu den individuellen Charakteristiken und soziopsychologischen Bedürfnissen von eSport-Konsument*innen, die in den vorherigen Artikeln thematisiert wurden, werden an dieser Stelle strukturelle Faktoren für die Mediennutzung herangezogen. Demnach ist der Medienkonsum nicht nur aktiv, beziehungsweise von individuellen Motiven gesteuert, sondern auch von der verfügbaren Zeit, den Kosten der Nutzung und der Verfügbarkeit des Mediums abhängig (vgl. Tang et al., 2020, S. 5). Konkret beinhalten individuelle Faktoren im eSport Nutzungsmotivationen, Präferenzen und demografische Elemente der Zuschauer*innen und Spieler*innen (Anm.: Präferenzen beziehen sich hierbei auf bevorzugte Spieltitel und -genres). Dazu zählen die Suche nach Informationen und Unterhaltung, die Flucht vor der Realität, Zeitvertreib oder soziale Motive. Im Gegensatz zu Zuschauer*innen im klassischen Sportbereich sind eSport-Fans engagierter und interaktiver orientiert (Tang et al., 2020, S. 6f). Zudem wird davon ausgegangen, dass sowohl Fans als auch Spieler*innen durch strukturelle Faktoren in ihrem Konsum beeinflusst werden. Je mehr Zeit ihnen zur Verfügung steht, desto mehr Zeit wird für die Mediennutzung investiert. Außerdem sind sie von ihren verfügbaren technischen Mitteln (Internetverbindung, PC, Strom) abhängig (vgl. Tang et al., 2020, S. 7f).

In der quantitativen Studie der Autoren wurden im nordamerikanischen Raum insgesamt mehr als 500 eSport-Zuschauer*innen und Spieler*innen befragt (Durchschnittsalter 30, 63% männlich, 37% weiblich). Abgefragt wurden Präferenzen bezüglich verschiedener Spielgenres, Nutzungsmotivationen (z. B. Eskapismus, Unterhaltung, Aneignung von Wissen), ob sich der Befragte als eSport-Fan bezeichnen würde und die strukturellen Faktoren (Verfügbarkeit, Kosten der Ausrüstung, Kosten im Spiel). Insgesamt konnte herausgefunden werden, dass strukturelle Faktoren mehr Einfluss auf das Spielen hatten als individuelle Faktoren. Bei eSport-Zuschauer*innen konnte das Gegenteil festgestellt werden. Bezüglich verschiedener Spielarten sind Fans von MOBA-Spielen auch in der Regel Fans von dessen eSport-Bereich, was bei Sport-Spielen eher nicht der Fall ist (vgl. Tang et al., 2020, S. 12 – 15).

Die vorliegende Studie behandelt Zuschauer*innen und Spieler*innen zusammen betrachtet und identifiziert die Unterschiede beider Konsumentengruppen hinsichtlich individueller und

struktureller Faktoren, wobei sich Nutzungsgründe überschneiden können. An dieser Stelle ist festzuhalten, dass eSport-Zuschauer*innen von Genre zu Genre unterschiedlich stark am aktiven Spielen der jeweiligen Titel interessiert sind. In Bezug auf den Forschungsteil dieser Arbeit sollte demnach der Aspekt, ob und inwiefern das Interesse am Zuschauen durch die Attraktivität des Spiels beeinflusst wird, in die qualitative Befragung mit einfließen.

**Fazit**

Zusammenfassend ist die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit den Nutzungsmotiven und -motivationen für den Konsum von eSport-Veranstaltungen und -inhalten zum jetzigen Zeitpunkt eher gering ausgefallen. Die in diesem Kapitel vorgestellten Artikel, beziehungsweise Studien setzen sich mit dieser Thematik auseinander und sind dabei zum Teil ähnlich vorgegangen.

Gerade weil der eSport ein sehr junges Forschungsfeld ist und der Aspekt des Mediennutzungsverhalten wenig behandelt wurde, stützen sich die Autor*innen vor allem auf bisherige Studien und Erkenntnisse aus der traditionellen Sportforschung. Hamari & Sjöblom verwendeten ausschließlich die „Motivation Scale for Sports Consumption“ und versuchten diese, durch eine quantitative Erhebung, auf eSport-Zuschauer*innen im Online-Bereich anzuwenden. Dabei konnten die Nutzungsmotive **Eskapismus, die Aneignung von Wissen sowie der Spaß an aggressivem Verhalten und Neuerungen in der Spielszene** signifikant bestätigt werden. Pizzo et al. führten ein Jahr später eine Studie mit einem abgewandelten Ablauf durch. Hierbei wurden die Nutzungsmotive der Fans bei eSport- und Sportveranstaltungen ebenfalls durch Fragebögen, basierend auf der MSSC (und der SII), überprüft. Mit dem Ziel Ähnlichkeiten beider Typen festzustellen konnte herausgefunden werden, dass das bei dem Großteil der Motive der Fall war. Speziell auf den eSport bezogen waren die Punkte **der Anteilnahme am Erfolg, die Fähigkeiten der Spieler*innen und der soziale Faktor** besonders stark ausgeprägt. Auch in der Studie von Lee et al., wurden eSport-Zuschauer*innen vor Ort nach ihrem Nutzungsverhalten befragt, wobei hier nur eine Veranstaltung untersucht wurde. Die abgefragten Motive setzten sich wiederum aus verschiedenen Erkenntnissen sportwissenschaftlicher Literatur zusammen, wodurch viele Ähnlichkeiten zu den anderen Studien erkennbar geworden sind. Durch eine ebenfalls quantitative Forschungsmethode wurden die Motive **Freude an der Dramaturgie der Spiele, Erholung, Kommentierung und Wertschätzung der Fertigkeiten der Spieler** bei den Teilnehmern festgestellt. Einen ganz anderen Ansatz verfolgte jedoch der Beitrag von Qian et al., der erst im Jahr 2020 veröffentlicht wurde. Statt sich nur auf die

Rezipient*innen-Forschung klassischer Sportarten zu fokussieren, war es das Ziel den eigenständigen Charakter des eSport hervorzuheben und mit der MSES eine neue Skala zur Erfassung des Nutzungsverhalten von Fans zu erstellen. Durch eine Mischung aus qualitativen und quantitativen Methoden wurde das Thema, anders als bei den Studien davor, deutlich umfangreicher behandelt, wodurch die Validität der insgesamt 10 Motive (vgl. Qian et al.) bestätigt wurde. Allerdings fanden sich auch hier, bis auf zwei Ausnahmen, deutliche Ähnlichkeiten zu Motiven, die schon in früheren Studien beobachtet wurden. Dennoch bietet diese Studie erstmalig einen detaillierten Einblick in das Nutzungsverhalten von Zuschauer*innen unter der Berücksichtigung des individuellen Charakters des eSport, der in früheren Artikeln nicht ausreichend behandelt wurde.

Die Auseinandersetzung mit vorhandener Literatur zeigte, dass die Wissenschaft in diesem Forschungsfeld noch in den Anfängen steckt und es an einer einheitlichen Herangehensweise an die Thematik mangelt. Die Verwendung bereits existierender Methoden und Konzepte aus der klassischen Sportforschung bieten sich grundsätzlich auch für den eSport an, da beide Bereiche gewisse Ähnlichkeiten aufweisen. Zuschauer*innen sehen darin die Möglichkeit soziale Kontakte zu knüpfen und mit anderen Fans zu interagieren. Das Aneignen spezifischen Wissens über das Spiel, die Anerkennung der Fähigkeiten und Talente der Spieler*innen, sowie die Suche nach Entspannung, Spannung, dramatischen Ereignissen scheinen Gründe dafür zu sein, weshalb sich Menschen mit Sport oder eSport auseinandersetzen und diesen konsumieren. Unabhängig davon, ob elektronische Sportarten als „richtiger“ Sport angesehen werden sollten oder nicht, ist es notwendig sich vor allem auf die Eigenarten des eSport zu fokussieren. Dabei sollten, ausgehend von den behandelten Quellen verschiedene Aspekte berücksichtigt werden:

– eSport wird vom Großteil der Fans online über Streaming-Plattformen konsumiert und bietet den Zuschauer*innen eine Vielfalt an Möglichkeiten die verschiedenen Wettkämpfe zu verfolgen. Auch wenn die Zahl der Menschen, die solche Events vor Ort schauen in den letzten Jahren stetig angestiegen ist, kommt der Betrachtung der internetbezogenen Zuschauerschaft ein übergeordneter Stellenwert zu. Im weiteren Verlauf dieser Arbeit liegt der Fokus auf dem Online-Publikum
– im eSport gibt es eine Vielzahl verschiedener Genres und Spiele, die sich zum Teil stark unterscheiden, was die Motive der Zuschauer*innen betrifft
– abgesehen von verwendeten Theorien aus den Gebieten der Psychologie oder der Sportwissenschaft ist, gerade in Bezug auf die vorliegende Arbeit, eine kommunikationswissen-

schaftliche Betrachtung notwendig. Der Nutzen- und Belohnungsansatz zum Beispiel wird in mehreren Studien angesprochen und dient bereits als Indiz dafür, dass sich Theorien der Mediennutzungsforschung gut eignen könnten das Konsumverhalten im eSport zu erklären

- zwei der verwendeten Studien wurden in Südkorea durchgeführt. Die anderen beiden größtenteils im Internet und die verwendete Sprache war entweder koreanisch oder englisch. Der eSport ist jedoch ein globales Phänomen, weshalb kulturelle, sprachliche und strukturelle Unterschiede auch in der Forschung mehr Beachtung finden sollten. Im asiatischen Raum zum Beispiel kommt dem Thema eSport bereits deutlich mehr Beachtung zu als in europäischen oder amerikanischen Ländern, weshalb sich diesbezüglich auch die Nutzungsgewohnheiten der Zuschauer*innen unterscheiden könnten
- alle behandelten Artikel zu diesem Thema haben gemeinsam, dass hinsichtlich der Nutzungsmotive keine Unterscheidung verschiedener Nutzungstypen angestellt wurde. Der Intensität und Hingabe der Auseinandersetzung mit eSport-Inhalten könnten bei einzelnen Nutzer*innen verschiedene Motivationen und demzufolge auch unterschiedliche Gruppen von eSport-Fans zugrunde liegen. Dies soll im weiteren Verlauf der Arbeit herausgefunden werden
- ein Großteil der eSport-Zuschauer*innen spielt selbst aktiv eSport-Titel (im Hobbybereich), weshalb ein genauer Blick auf mögliche Zusammenhänge dieser beiden Perspektiven sinnvoll erscheint

Insgesamt sind durch die Recherche einige interessante Anhaltspunkte für Nutzungsmotive im eSport erarbeitet worden. Im nächsten Teil der Arbeit werden nun theoretische Grundlagen für das Konsumverhalten von Fans und Zuschauer*innen erläutert und aufgrund der bisherigen Erkenntnisse interpretiert.

## 6 Theoretischer Hintergrund

Nachdem im vorherigen Kapitel ein Überblick über die vorhandene wissenschaftliche Literatur zu Nutzungsmotiven im eSport (passiv beim Zuschauen und teils aktiv als Spieler*in) gegeben wurde, stellt sich jetzt die Frage, welche Theorien aus der Kommunikationswissenschaft dazu geeignet sind, die bisherigen Ergebnisse zu erklären.

Bisher kann festgestellt werden, dass vor allem Theorien aus der Sportwissenschaft und der Psychologie verwendet wurden, um das Nutzungsverhalten von eSport-Fans zu beschreiben und zu untersuchen. Die verschiedenen Nutzungsmotive, die in der Literaturrecherche gefunden wurden, dienen als Grundlage für die weitere Auseinandersetzung mit der Thematik. Außerdem ist es notwendig ein theoretisches Konstrukt zu erstellen, durch die sich die unterschiedlichen Gründe der Nutzung validieren lassen können. Im ersten Schritt geht es darum zu erklären, mit welchen Fragen sich die Kommunikationswissenschaft in Bezug auf Mediennutzung auseinandersetzt und welche Theorien hierbei vorhanden sind. Dabei geht es hauptsächlich um die Betrachtung, warum sich Menschen bestimmten Medien zuwenden, welche Motivationen hierbei dahinterstehen und welche Aspekte des Medienkonsums das zukünftige Verhalten beeinflussen können.

Die Forschungsgebiete der Kommunikationswissenschaft werden durch die Lasswell-Formel definiert: „Who says what in which channel to whom with what effect?“ Damit werden die Gebiete der Kommunikator-Forschung („who“), Medieninhaltsforschung („what“), Medienforschung („in which channel“), Wirkungsforschung („what effect“) und eben die Mediennutzungsforschung („to whom“) abgedeckt (vgl. Schweiger, 2007, S. 23f). Letztere „ist im Lasswell´schen Sinn zunächst Publikumsforschung. Sie versucht die Zielgruppen und Publika von Mediengattungen und -angeboten zu beschreiben. Damit verbunden fragt sie nach den Gründen der Mediennutzung und analysiert den Prozess der Medienzuwendung“ (Schweiger, 2007, S. 24)

Es geht demnach um die Analyse der Mediennutzung des Publikums, die Gründe für deren Nutzung und den Ablauf der Medienauswahl. Dabei stellen sich immer wieder die Fragen: Wer konsumiert ein bestimmtes Medium? Wie oft wird das Medium benutzt? Warum wird das Medium verwendet? Im Sinne der Zielsetzung der Arbeit ist demnach die Mediennutzungsforschung entscheidend.

Die kommunikationswissenschaftliche Forschung geht davon aus, dass es nicht eine endgültige Theorie gibt, alle Aspekte der Mediennutzung zu erklären (vgl. Meyen, 2004, S. 15). Der

Prozess der Mediennutzung lässt sich allgemein in drei Phasen unterteilen. In der prä-kommunikativen Phase geht es um die Zeit vor dem tatsächlichen Konsum, die Medienauswahl und warum ein bestimmtes Medium und ein Medieninhalt gewählt wird. In der kommunikativen Phase wird analysiert, wie Rezipient*innen das ausgewählte Angebot während der Nutzung kognitiv und emotional interpretieren und bewerten. Der letzte Schritt, die post-kommunikative Phase, beschreibt schließlich, wie sich Konsument*innen nach der Nutzung verhalten, das Erlebnis verarbeiten und welchen Einfluss dies auf künftiges Nutzungsverhalten hat (vgl. Schweiger, 2007, S. 158f & Meyen, 2004, S. 10). eSport-Zuschauer*innen zum Beispiel haben prinzipiell ein großes Angebot an verschiedenen Livestream-Angeboten, aus denen sie wählen können. Ausgehend von ihren Nutzungsmotiven und Erwartungen werden sie eine für sie passende Entscheidung treffen, um diese Erwartungen zu erfüllen. Während der gesamten Nutzungsdauer laufen bei den Nutzer*innen verschiedene Prozesse ab, die dazu führen, dass sie ein bestimmtes Medienangebot wiederholt auswählen oder wechseln.

Gerade die Entscheidungsfindung in der prä-kommunikativen Phase ist für die Erklärung der Motive von eSport-Nutzer*innen von entscheidender Bedeutung. Schweiger unterteilt das Forschungsgebiet der Mediennutzung in funktionale, prozessuale und strukturelle Perspektiven (siehe Abbildung 8), wobei sich erstere explizit mit den „Bedürfnissen beziehungsweise Motiven, die der individuellen Mediennutzung zugrunde liegen“ beschäftigt (Schweiger, 2007, S. 60). Die prozessuale Perspektive untersucht hingegen spezielle Prozesse der Mediennutzung, bei der die Eigenschaften des genutzten Mediums, situative Eigenschaften der Konsument*innen (Stimmung, aktuelle Bedürfnisse und Erwartungen), sowie der Kontext der Nutzung berücksichtigt werden. Die strukturelle Perspektive beschäftigt sich mit der Frage unter welchen Bedingungen Menschen Medien nutzen, also beispielsweise in welchem sozialen Umfeld sich diese bewegen oder in welchem Mediensystem die Inhalte konsumiert werden. In Bezug auf die Forschungsthematik liegt der Fokus der folgenden Ausführungen allerdings hauptsächlich auf der funktionalen Perspektive.

## 6.1 Motive und Bedürfnisse

| | Funktionale Perspektive | Prozessuale Perspektive | Strukturelle Perspektive |
|---|---|---|---|
| Leitfrage | Warum nutzen Menschen Medien? | Wie gehen Menschen mit Medien um? | Unter welchen Bedingungen nutzen Menschen Medien? |
| Ursachen | Individuelle Bedürfnisse<br>• kognitiv<br>• affektiv<br>• sozial<br>• Identität<br>• Zeit | Situative Einflüsse<br>• Medium (Inhalt, Darstellung, Handhabung, Glaubwürdigkeit usw.)<br>• Rezipient (Emotionen, Stimmungen, Bedürfnisse, Erwartungen usw.)<br>• Kontext (Zeit, Ort, soziales Umfeld, Wetter usw.) | Unterschiedliche Bedingungen:<br>• Individuum<br>• soziales Umfeld<br>• Gesellschaft<br>• Mediensystem |
| Wirkungen | Medienpräferenzen und Mediennutzungsmuster | typische Mediennutzungsepisoden mit Selektions- und Rezeptionsprozessen | Mediendiffusion, -aneignung, -nutzung, Publikumsstruktur |

**Abbildung 8:** Perspektiven der Mediennutzungsforschung (Schweiger, 2007, S. 21)

Durch die funktionale Perspektive kann das Mediennutzungsverhalten anhand der Bedürfnisse und Motive der Menschen erklärt werden. Grundsätzlich bezeichnen diese Begriffe „Mangelzustände, die ein Individuum überwinden möchte“ (Meyen, 2004, S. 18), die in der Wissenschaft gerne als Synonyme verwendet werden. Unterscheiden kann man sie jedoch dadurch, dass Bedürfnisse einen allgemeinen Mangelzustand darstellen (z. B. Hunger), während Motive zielgerichtet sind, um diesen Mangelzustand zu beheben (zum Beispiel das Verlangen danach Essen zu gehen) (vgl. Meyen, 2004, S. 18).

Um herauszufinden, wieso sich Menschen bestimmten Medieninhalten zuwenden, wurde in der Vergangenheit der „Uses and Gratifications Ansatz“ entwickelt. Nach diesem erklären „grundlegende Bedürfnisse und Motive des Publikums selektive Mediennutzung“ (Bilandzic, 2016, S. 94).

In mehreren Prämissen wurden die Kerninhalte der Theorie zusammengefasst:

- das Publikum ist aktiv und wählt seine Medieninhalte zielgerichtet aus
- die Wirkung der Medien ist durch die Autonomie der Rezipient*innen bestimmt, da sie darüber entscheiden, ob sie bestimmte Medieninhalte konsumieren wollen oder nicht
- Medien stehen in Konkurrenz zu anderen Quellen der Bedürfnisbefriedigung
- Menschen sind sich ihrer eigenen Interessen und Motive bewusst und können diese eigenständig formulieren

  (vgl. Bilandzic, 2016, S. 94f)

Nach Schweiger gibt es fünf verschiedene Motivkategorien, die die Mediennutzung beeinflussen. **Kognitive Motive** beschreiben „die Suche nach Informationen und Wissen, Orientierung [und] Umweltbeobachtung (Schweiger, S. 2007, S. 80). Wissen kann abermals unterschieden werden zwischen Überblicks-, Orientierungs- und Aktionswissen. Letzteres bezieht sich auf das Wissen, das dazu geeignet ist, eigene Handlungen und Aktivitäten selbst ausführen zu können, zum Beispiel durch das Lesen einer Gebrauchsanleitung. Die beiden anderen Arten beschreiben hingegen die Aneignung von neuen Informationen und Anreizen, um Sachverhalte zu verstehen und sich eine Meinung zu einem Thema zu bilden (vgl. Schweiger, 2007, S. 95). **Affektive Motive** sehen Mediennutzung als die Suche nach Unterhaltung an. Demnach haben Medienkonsument*innen das Ziel die Bedürfnisse nach Erheiterung, Spannung oder Entspannung, Erholung, ästhetischem Genuss, Zeitvertreib und Eskapismus zu befriedigen (vgl. Schweiger, 2007, S. 111). Mediennutzung kann aber auch aus **sozialen Motiven** heraus erfolgen, wie die Suche nach sozialen Kontakten, der Möglichkeit sich innerhalb der Medien über bestimmte Themen zu unterhalten oder um Teil einer sozialen Gruppe außerhalb der Realität zu sein (vgl. Schweiger, 2007, S. 120f). **Motive zur Identitätsbildung** beschreiben Mediennutzung als Mittel, um individuelle Bedürfnisse nach Selbstverwirklichung und der Weiterentwicklung der eigenen Persönlichkeit zu erfüllen. Schweiger betont allerdings, dass das Bedürfnis nach Persönlichkeitsentwicklung mit den anderen Motiven der Mediennutzung korreliert. Die Erfüllung dieses Bedürfnisses hängt demnach von der Befriedigung kognitiver, affektiver und sozialer Motive ab (vgl. Schweiger, 2007, S. 129f). Der Austausch mit anderen Menschen erfüllt in einem Medium den Wunsch nach Sozialisation was wiederum zur Entwicklung der eigenen Identität beitragen kann. Der Faktor **Zeit** ist das letzte Motiv der Mediennutzung. Massenmedien können Nutzer*innen sowohl helfen Zeit zu sparen als auch Zeit effektiver zu nutzen oder zu strukturieren (vgl. Schweiger, 2007, S. 134f). Anstatt sich einen Film im Fernsehen anzusehen, kann dieser auch aufgenommen werden und die Werbung im Programm übersprungen werden. Auch die parallele Nutzung mehrerer Medien, wie das Surfen im Internet während des Fernsehens können dazu beitragen die verfügbare Zeit effizienter zu nutzen.

Die oben genannten Motive behandeln die Frage, warum Menschen Medien allgemein nutzen. Als nächstes werden diese Überlegungen speziell darauf gerichtet, aus welchen Gründen Nutzer*innen sich theoretisch dem eSport zuwenden könnten.

## 6.2 Theoretische Erklärung von eSport-Nutzungsmotiven

Warum schauen eSport-Fans eSport-Veranstaltungen? In der Literaturrecherche aus Kapitel 5 fanden sich wichtige Erkenntnisse mehrerer Studien, die sich dieser Frage widmeten, sowie ein breites Spektrum an empirisch erarbeiteten Nutzungsmotiven. In Bezug auf die Perspektiven der Mediennutzungsforschung befinden sich die Nutzer*innen zu Beginn in der funktionalen Perspektive und deren individuellen Bedürfnissen und Motiven. Anhand der obigen Auflistung der Motivgruppen nach Schweiger können die Nutzungsgründe der Zuschauer*innen folgendermaßen kategorisiert werden:

**Kognitive Motive**

Hamari & Sjöblom sowie Qian et al. fanden heraus, dass das Motiv der Wissensaneignung signifikant mit dem Konsum von eSport Inhalten korreliert. Letztere haben hierfür die Motive „Skill Improvement“ und „Game Knowledge“ als zwei der zehn Punkte der MSES festgelegt. Diese sagen aus, dass Nutzer*innen durch das Zuschauen ihre eigenen Fähigkeiten im Spiel verbessern sowie neue Informationen, Taktiken und Spielstile entdecken. Nach McQuail stellt dieses Informationsbedürfnis eine der vier Funktionen der Massenmedien dar, die Frage inwieweit der e-Sport als Massenmedium zu bezeichnen ist, bleibt jedoch an dieser Stelle offen (vgl. McQuail, 1983, S. 82f). Das Wissen, das sich eSport-Fans während der Übertragungen aneignen können, lässt, sich in Überblicks- und Orientierungswissen beziehungsweise Aktionswissen aufteilen. Es liegt die Vermutung nahe, dass sich diese Ebenen bei den Zuschauer*innen teilweise überschneiden. Die Spieler*innen werden sowohl durch die Informationsbeschaffung als auch die Implementierung dieser Informationen beeinflusst, indem sie das erworbene Wissen im nächsten Spiel anwenden wollen. In den Spielen kann sich das zum Beispiel durch das Lernen und Anwenden spezieller Taktiken oder Strategien, sowie Bewegungen oder Spielmechaniken ausdrücken.

**Affektive Motive**

Laut der MSES gibt es gleich mehrere Motive im eSport, denen eine affektive Natur zugrunde liegen kann. Das Gefühl beim Zuschauen selbst zu spielen, die Begeisterung und Aufregung, die bei den Zuschauer*innen aufkommt, der Spaß an dramatischen Elementen des Nutzungserlebnisses, die Suche nach Unterhaltung und Freude und das Erleben der Wettbewerbsatmosphäre im Stream können unter dieser Dimension zusammengefasst werden. Die Zuschauer*innen haben das Bedürfnis unterhalten und emotional stimuliert zu werden. Der Wunsch der Stimulation lässt sich beispielsweise mit dem Involvement-Konzept erklären. Dieses bezieht sich „auf

die kognitive und emotionale Verbundenheit eines Individuums mit dem gegenwärtig rezipierten Medieninhalt“ (Schweiger, 2007, S. 199). Kognitives Involvement bezieht sich auf das jeweilige Level an Interesse dem rezipierten Medieninhalt aufmerksam zu folgen und aktiv zu verarbeiten, während affektives Involvement die emotionalen Effekte beim Konsum anspricht. eSport-Events sind schnell, actionreich und spannend, was dazu führt das Zuschauer*innen bei unterschiedlich hohem Involvement schnell zwischen verschiedenen Emotionen wechseln. Ist ein Spiel knapp und ausgeglichen ist es wahrscheinlicher, dass diesem mit einer erhöhten Aufmerksamkeit gefolgt wird, wohingegen weniger spannenden Spielen weniger Aufmerksamkeit geschenkt wird. Während einer Partie schwankt das Involvement, was als „Switching Effect“ bezeichnet wird (vgl. Schweiger, 2007, S. 200). Je nach Situation kann sich somit das Involvement der Zuschauer*innen spontan ändern. Das kann sich langfristig auf deren Motivation auswirken, ein Spiel anschauen zu wollen. Werden die unterschiedlichen affektiven Bedürfnisse nach Spaß, Unterhaltung, Spannung oder Drama auf Dauer nicht erfüllt werden, sinkt die Bereitschaft bestimmten Veranstaltungen oder Wettbewerben anzusehen.

**Soziale Motive**

eSport bietet nicht nur die Möglichkeit kognitive und affektive Bedürfnisse zu befriedigen, sondern kann auch aus sozialen Gründen verfolgt werden. Nach dem Konzept der sozialen Integration ermöglichen Massenmedien das Gefühl „Teil einer sozialen Gruppe […] einem Milieu […] oder einer gesamten Gesellschaft zu sein“ (Schweiger, 2007, S. 121). Die Zuschauer*innen von eSport-Veranstaltungen verfolgen diese zum Großteil online über Streaming-Plattformen, die mit einer Chat-Funktion ausgestattet sind, wodurch die Fans miteinander kommunizieren können (Anschlusskommunikation), während sie „zusammen“ die Spiele sehen. Vergleichbar ist dies mit den Fans einer Fußballmannschaft, die in einer Gruppe das Stadion besuchen und ihr Team anfeuern. Zudem besteht die Möglichkeit eSport in einer privaten Gruppe zuhause anzusehen, ähnlich wie bei anderen traditionellen Sportarten. Das gemeinsame Interesse der Zuschauer*innen verbindet diese miteinander, wodurch sie sowohl offline als auch online soziale Gruppen bilden. Die vielfältigen Möglichkeiten sich in sozialen Medien und in Chats über den eSport auszutauschen und die Spiele zu verfolgen, können das Nutzungsverhalten der eSport-Zuschauer*innen positiv beeinflussen.

Aber auch der Bezug zu professionellen eSportler*innen kann als Nutzungsmotiv aufgefasst werden. Dies lässt sich durch die Theorie der parasozialen Interaktionen (PSI) beziehungsweise Beziehungen (PSB) erklären. Dieses Konzept postuliert, dass zwischen Medienrezipient*innen und einer

Medienfigur (zum Beispiel Schauspieler*innen oder Sportler*innen) Interaktionen stattfinden, die sich jedoch von echten persönlichen Kommunikationssituationen unterscheiden (vgl. Schweiger, 2007, S. 121). Diese lassen sich wiederum in mehrere Dimensionen unterteilen, wobei gerade die affektiven parasozialen Interaktionen bei den Zuschauer*innen im eSport relevant sein könnten. Von affektiven PSI spricht man, wenn bei Mediennutzer*innen emotionale Gefühle, wie Sympathie, Mitleid oder Trauer hinsichtlich der betrachteten Person ausgelöst werden (vgl. Schweiger, 2007, S. 123). PSI können auch dazu führen, dass Zuschauer*innen eine parasoziale Beziehung zu dieser Person entwickeln, die durch „Bewunderung und Wertschätzung" gekennzeichnet sein kann (Schweiger, 2007, S. 124). eSport-Fans können zu bestimmten Spieler*innen oder Teams mehr Sympathien entwickeln als zu anderen, wodurch sowohl ihre empfundenen Emotionen beim Zuschauen als auch die Entscheidung, welche Spiele sie ansehen wollen beeinflusst werden. Ein Fan einer Mannschaft sieht deren Spiele besonders gerne an, weil er sich als Teil des Teams sieht und „zusammen" mit den Profis bei Siegen feiert oder bei Niederlagen trauert.

**Motive zur Identitätsbildung**

In der Kommunikationswissenschaft gibt es zwei Konzepte, die sich mit der Identitätsbildung von Mediennutzer*innen beschäftigen. Identifikation bezieht sich auf Situationen, in denen sich Rezipient*innen in eine bestimmte Person hineinversetzen, um Dinge erleben zu können, die man normalerweise nicht erlebt (vgl. Schweiger, 2007, S. 130). Der Prozess der Identifikation findet in der Regel bei erfolgreichen Personen statt, die für Zuschauer*innen als eine Art Vorbild dienen und deren Handlungen und Leistungen nachempfunden werden wollen (vgl. Schweiger, 2007, S. 131). Dieses erste Konzept wird durch den sogenannten sozialen Vergleich ergänzt. Mediennutzer*innen suchen sich demnach „positive Rollenvorbilder, deren Gefühle, Werte und Verhaltensweisen […] übernommen werden" (Schweiger, 2007, S. 131). Identifikation und sozialer Vergleich unterscheiden sich dadurch, dass sich Zuschauer*innen bei ersterem in die jeweilige Person hineinversetzen und bei letzterem nur eine Beobachterrolle einnehmen (vgl. Schweiger, 2007, S. 132). Ähnlich wie bei den parasozialen Beziehungen sehen sich eSport-Konsument*innen lieber die Spiele von den Profis an, mit denen sie sich am meisten identifizieren können, die sie als ihre Vorbilder betrachten und deren spielerische Fähigkeiten sie beim eigenen Spielen nachzuahmen versuchen. Bei den Motiven zur Identitätsbildung geht es in Hinblick auf die Zuschauer*innen von eSport-Events darum, sich an professionellen Spieler*innen zu orientieren, deren Einstellungen und Verhaltensweisen im Spiel zu übernehmen und bestmöglich nachzuahmen. Die Mediennutzung erfolgt hier somit nicht aus Gründen der Unterhaltung oder der Sozialisation, sondern um die eigene Persönlichkeit und

die eigenen Fähigkeiten zu erweitern. Hierbei lassen sich jedoch Parallelen zu den kognitiven Motiven finden, wobei sich letztere vor allem auf die gesamte Auseinandersetzung mit einem Spiel beziehen, ohne dass es zwangsläufig spezielle Vorbilder oder Bezugspersonen geben muss.

**Zeitbezogene Motive**

Wie bereits erwähnt kann der Faktor Zeit das Nutzungsverhalten der Zuschauer*innen beeinflussen. Auch im eSport könnte dieser Aspekt ein Nutzungsmotiv darstellen, da heutzutage ein umfangreiches Angebot an verschiedenen Wettbewerben und Turnieren zur Verfügung steht. eSport-Fans müssen ihre verfügbare Freizeit dementsprechend planen und sich entscheiden, welche Events sie ansehen wollen, beziehungsweise können. Hierbei ist zu beachten, dass nahezu alle Spiele im eSport aufgezeichnet werden und nicht zwangsläufig live, sondern auch zu einem anderen Zeitpunkt in voller Länge oder in einer Zusammenfassung angesehen werden können. Dadurch wird es den Zuschauer*innen vereinfacht favorisierte Spiele zu sehen, da sie nicht an einen bestimmten Übertragungszeitpunkt gebunden sind. Inwiefern zeitbezogene Motive einen Einfluss auf die eSport-Nutzung haben können, ist an dieser Stelle nicht klar zu beantworten. eSport-Fans müssen (vermutlich) ihre verfügbare Zeit zum Schauen einteilen. Der Entscheidungsprozess, welche Spiele sie auswählen, könnte von anderen Motiven abhängig sein.

Die theoretische Auseinandersetzung mit Nutzungsmotiven erfolgte zusammenfassend anhand der grundsätzlichen Frage, weshalb Menschen Medien konsumieren. Im Prozess der Mediennutzung wurde vor allem die prä-kommunikative Phase behandelt und aus einer funktionalen Perspektive betrachtet. Grundlegend hierfür steht der Nutzen- und Belohnungsansatz. Rezipient*innen suchen sich bestimmte Medieninhalte ausgehend von ihren eigenen Bedürfnissen aus, die sie durch den Medienkonsum befriedigen wollen. Diese Bedürfnisse lassen sich in kognitive, affektive, zeitbezogene und identitätsbildende Motive untergliedern und wurden in diesem Kapitel behandelt, durch verschiedene theoretische Konzepte erklärt und mit den Ergebnissen aus dem Forschungsstand in Verbindung gebracht.

## 6.3 Mediennutzungstypen

Das Nutzungsverhalten von Rezipient*innen lässt sich anhand ihrer individuellen Bedürfnisse und Motive bestimmen. Fasst man mehrere Nutzer*innen mit denselben Gewohnheiten und Motiven zusammen, spricht man von einem Nutzungstyp. Die Bildung solcher Typen bedeutet nach Kuckartz „die Gruppierung von Fällen zu ähnlichen Mustern oder Gruppen, die sich von

ihrer Umgebung und anderen […] Gruppen deutlich unterscheiden lassen“ (Kuckartz & Rädiker, 2022, S. 179) Eine Typologie bezeichnet demnach die Zusammenfassung mehrerer unterschiedlicher Typen, die jeweils mehrere ähnliche Einzelfälle (zum Beispiel Personen) beinhalten. Bei der Gruppierung von Einzelfällen zu Nutzertypologien lassen sich drei Arten unterscheiden:

– Nutzertypologien im engeren Sinn (Rezipient*innen werden aufgrund von Mediennutzungsvariablen, wie Nutzungshäufigkeit, -dauer oder Nutzungsmotiven, zusammengefasst)
– Publikumstypologien (Nutzer*innen werden durch soziodemografische oder soziologische Variablen, wie zum Beispiel Alter, Geschlecht oder Bildungsstand, segmentiert)
– Nutzertypologien im weiteren Sinn (als eine Mischung der beiden oberen Varianten) (Schweiger, 2007, S. 239)

Dabei ist zu beachten, dass über die Auswahl der Kriterien, die für die Typenbildung herangezogen werden, allein die Forschenden bestimmen. Somit ist nicht immer sichergestellt, dass für den Prozess der Typisierung alle relevanten Merkmale berücksichtigt werden oder die Typenbildung ein vollständiges und repräsentatives Gesamtbild ergibt (vgl. Meyen, 2004, S. 131).

Insgesamt ermöglichen es Typologien aber „Ordnung in eine unüberschaubare Vielfalt [zu bringen] (Strukturierungsfunktion), „Chaos zu analysieren (heuristische Funktion)“ und „die Unterschiede zwischen den einzelnen Elementen [festzustellen um] Vorhersagen [treffen zu können] (Prognosefunktion)“ (Meyen, 2004, S. 131). Bezogen auf die Forschungsthematik wird es demnach von Interesse sein, ob und inwiefern sich das Publikum von eSport-Veranstaltungen anhand einer bestimmten Typologie zusammenfassen lässt.

Anhand dieser Erkenntnisse geht es im weiteren Verlauf um die empirische Auseinandersetzung mit der Thematik. Hierbei werden, auf Grundlage der Literaturrecherche, die Fragen beantwortet, welche konkreten Nutzungsmotive bei deutschsprachigen Zuschauer*innen im e-Sport existieren, wie diese zusammenhängen, welche Nutzungstypen sich ergeben und wie sich diese unterscheiden lassen.

Davor wird ein Blick auf den eSport-Titel „League of Legends“ geworfen, der in dieser Forschungsarbeit als Praxisbeispiel dient.

## 7 Praxisbeispiel „League of Legends“

Wie bereits in Kapitel 4.1. besprochen umfasst der eSport eine Vielzahl an verschiedenen Genres und Spieltiteln, die sich in den letzten Jahren in der Branche etabliert haben. Darunter gibt es ein Spiel, dass sich besonders der Konkurrenz abgehoben hat.

League of Legends (abgekürzt „LoL“) wurde 2009 von dem Spieleentwickler Riot Games veröffentlicht und zählt weltweit zu einem der beliebtesten und erfolgreichsten Titeln im eSport. (vgl. Llorens, 2017, S. 465). LoL ist ein teambasiertes Spiel, bei dem jeweils fünf Spieler*innen einer Mannschaft in einer künstlichen Spielwelt gegen ein anderes Team antreten, mit dem Ziel die gegnerische Basis zu erobern. Jedes Teammitglied wählt hierbei einen fiktionalen Charakter aus und spielt in einer von fünf festgelegten Rollen (vgl. Llorens, 2017, S. 465). Seit seiner Erfindung vor über 10 Jahren hat es League of Legends nicht nur geschafft seine Beliebtheit bei den Spieler*innen konstant aufrecht zu erhalten, sondern auch stetig zu erweitern. Allein im Jahr 2021 wurden weltweit im Schnitt 120 Millionen aktive Nutzer*innen verzeichnet. Im Vergleich dazu waren es 2012 noch 32 Millionen und im Jahr 2018 75 Millionen (vgl. leaguefeed.net, 2022). Die Gründe für den hohen Grad an Popularität des Spiels sind hierbei vielfältig.

Zum einen bemühen sich die Entwickler*innen darum, das Spiel konstant weiterzuentwickeln, zu verbessern und neue Inhalte hinzuzufügen wodurch der Titel für aktive Spieler*innen über die Jahre interessant geblieben ist. Außerdem ist es umsonst spielbar, was den Einstieg für neue Zielgruppen attraktiver gestaltet. Als weitere Gründe lassen sich hierbei die kompetitive und taktisch geprägte Natur des Spiels nennen oder die Möglichkeit zusammen mit Freund*innen ein Team zu bilden zu können. Den Großteil seines Erfolges hat League of Legends jedoch dem eSport zu verdanken, der mit der Zeit immer professioneller und umfangreicher gestaltet wurde und bis heute eine Vormachtstellung in der gesamten Branche eingenommen hat (vgl. unrankedsmurfs.com, 2018).

Der eSport in League of Legends (kurz: LoLesport) hat in den letzten zehn Jahren immer mehr verschiedene Ligen und Organisationen hervorgebracht, die unter anderem aus den USA, Europa, Korea, China, Taiwan und Südamerika stammen (vgl. Llorens, 2017, S. 466) und auch auf nationaler Ebene immer mehr Bedeutung findet. Die professionelle Herangehensweise bei der Vermarktung und Durchführung der Veranstaltungen und die umfangreiche Übertragung der Spiele auf YouTube und Twitch sind die Hauptgründe für den großen Erfolg von LoL in der

eSport-Szene. Im letzten Jahr führte League of Legends die Liste, der am meisten geschauten Spiele mit über 650 Millionen Stunden mit großem Vorsprung an, wobei allein die Übertragung des Finales der Weltmeisterschaft mit 4 Millionen gleichzeitigen Zuschauer*innen einen neuen Rekord aufstellte (siehe Abbildung 9).

**Abbildung 9:** Die meistgeschauten eSport-Titel 2021 (escharts.com, 2022)

LoL umfasst somit nicht nur eine breite Basis an aktiven Spieler*innen, sondern auch eine Vielzahl an eSport-Fans, was durch die genannten Statistiken belegt werden kann und die Wahl zu einem repräsentativen Vertreter der gesamten eSport-Szene rechtfertigt.

Im nächsten Kapitel werden demzufolge speziell die Zuschauer*innen von League of Legends Veranstaltungen betrachtet und anhand ihres Konsumverhaltens und den darin zugrunde liegenden Nutzungsmotiven und -typen untersucht.

# 8 Empirischer Teil

## 8.1 Hintergrund und Wahl der Methode

Da nun ein theoretischer Rahmen für diese Forschungsarbeit aufgebaut und ein Einblick auf bereits existierende wissenschaftliche Erkenntnisse gegeben wurde, behandelt dieses Kapitel den empirischen Teil.

Die vorliegende Arbeit untersucht das Publikum von eSport-Veranstaltungen qualitativ, in Form von leitfadengestützten Interviews. Als theoretischer Hintergrund hierfür dient die qualitative Inhaltsanalyse. Nach Kuckartz definiert sich diese als eine „systematische und methodisch kontrollierte wissenschaftliche Analyse von Texten […]“ (Kuckartz & Rädiker, 2022, S. 39) Zentral für die Analyse sind Kategorien, die sowohl deduktiv (vor der Auswertung des Materials) als auch induktiv (während der Auswertung) gebildet und anhand dieser die Forschungsfragen beantwortet werden (vgl. Kuckartz & Rädiker, 2022, S. 39). Im Gegensatz zur quantitativen Inhaltsanalyse werden im Vorfeld keine Hypothesen aufgestellt, die Analysephasen können theoretisch parallel zueinander ablaufen und es wird darauf geachtet, dass in jeder Phase der Auswertung ein Rückbezug zu den Forschungsfragen hergestellt wird (siehe Abbildung 10). Außerdem bedient sich die qualitative Inhaltsanalyse in der Regel keiner statistischen, sondern interpretativen und deskriptiven Auswertungsmethoden (vgl. Kuckartz & Rädiker, 2022, S. 44).

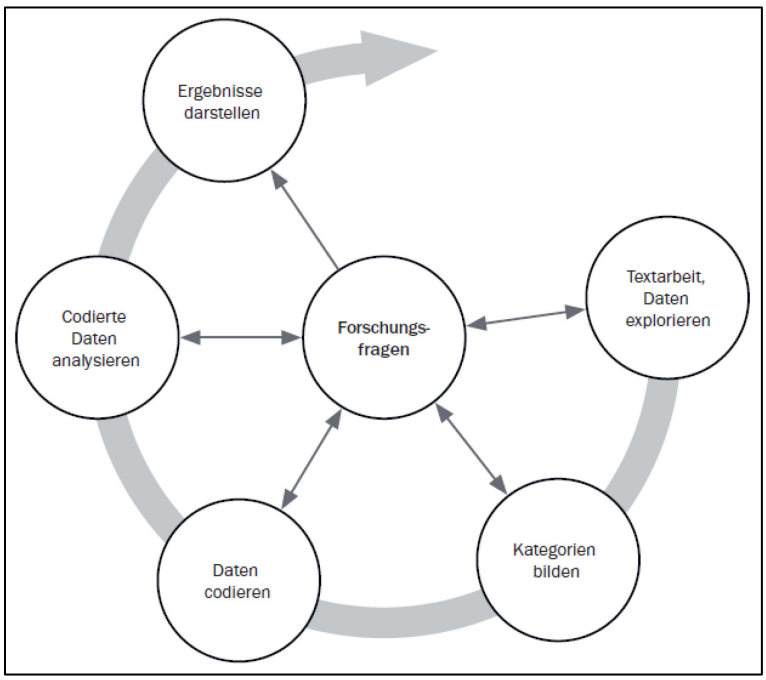


**Abbildung 10:** allgemeines Ablaufmodell qualitativer Inhaltsanalysen (Kuckartz & Rädiker, 2022, S. 106)

Ein weiterer wichtiger Aspekt der qualitativen Inhaltsanalyse ist die Strukturierung des Materials (also der Interviewtexte) anhand von zwei Dimensionen: den Kategorien und den einzelnen Fällen (vgl. Kuckartz & Rädiker, 2022, S. 108). Diese beiden Analyseschritte werden in den Gliederungspunkten 8.3. und 8.4. behandelt. Davor wird nun der Ablauf und die Durchführung der Interviews erläutert.

## 8.2 Ablauf der Untersuchung

### a) Suche nach Interviewteilnehmer*innen und Teilnahmekriterien

Zuerst mussten die Interviewteilnehmer*innen „rekrutiert" werden. Dabei wurden im Internetforum Reddit, sowie auf Facebook in mehreren Gruppen Posts erstellt, in denen deutschsprachige eSport-Fans direkt über das Anliegen und den Sinn und Zweck der Forschungsarbeit aufmerksam gemacht wurden. Als Kriterium für die Teilnahme an dem Interview wurde festgelegt, dass die entsprechende Person mindestens einmal im Monat League of Legends eSport-Übertragungen verfolgt und zusätzlich selbst aktiv League of Legends spielt beziehungsweise in der Vergangenheit gespielt hat. Außerdem mussten die Teilnehmer*innen mindestens 18 Jahre alt sein.

Auf diese Weise konnten am Ende zehn Personen gefunden werden, die an dem Leitfadeninterview teilnahmen.

### b) Liste der Interviewteilnehmer*innen

| Teilnehmer | Alter | Geschlecht | Herkunft | Beschäftigung | Interviewdauer |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 27 | Männlich | Deutschland | Student | 48 min. |
| 2 | 27 | Männlich | Deutschland | Student | 1 Std. 4 min. |
| 3 | 21 | Männlich | Österreich | Student | 54 min. |
| 4 | 26 | Männlich | Deutschland | Student | 46 min. |
| 5 | 25 | Männlich | Deutschland | Student | 58 min. |
| 6 | 27 | Männlich | Deutschland | Student | 56 min. |
| 7 | 21 | Männlich | Deutschland | Student | 43 min. |
| 8 | 36 | Weiblich | Österreich | berufstätig | 54 min. |
| 9 | 25 | Männlich | Österreich | berufstätig | 1 Std. 2 min. |
| 10 | 26 | Männlich | Österreich | Student | 1 Std. 6 min. |

**Tabelle 1:** Liste der Interviewteilnehmer*innen (eigene Darstellung)

Aus Gründen der Anonymisierung werden im weiteren Verlauf der Arbeit keine Klarnamen verwendet, sondern ausschließlich die Nummern, die der chronologischen Durchführung der Interviews entsprechen. Das Durchschnittsalter der Befragten beträgt 26,1 Jahre und neun der zehn Teilnehmer*innen sind männlich. Wie bereits an mehreren Stellen in dieser Arbeit festgestellt wurde, besteht das Publikum von eSport-Veranstaltungen zu einem großen Teil aus Männern, weshalb die ungleiche Geschlechtsverteilung (90 zu 10 %) in dieser Untersuchung diesen Umstand widerspiegelt. 80% der Teilnehmer*innen gaben an Studierende zu sein. Gepaart mit dem errechneten Altersdurchschnitt trägt dies zur demografischen Repräsentativität der durchgeführten Methode bei (siehe Gliederungspunkt 4.1.). Hierbei muss jedoch berücksichtigt werden, dass eine qualitative Untersuchung mit zehn Befragten, im Gegensatz zu quantitativen Studien mit deutlich höheren Teilnehmer*innenzahlen, keine umfassende Repräsentativität zulassen. Nach der Durchführung der Interviews wurde jedoch deutlich, dass nach zehn Gesprächen bereits eine theoretische Sättigung erreicht werden konnte.

**c) Forschungsethische Hinweise**

Die Interviewteilnehmer*innen wurden darüber informiert, dass ihre personenbezogenen Daten sowie die Interviewinhalte und -Transkripte ausschließlich für die Forschungsarbeit verwendet und nicht an Dritte weitergegeben werden. Die Audiodateien der Gespräche wurden lokal gespeichert und aus datenschutzrechtlichen Gründen nach der Fertigstellung der Arbeit wieder gelöscht. Für diese Vorgehensweise wurde von allen Befragten im Vorfeld eine mündliche Zustimmung eingeholt.

**d) Interviewleitfaden**

Vor der tatsächlichen Durchführung der Interviews musste ein Interviewleitfaden erstellt werden, der sowohl das Forschungsinteresse der Arbeit und die Erkenntnisse aus dem Forschungsstand abdeckt, aber auch die Möglichkeit zulässt neue Erkenntnisse und Informationen von Seiten der befragten Personen zu erfassen. Grundsätzlich wurde bei der Fragestellung darauf geachtet, möglichst offen und allgemein zu starten und bei Bedarf detaillierte Folgefragen zu stellen. Der Gesprächsanteil sollte hauptsächlich bei den Interviewteilnehmer*innen liegen, während der Forscher den Gesprächsablauf und die Struktur vorgibt.

Der verwendete Leitfaden beginnt mit der Einleitung. Nach der Begrüßung wurden die Teilnehmer*innen nochmals genau auf die Themenstellung der Arbeit, sowie den Zweck des

Interviews aufmerksam gemacht. Im Anschluss wurden die personenbezogenen Daten erfasst und die rechtlich erforderlichen Hinweise zum Datenschutz mitgeteilt.

Als Gesprächseinstieg wurde folgende Formulierung gewählt:

> „Erzähl mir doch bitte als erstes, möglichst ausführlich wie du dazu gekommen bist, League of Legends zu spielen und wie du auf die eSport-Szene aufmerksam geworden bist."

Die Interviewteilnehmer*innen erhalten auf diese Weise die Möglichkeit umfangreich über sein eSport-Nutzungsverhalten zu reflektieren. Der Leitfaden erhält zudem mehrere konkrete Nachfragen, die dazu verwendet wurden, den Gesprächsfluss aufrecht zu erhalten und die befragte Person bei ihren Ausführungen zu unterstützen.

Der Hauptteil des Interviews gliedert sich in drei Themenblöcke, die sich thematisch hauptsächlich an den Forschungsfragen orientieren:

- eSport-Nutzungsmotive
- eSport-Nutzungstypen
- League of Legends eSport allgemein

Auch hier gab es mehrere spezifische Fragen, die bei Bedarf verwendet wurden, um forschungsrelevante Inhalte zu besprechen. Es wurde darauf geachtet, dass über die Dauer des Interviews die Punkte abgefragt wurden, die im Rahmen der Literaturrecherche herausgefunden werden konnten, um im Nachhinein einen Vergleich zwischen Forschungsstand und den Erkenntnissen der Gespräche zu ermöglichen.

Zum Abschluss bekamen alle Teilnehmer*innen noch einmal die Möglichkeit, Aspekte anzusprechen, die im Rahmen des Interviews möglicherweise zu kurz gekommen sind oder spontan angesprochen werden konnten. Mit der Verabschiedung wurde das Interview beendet. Der vollständige Leitfaden mit allen Fragen befindet sich in Anhang III der Arbeit.

**e) Durchführung und Auswertung der Interviews**

Aufgrund der Corona-Pandemie und den damit einhergehenden Umständen wurden alle Interviews in „Discord", einem Onlinedienst für Sprach- und Videokonferenzen, durchgeführt. Dieser Umstand erleichterte die Erreichbarkeit der Teilnehmer*innen, da diese aus verschiedenen Regionen in Deutschland und Österreich stammten. Somit konnte eine einheitliche Forschungssituation mit denselben Voraussetzungen für alle Befragten geschaffen werden. Die Audiodateien der Interviews sind mit der sogenannten „Open Broadcaster Software" (OBS) aufgezeichnet worden. Nach der Aufnahme der Gespräche wurden diese in „MAXQDA"

(Software zur computergestützten qualitativen Daten- und Textanalyse) transkribiert. Der gesprochene Inhalt wurde, bis auf grammatikalische Fehler, unverändert im Auswertungsprogramm aufgeschrieben. Auch nonverbale Äußerungen, Sprechpausen oder Wortdehnungen wurden nicht übernommen, da lediglich der Interviewinhalt Gegenstand dieser Untersuchung war. Die Transskripte wurden anschließend mit Zeilennummern versehen, um das Zitieren im Auswertungsprozess zu erleichtern.

Im nächsten Schritt erfolgte die erste Codierung der Transskripte. Dafür wurden zuerst die inhaltlich zusammenpassenden Aussagen den im Vorfeld deduktiv gebildeten Hauptkategorien zugeordnet, die in einem weiteren Codierungsschritt induktiv in Unterkategorien aufgefächert wurden. Genau wie bei der Erstellung des Interviewleitfadens, war es bei diesem Analyseschritt wichtig, nicht nur die forschungsrelevanten Themen abzudecken, sondern auch neue Erkenntnisse und Gesichtspunkte des untersuchten Feldes zu berücksichtigen.

Nachdem alle Interviews codiert waren, ergab sich am Ende eine Liste an Haupt- und Unterkategorien, die als Grundlage für die inhaltliche und interpretative Auswertung der Interviews diente. Dieses Kategoriensystem wird nun im folgenden Abschnitt genauer betrachtet.

### 8.3 Kategoriensystem

Das Kategoriensystem, das für die weitere Auseinandersetzung mit der Thematik erstellt wurde, gliedert sich in drei Hauptkategorien mit mehreren Unterkategorien. Diese Vorgehensweise ermöglicht eine systematische Analyse und Interpretation der Interviews, die in den nächsten Kapiteln besprochen werden (das komplette Kategoriensystem mit entsprechenden Beispielpassagen aus den Interviews findet sich in Anhang II. dieser Arbeit)

**Hauptkategorie 1: Nutzungsmotive**

Diese Kategorie beinhaltet alle Interviewstellen, die sich auf die verschiedenen Gründe und Motivationen der Teilnehmer*innen beziehen, eSport-Veranstaltungen zu verfolgen. Der Großteil dieser Motive wurde im ersten Themenblock des Interviews abgefragt, andere Motive konnten zusätzlich im übrigen Gesprächsverlauf herausgefunden werden und wurden wie folgt definiert:

*Unterhaltung*

Dieser Subkategorie werden Aussagen der Interviewteilnehmer*innen zugeordnet, wenn diese generell unterhaltsame Aspekte des eSport ansprechen und sie sich auf Grund dieser gezielt

eSport-Inhalten zuwenden. Unterhaltung als solche wurde im Codierungsprozess als eine Mischung aus Spannung, Dramatik und Spaß verstanden. Jede Textpassage, die sich einer oder mehrerer Elemente zuordnen lässt, entspricht somit dem Nutzungsmotiv der Unterhaltung.

*Lerneffekt*

Interviewpassagen werden in dieser Kategorie codiert, wenn die befragte Person davon spricht, dass sie eSport-Übertragungen verfolgt, weil sie dadurch etwas für ihr eigenes Spielerlebnis in League of Legends lernen will und sich generell mit den Inhalten auf dem Bildschirm kognitiv auseinandersetzt.

*Faszination an den Fähigkeiten der Profispieler*innen*

Aussagen, die die Wertschätzung und Faszination der Befragten gegenüber den spielbezogenen Fähigkeiten und Talenten der Profis ausdrücken, was letztendlich einen weiteren Grund darstellt den eSport zu verfolgen.

*Sozialer Aspekt*

Diese Kategorie beschreibt die sozialen Aspekte, die für die Interviewteilnehmer*innen in Hinblick auf den eSport eine Rolle spielen und darüber hinaus deren Konsumverhalten beeinflussen. Hierbei werden sowohl Interaktionen im Internet, zum Beispiel auf den sozialen Medien, als auch im eigenen Freundes- und Bekanntenkreis eingeschlossen.

*Attraktivität der Veranstaltung*

Bezieht sich auf den Wunsch und die Bereitschaft eSport-Events zu verfolgen in Abhängigkeit von der Größe und Attraktivität der verfügbaren Veranstaltungen, zwischen denen die Zuschauer*innen wählen können.

*Kommentator*innen*

Aussagen der Befragten werden dieser Kategorie zugeordnet, wenn sie Ausführungen darüber enthalten ob und in welcher Art und Weise die Kommentator*innen im eSport einen Einfluss auf deren Nutzungsverhalten haben.

*Strukturelle Einflüsse*

In diese Kategorie werden Aussagen aufgenommen, bei denen das Konsumverhalten der Teilnehmer*innen durch verschiedene äußere Faktoren beeinflusst wird (zum Beispiel der Zeitpunkt der Übertragung oder die verfügbare Zeit für das Zuschauen).

*Emotionale Faktoren*

Diese Kategorie beschreibt das Interesse an bestimmten Profispieler*innen und Teams sowie die dazugehörige emotionale Verbundenheit mit diesen, die wiederum das Nutzungsverhalten der Befragten beeinflusst. Dazu gehören aber auch generell die Emotionen, die während des Zuschauens empfunden und ausgelebt werden.

*Zusammenhang zwischen eSport schauen und selbst spielen*

Hier werden Interviewpassagen zusammengefasst, die einen Hinweis darauf geben, ob und inwiefern sich das Schauen von eSport-Veranstaltungen und das eigene aktive Spielen von League of Legends gegenseitig beeinflussen und miteinander verknüpft sind. Diese Wechselwirkung kann unter Umständen bei den Befragten ein neues, zusätzliches Nutzungsmotiv darstellen, welches in der vorhandenen wissenschaftlichen Literatur nicht vorgekommen ist. Beispielsweise stellt sich hier die Frage, ob der Konsum von eSport-Events eher die Motivation dafür ist selbst zu spielen, oder ob der eSport für die Teilnehmer*innen deshalb interessant ist, weil diese League of Legends selbst spielen.

**Hauptkategorie 2: eSport Nutzungstypen**

Neben den Nutzungsmotiven liegt der Fokus in dieser empirischen Untersuchung auf den unterschiedlichen Typen von eSport-Nutzer*innen. Dieser Aspekt wurde in den Interviews durch zwei weitere Unterkategorien erforscht.

*Nutzungsverhalten*

Bei dieser Kategorie werden alle Aussagen festgehalten, bei denen die Befragten über ihr generelles League of Legends Nutzungsverhalten Auskunft geben. Wichtig ist hierbei was genau, wo, wie oft und wie regelmäßig geschaut wird und welche anderen Nutzungsgewohnheiten festzustellen sind.

*Selbsteinschätzung*

Gegen Ende des Interviews wurde zudem nach einer Einschätzung der Teilnehmer*innen selbst gefragt, wie diese ihr eigenes Nutzungsverhalten beurteilen, beziehungsweise welche Nutzerbezeichnung sie sich selbst geben würden.

Diese beiden Kategorien werden in Gliederungspunkt 8.6, zusammen mit den Nutzungsmotiven der Interviewteilnehmer*innen, dazu verwendet auf interpretativer Ebene unterschiedliche Typen von eSport-Zuschauer*innen auszumachen und untereinander zu vergleichen.

**Hauptkategorie 3: League of Legends eSport allgemein**

League of Legends wird in dieser Forschungsarbeit als Fallbeispiel für einen besonders erfolgreichen und beliebten eSport-Titel verwendet. Ergänzend zu den Ausführungen aus Gliederungspunkt 7 wurde dieser Aspekt anhand zweier Subkategorien erfasst, um diese Auswahlentscheidung zu rechtfertigen.

*Bewertung der eSport-Szene in League of Legends*

Hier wurden die Meinung der Befragten hinsichtlich des Erfolges von League of Legends im eSport-Bereich sowie eine Bewertung gesammelt. Betreffende Textstellen wurden dazu verwendet, unterschiedliche Beurteilungen der Interviewteilnehmer*innen zu erhalten und zu vergleichen.

*Verbesserungsvorschläge*

Diese Kategorie beinhaltet abschließend Verbesserungsvorschläge, die sich die Teilnehmer*innen in Hinblick auf eSport Veranstaltungen bei League of Legends wünschen würden, um eventuell Informationen über verdeckte oder noch nicht erwähnte Bedürfnisse und Motive von eSport Zuschauer*innen zu erhalten.

Bevor die Ergebnisse aus den Interviews anhand der genannten Kategorien interpretiert und analysiert werden, folgt im nächsten Kapitel die fallorientierte Zusammenfassung der Interviews (die kompletten Transskripte der Interviews finden sich in Anhang I).

## 8.4 Fallzusammenfassungen der Interviewteilnehmer*innen

**Interview 1:**

Der Befragte hat bereits vor 9 Jahren angefangen League of Legends zu spielen und quasi den eSport in seinen Anfangsjahren miterlebt. Aktuell verfolgt er die Szene „mehr oder minder regelmäßig“ (Interview 1, Zeile 16), beziehungsweise wöchentlich bis alle 2 bis 3 Wochen. Seine Nutzungsfrequenz hängt hauptsächlich mit der Attraktivität der Events zusammen, je wichtiger und spannender die Spiele sind, desto häufiger schaut er diese auch. Das sind dann hauptsächlich die Weltmeisterschaften und die großen europäischen und amerikanischen Ligen, weil dort „die besseren Spieler […] spielen, also die besten Teams […], die sich weltweit in den verschiedenen Regionen qualifiziert haben“ (Interview 1, Zeile 77f). Diese wichtigen Spiele schaut er dann gerne live im Stream an, generell stört es ihn aber auch nicht, sich die Aufzeichnungen der Spiele im Nachhinein anzusehen.

Bezüglich der Nutzungsmotive überwiegt hauptsächlich der Unterhaltungsfaktor:

> „es ist einfach ein netter Zeitvertreib. Mal aus Langeweile, mal einfach, weil ich daran Spaß habe, natürlich. Das sind […] eigentlich die Hauptmotive, warum ich eSport schaue, weil ich Spaß daran habe zuzuschauen und mitzufiebern“ (Interview 1, Zeile 137 – 139)

Zusätzlich ist es für ihn allgemein sehr interessant zu sehen, wie gut und talentiert die Profis das Spiel beherrschen. Es gibt für ihn auch mehrere Punkte, die er sich für sein eigenes Gameplay abschauen kann. Für ihn besteht das optimale Zuschauerlebnis darin, gut unterhalten und informiert zu werden. Dazu gehören auch die Kommentator*innen, Analyst*innen und Moderator*innen, die in seinen Augen einen großen Teil zur Unterhaltung beitragen. Der soziale Aspekt ist ihm weniger wichtig. Davon abgesehen, dass er sich ab und zu mit Freunden über den eSport austauscht und eher selten in Gesellschaft schaut, verfolgt er den eSport hauptsächlich allein, was für ihn genauso unterhaltsam ist. Über seine empfundenen Emotionen beim Zuschauen spricht er über die Dauer des Interviews eher selten, grundsätzlich kann er sich aber schon in das Geschehen hineinversetzen und mitfiebern, je nachdem, wie spannend er das Spiel gerade empfindet. Dazu kommt, dass er aktuell kein bestimmtes Team favorisiert.

Was den eSport bei League of Legends allgemein betrifft, ist er sehr zufrieden, ohne dass ihm konkret etwas fehlen würde:

> „der eSport in LoL ist schon an einem sehr guten Punkt angekommen muss ich sagen, wo man wenig verbessern kann. Also es ist auf jeden Fall sehr professionell […] ich glaube das ist auch ein Teil des Erfolgs, dass das einfach echte Menschen sind, die Spaß am Event und am Spiel haben und das überträgt sich dann eben auch auf die Leute, die das schauen“ (Interview 1, Zeile 303 – 309)

Er schätzt die professionelle und ansprechende Präsentation der Veranstaltungen und die Art und Weise, wie diese den Zuschauer*innen dargeboten wird. Hinsichtlich der Kommunikation und Informationsbereitstellung findet er, dass die Verantwortlichen sehr gute Arbeit leisten, um den Nutzer*innen ein optimales Erlebnis zu garantieren.

Seinen eigenen Nutzungstyp beschreibt er gegen Ende des Gesprächs folgendermaßen:

> „ich würde mich jetzt nicht als Fanboy bezeichnen. Ich schaue einfach gerne eSport, aber ich muss nicht unbedingt schauen. Ich sehe mir die Spiele gerne an und ich erfreue mich auch daran, also an guten und spannenden Spielen oder an den zusätzlichen Informationen, die man vor und nach dem Spiel bekommt.“ (Interview 1, Zeile 314 – 317)

Für ihn gehen der eSport und das eigene Spielerlebnis Hand in Hand, weshalb er beide Aspekte nur schwer voneinander trennen kann. Über das Spiel selbst ist er zum eSport gekommen und für ihn als Zuschauer bei League of Legends ist es auch sehr wichtig, sich regelmäßig über das

Spiel zu informieren. Seiner Erfahrung der letzten Jahre nach, könnte er eher auf das Spielen verzichten und trotzdem noch Interesse an den Events und Veranstaltungen haben.

**Interview 2:**

Interviewteilnehmer 2 hat das Spiel und den eSport-Bereich vor knapp 7 Jahren mehr oder weniger gleichzeitig für sich entdeckt, wobei er mittlerweile deutlich mehr schaut, als er selbst aktiv spielt. Auch er sieht sich hauptsächlich die europäische und amerikanische Liga an, sowie die Weltmeisterschaft, die für ihn das Highlight des Jahres darstellt. Anfangs hat er sich vor allem mit dem Thema auseinandergesetzt, um sich selbst zu verbessern.

> „Ich sag mal so, in der LEC spielen halt die Besten der Besten und ich habe ja auch angefangen, das aktiver zu verfolgen […], weil ich mir erhofft habe selbst besser zu werden" (Interview 2, Zeile 61f)

Zudem ist es ihm sehr wichtig, die Spiele live zu sehen. Er betont zu Beginn des Gesprächs, wie faszinierend er es findet auf welchem Niveau die Profis das Spiel beherrschen, was er in zwei Textpassagen (Zeile 63 – 71 & 75 – 82) ausführlich beschreibt. Es wird deutlich, dass dieser Aspekt eines seiner Hauptnutzungsmotive darstellt.

Außerdem ist er Fan von einem bestimmten Team und einem bestimmten Spieler, an dem er nicht nur die Fähigkeiten, sondern auch die Persönlichkeit schätzt. Er sieht diesen Spieler als Vorbild und es wird deutlich, dass er gerade bei den Spielen von seiner Mannschaft besonders emotional investiert ist.

> „wenn andere Teams spielen, dann bin ich einfach interessiert an der Spielweise und es ist auch unterhaltend und spannend. Wenn allerdings G2 spielt, dann werde ich emotional, da werde ich auch teilweise wütend, wenn Reckless wieder irgendetwas komisches macht oder schlecht spielt […] da werde ich schon sehr schnell emotional" (Interview 2, Zeile 171 – 175)

Der Unterhaltungswert im eSport stellt für ihn aber auch generell eine wichtige Nutzungsmotivation dar:

> „das könnte man vergleichen mit einem Fußballfan, der sich die Bundesliga anschaut, obwohl sein eigenes Team gar nicht spielt. Sondern einfach nur weil es einem Spaß macht sich das anzuschauen. Also LEC schauen ist für mich vergleichbar mit Fußball schauen oder einen Film anzusehen" (Interview 2, Zeile 103 – 106)

Auf Interaktionen mit der Onlinecommunity legt er keinen Wert, jedoch schaut er sehr gerne zusammen mit seinen Freunden und tauscht sich mit diesen auch regelmäßig über die Spiele aus. Da er aber hauptsächlich allein schaut, ist der soziale Aspekt trotzdem eher nur ein Nebengrund für ihn.

> „Und dann sitzen wir auch oft bei ihm und schauen uns die Spiele an. Reden währenddessen darüber, trinken ein Bier und ja, haben einfach eine schöne Zeit" (Interview 2, Zeile 229 – 231)

Die Kommentator*innen bei eSport-Events sind für ihn ein wichtiger Bestandteil. Eine Mischung aus Unterhaltung und Wissensvermittlung sind die beiden Elemente, die ihm hierbei wichtig sind. Im Anschluss daran betont er ebenfalls die Professionalität bei League of Legends und wieso dieses Spiel in seinen Augen ein wichtiger Bestandteil der allgemeinen eSport-Szene ist.

Sich selbst bezeichnet er als „Hardcore Fan" und wenn es für ihn leichter wäre Veranstaltungen vor Ort zu besuchen, würde er das gerne öfter machen.

> „Wenn das bei LOL irgendwie leichter wäre dahin zu kommen, dann würde ich das auf jeden Fall auch machen und im Publikum sitzen und mein Team anfeuern" (Interview 2, Zeile 279f)

Auch er betont abschließend die Wechselwirkung zwischen dem eSport und dem eigenen Spiel und wie wichtig es ist, sich permanent damit auseinanderzusetzen, da man ansonsten schnell den Überblick verlieren kann und das Zuschauererlebnis infolgedessen darunter leidet. Er spielt selbst nicht mehr so viel, würde er aber irgendwann damit aufhören würde demnach auch der eSport für ihn an Attraktivität verlieren. Er vergleicht den eSport mit der Übertragung von Fußballveranstaltungen, bei denen es seiner Meinung nach nicht erforderlich ist, sich ständig mit dem Thema Fußball beschäftigen zu müssen, um die Spiele genießen zu können. League of Legends jedoch verändere sich ständig, weshalb die Zugangsbarriere hier deutlich höher liegt.

**Interview 3:**

Der Befragte hat schon vor 4 Jahren seine ersten Berührungspunkte mit LoL und dem eSport gehabt und ist seit 2020 ein engagierter und begeisterter Zuschauer. Im Verlauf der letzten Jahre hat er immer weniger selbst gespielt, eSport-Events schaut er sich jedoch mehrmals die Woche an. Dabei liegt sein Fokus vor allem auf deutschen und europäischen Ligen, generell verfolgt er aber viele verschiedene internationale Wettbewerbe. Er investiert einen Großteil seiner Freizeit damit, zieht es vor möglichst alles live zu sehen und sofern er Spiele aus bestimmten Gründen verpasst, holt er diese, sobald es geht, nach.

> „den Aspekt, dass du live alles miterlebst, dass du mitfiebern kannst, dass du nicht weißt, was passiert und das alles hautnah miterlebst, das finde ich so faszinierend am live Schauen" (Interview 3, Zeile 61 – 63)

Im Anschluss daran geht er detailliert darauf ein, welche Elemente ihm beim Zusehen besonders zusagen, wodurch deutlich wird, dass er sich nicht nur wegen der Unterhaltung, sondern auch aus kognitiven Gründen mit den Spielen beschäftigt.

> „(Ich) probiere das dann auch zu analysieren. Wie macht der das? Wieso baut der das? Und denke dadurch dann eben auch mehr nach über das ganze Spiel und das finde ich echt unglaublich interessant sich so damit auseinander zu setzen." (Interview 3, Zeile 81 – 84)

An den Profispieler*innen faszinieren ihn nicht nur die spielerischen Fähigkeiten, sondern auch deren Persönlichkeiten. Auch er spricht hierbei von seinen „Idolen". Die Kommentator*innen sind für sein Zuschauererlebnis unabdinglich, ihm würde „etwas fehlen", wenn es diese nicht gäbe. Dieser Aspekt beeinflusst auch seine Emotionen beim Zuschauen.

> „Das ist so ein richtiger Euphorieschub, den ich da immer bekomme […]. Jetzt sitze ich hier am Schreibtisch und schrei mir die Seele aus dem Leib. […] selbst bei normalen Games, wo es um Nichts geht […], da kommt es schon auch vor, dass ich da ziemlich ausraste." (Interview 3, Zeile 108 – 112)

Er beschreibt sich in Bezug auf das soziale Motiv als Einzelgänger, der fast ausschließlich allein schaut, aber viel auf den sozialen Medien unterwegs ist, Beiträge schreibt und sich generell mit anderen Fans online austauscht.

> „Ich fühl mich da wirklich so wie der Teil einer großen Familie […] das find ich schon cool, so als Anlaufpunkt für einen sozialen Austausch" (Interview 3, Zeile 134 - 143)

Anschließend geht er ausführlich auf seine Lieblingsspieler*innen und -teams ein, für die er in den letzten Jahren Sympathien entwickelt hat. Dabei betont er noch einmal, dass ihm eine Mischung aus deren persönlichen Eigenschaften und den Fähigkeiten im Spiel wichtig sind.

> „Die können ja alle mega gut spielen und nur gut zu spielen ist glaube ich nicht das Erfolgsrezept dafür, dass du dann so richtig beliebt wirst, also der Charakter ist schon auch sehr wichtig" (Interview 3, Zeile 199 -201)

Sein ideales Zuschauererlebnis besteht für ihn aus kompetitiven, spannenden Spielen, guten Kommentator*innen und den Spieler*innen selbst. Er lobt die hohe Professionalität, die generelle Qualität der Übertragungen und generell die familiäre Atmosphäre im eSport.

> „Es ist mein absolutes Lieblingsspiel, ich informiere mich gerne darüber, ich spiele es gerne […] und das ganze Gesamtpaket passt einfach momentan beim eSport" (Interview 3, Zeile 216 – 219)

Seinen eigenen Nutzungstyp beschreibt er dann folgendermaßen:

> „Eher der Analyst […]. Also ich informiere mich sehr gerne, ich schaue gerne, ich denke gerne darüber nach und ich frage auch gerne nach […]. Ich würde sagen ich fieber schon stark mit bei dem Ganzen, aber ich analysiere auch sehr viel. Ich würde mich schon als Hardcore Fan bezeichnen" (Interview 3, Zeile 301 – 306)

Zum Abschluss führt er an, dass er hauptsächlich mit dem eSport-Schauen angefangen habe, weil er sich verbessern wollte. Mittlerweile ist es aber so, dass er gelegentlich aus Spaß LoL selbst spielt und der Fokus klar auf dem eSport liegt. Beide Aspekte beeinflussen sich seiner

Meinung nach gegenseitig. Meistens ist es aber so, dass ihn das Zuschauen mehr dazu motiviert selbst spielen zu wollen als umgekehrt.

**Interview 4:**

Dieser Interviewteilnehmer beschreibt sich als Gelegenheitsnutzer. Vor acht Jahren hat er League of Legends und den dazu gehörigen eSport kennengelernt, wobei seine Nutzungsfrequenz in den letzten Jahren immer mehr abgenommen hat. Er schaut seiner Aussage nach ein bis zweimal im Monat, wenn er die Zeit dazu findet und in diesem Fall auch eher die Highlights oder Aufzeichnungen der Spiele, demnach ist es ihm nicht so wichtig die Events live zu verfolgen.

> „Man wird irgendwo erwachsener und tatsächlich verbringt man auch weniger Zeit mit dem Spiel und entsprechend nimmt dann auch […] das Interesse ab“ (Interview 4, Zeile 65f)

Die Weltmeisterschaften sind für ihn jedoch auch etwas Besonderes, da dort die besten Teams und Spieler*innen aufeinandertreffen. Während er früher eSport Events verfolgt hat, um etwas dabei zu lernen und Erfahrungen zu sammeln ist es für ihn heutzutage nur mehr eine Möglichkeit zur Unterhaltung. Einen Teil davon machen vor allem die Kommentator*innen aus, allerdings nicht wegen der Spannung und der Emotionen, die diese vermitteln, sondern eher die analytischen und erklärenden Aspekte.

Er tauscht sich selten mit Freund*innen oder anderen Fans im Internet aus, da ihn der soziale Aspekt beim eSport nicht interessiert. Soziale Medien nutzt er in diesem Zusammenhang deshalb eher als Informationsquelle um zum Beispiel auf League of Legends bezogenen Foren die Spielergebnisse nachzulesen. Darüber hinaus hat er keine favorisierten Teams oder Spieler*innen.

Aus emotionaler Sicht kommt es bei ihm schon vor, dass er sich mit der gewinnenden Mannschaft freut oder Mitleid für das Verliererteam hat. Insgesamt empfindet er den eSport bei LoL als sehr professionell und erwartet auch in den kommenden Jahren eine positive Entwicklung. Seiner Meinung nach verfolgt er den eSport deshalb, weil er das Spiel auch selbst regelmäßig spielt und gewisse Kenntnisse für League of Legends notwendig sind, um die Spiele der Profis verstehen zu können.

> „Persönlich habe ich auch versucht mich auf andere MOBAs einzulassen, aber nachdem jedes dieser Spiele unterschiedlich ist, habe ich mich schwer getan bei den Streams mitzufiebern, weil ich nicht verstanden habe, was vor sich geht.“ (Interview 4, Zeile 499 – 502)

Das Interesse an League of Legends selbst bewertet er folgendermaßen:

> „Ich habe in den nächsten Jahren nicht vor mit LoL aufzuhören und entsprechend denke ich auch, dass ich weiterhin Interesse am eSport schauen haben werde. […] ich vermute, wenn ich weniger LOL spielen würde, dann würde ich auch weniger eSport schauen und umgekehrt“ (Interview 4, Zeile 519 – 522)

**Interview 5:**

Das Thema eSport ist diesem Interviewteilnehmer schon lange ein Begriff. Speziell auf League of Legends und dessen eSport-Bereich ist er durch seinen Freundeskreis aber auch durch Videos aus dem Internet aufmerksam geworden. Anfangs stand für ihn vor allem der Lerneffekt im Vordergrund, da er das Spiel selbst oft und gerne gespielt hat. Aber auch die entstehenden Sympathien für einzelne Spieler nennt er als einen Grund.

> „[…], dass ich festgestellt habe, dass man durch das Anschauen von Profis selbst auch besser wird […] und dementsprechend habe ich dann auch eine gewisse Sympathie für einige Profis entwickelt und dadurch habe ich mir dann auch immer mehr Spiele angesehen. Zum Beispiel die Worlds waren für mich immer etwas Aufregendes und besonderes, so wie andere Fußball schauen, weil sie es auch selbst spielen, so feiert man natürlich den eSport in dem Spiel, das man selbst auch sehr aktiv spielt“ (Interview 5, Zeile 14 – 19)

Besonders interessant findet er ein Team aus Deutschland, dass er schon mehrere Jahre intensiv verfolgt. Hierbei erzählt er, dass er die einzelnen Spieler generell als sehr unterhaltsam empfindet und ihm diese viel Wissen über das Spiel vermitteln. Er schätzt zwar auch das Talent und das Können international bekannter Spieler*innen, hierbei fehlen ihm jedoch die persönlichen Berührungspunkte.

> „Aber hauptsächlich gefallen mir eher die Spieler besser […] zu denen ich einfach einen engeren Bezug herstellen kann, weil die eben deutsche Videos machen, weil die sehr viel mit den Zuschauern interagieren […]. Bei den internationalen Top Spielern ist das ja überhaupt nicht so, die sind für einen Zuschauer eher weniger greifbar“ (Interview 5, Zeile 92 – 97)

Abgesehen von seinem Lieblingsteam verfolgt er die Weltmeisterschaft, aufgrund der hohen Qualität der Spiele. Generell ist er bei seinem Nutzungsverhalten selektiv, da er sich hauptsächlich die Spiele ansieht, die ihn besonders interessieren.

Im weiteren Verlauf wird deutlich, dass der Lern- und Unterhaltungsfaktor bei dem Befragten überwiegen. Das Nutzungsmotiv der Emotionen hat für ihn keine große Bedeutung.

> „Also wirklich emotional werde ich eigentlich nicht (lacht). Klar ist es schade, wenn sie verlieren, aber es ist jetzt für mich kein Weltuntergang. Das hat keine größeren Auswirkungen auf mein eigenes Leben, das verdirbt mir nicht den Tag oder so (lacht).“ (Interview 5, Zeile 125 – 127)

Diesbezüglich erwähnt er, die Spiele nicht zwangsläufig live sehen zu müssen, sondern auch Aufzeichnungen genügen. Der soziale Aspekt wiederum ist ihm, abgesehen von Onlineinteraktionen sehr wichtig. Der Austausch mit Freunden über Spiele und besondere Ereignisse aber auch das gemeinsame Anschauen von Wettbewerben. Er führt an, dass es ihm viel bedeutet mit League of Legends eine gemeinsame Leidenschaft zu haben und durch das Spiel neue Bekanntschaften zu machen.

> „Das ist schon sehr cool, dass man auf diese Weise neue Leute kennenlernen kann und das sind vor allem auch echt gute Freunde geworden. Wenn ich mal heirate, dann würde ich denen definitiv eine Einladung schicken“ (Interview 5, Zeile 151 – 154)

Die Kommentator*innen haben seiner Meinung nach eine wichtige Rolle im eSport, für ihn persönlich sind sie jedoch kein Hauptgrund, warum er sich gerne eSport-Events ansieht.

Seine allgemeine Bewertung der eSport-Szene in League of Legends fällt insgesamt positiv aus.

> „Ich würde den Verantwortlichen und Organisatoren 9 von 10 Punkten geben. Ich finde der LoL eSport ist meiner Meinung nach der professionellste, den ich kenne. Gerade die großen Turniere und vor allem die Weltmeisterschaft […], das ist einfach so ein großes Event, das da aufgezogen und auch vermarktet wird […]. Und daran merkt man schon, dass diese ganze Szene immer weiterwächst und es sich immer mehr Mühe gegeben wird, alles noch besser zu machen, als es im Moment schon ist“ (Interview 5, Zeile 217 – 230)

Er kann sich nicht vorstellen, dass LoL in naher Zukunft seine Vormachtstellung im eSport verlieren könnte, da das Spiel und die eSport Events kontinuierlich ausgebaut und verbessert werden.

Sich selbst schätzt der Befragte als regelmäßigen Nutzer ein, der sich durch das Zuschauen selbst verbessern will und im eSport eine große Chance für soziale Interaktionen sieht. Wie bei den vorherigen Interviewteilnehmern existiert für ihn eine Wechselwirkung zwischen dem eSport und dem eigenen Spielverhalten. Geschehnisse in den Übertragungen motivieren ihn häufig dazu selbst zu spielen, umgekehrt interessiert er sich für den eSport eben deshalb, weil er das Spiel regelmäßig spielt.

Abschließend führt er an, dass das Thema eSport für ihn früher jedoch eine noch größere Rolle gespielt hat:

> „Ich muss […] sagen, dass die Themen Zocken und eSport schauen früher deutlich präsenter waren bei mir. Die Prioritäten haben sich mit der Zeit auch etwas verschoben […]. Das kommt einfach automatisch, wenn man älter wird, glaube ich. Früher habe ich deutlich öfter aus Langeweile oder aus Mangel an Alternativen LoL geschaut und mittlerweile gibt es eben neue Interessen und Verpflichtungen“ (Interview 5, Zeile 330 – 335)

**Interview 6:**

Der Befragte hat vor acht Jahren begonnen League of Legends zu spielen und ist über seinen Freundeskreis auf die eSport-Szene aufmerksam geworden. Anfangs bestand seine Hauptmotivation eSport zu schauen darin, sich selbst im Spiel verbessern zu können.

> „[…] ich habe dann eben beim Schauen Dinge wiedererkannt, die die Spieler gemacht haben, aber eben viel, viel besser als ich und das war dann gewissermaßen der Antrieb für mich, noch mehr zu spielen und diesen Wunsch zu haben auch so gut spielen zu können“ (Interview 6, Zeile 39 – 42)

Die Weltmeisterschaft war von Beginn an die Veranstaltung, die ihn am meisten interessiert hat. Generell ist er sehr selektiv was seine Nutzung angeht. Live verfolgt er hauptsächlich die Weltmeisterschaft oder einzelne Spiele von den Teams, die ihn besonders interessieren, was in seinen Augen ein wichtiges Motiv darstellt. In diesen Situationen ist er auch emotional investiert, fiebert mit seiner Mannschaft mit und freut sich darüber, wenn diese gewinnt. Er betont sein großes Interesse am eSport, da er sich umfassend über die großen internationalen Ligen informiert und Ergebnisse oder Zusammenfassungen der Spiele ansieht.

Über die Entwicklung seiner Nutzungsmotive sagt er:

> „[…] anfangs habe ich es hauptsächlich wegen meinen Freunden geschaut und weil ich quasi ein besseres Spielverständnis […] entwickeln konnte und mir da viel abschauen konnte, weil die Spieler wirklich das Maximale aus dem Spiel herausholen können […] und das ist dann schon so eine Art Vorbildfunktion […]. Heutzutage ist es so, dass ich es eigentlich nur noch zur Unterhaltung schaue und weil es über die Jahre so eine Art Gewohnheit geworden ist […] (Interview 6, Zeile 103 – 110)

Während ihm beim Spielen der soziale Aspekt sehr wichtig ist, spielt dieser bei seinem eSport-Konsum keine sonderlich große Rolle mehr. Dasselbe gilt bei ihm auch für Interaktionen auf den sozialen Medien.

> „Ich bin da eher so ein Einzelgänger mittlerweile“ (Interview 6, Zeile 116)

Er spricht im Anschluss daran über seine zwei Lieblingsteams, die er schon mehrere Jahre aktiv verfolgt. Dabei wird eine gewisse emotionale Verbundenheit zu diesen deutlich, was sich auch auf sein Zuschauererlebnis auswirkt.

> „[…] das war dann auch seit Wochen mal wieder so, dass ich mich wirklich hingesetzt habe und die komplette Serie live angeschaut habe und da habe ich schon ziemlich mitgefiebert. Die haben da 1 zu 3 verloren und das fand ich dann schon ziemlich schlimm und ich war auch eine Zeit lang nicht wirklich glücklich darüber“ (Interview 6, Zeile 179 – 182)

Wenn er sich Spiele ohne die Beteiligung „seiner“ Teams ansieht, sind ihm vor allem die Spannung, generell das Level der Unterhaltung und die Kommentator*innen wichtig.

> „Also der Unterhaltungswert definiert sich ja durch unterschiedliche Faktoren und da ist Spannung definitiv auch sehr wichtig. […] Dazu kommen dann noch die Caster, also die machen schon auch einen sehr großen Anteil aus, […], weil die gleichzeitig auf der einen Seite sehr unterhaltsam und lustig sind und […] auf der anderen Seite allgemein ein richtig gutes Spielverständnis haben. Und zusätzlich zu diesem Unterhaltungswert und dem informativen Charakter sind die halt auch die ganze Zeit voll dabei […]. Die sind einfach so richtig mitreißend und wenn die nicht da wären, wäre das auf jeden Fall deutlich weniger interessant“ (Interview 6, Zeile 199 – 216)

Auf die Frage, wie er die Qualität der eSport-Übertragungen generell empfindet, führt er die professionelle Arbeit der Verantwortlichen an. Sowohl die Produktion der Events als auch die kommunikativen Aspekte haben einen positiven Einfluss auf sein Nutzungsverhalten.

> „Da kommen dauernd im LoL-Client irgendwelche Infos dazu, auf YouTube werden Videos von LoLesports hochgeladen. Auf Facebook und Reddit liest man sehr viel darüber […], also da macht Riot wirklich einen sehr guten Job. […] Ich finde die Übertragungen wirklich sehr, sehr professionell und sehr gut gemacht und wenn ich da jetzt überlegen müsste, was man daran verbessern könnte, würde mir spontan eigentlich gar nichts einfallen“ (Interview 6, Zeile 235 – 284)

Diesbezüglich betont er außerdem die Ausnahmestellung, die League of Legends in seinen Augen im eSport einnimmt.

> „Und so, wie das die Verantwortlichen in den letzten Jahren aufgebaut haben, finde ich es absolut gerechtfertigt, dass die da ganz oben stehen im eSport. Die Spielerzahl wächst immer weiter und die Zuschauer werden auch immer mehr und ja ich finde nicht, dass da ein anderes Spiel aktuell eine Konkurrenz zu LoL wäre“ (Interview 6, Zeile 320 – 324)

Seinen eigenen Nutzungstyp beschreibt er so, dass er sich zwar viel mit dem Spiel und dem eSport auseinandersetzt, aber nur wenige Spiele live sieht.

> „[…] ich bin da eher so der informative Typ, ich will mit dem Ganzen schon in Verbindung bleiben, aber ich würde mich eben nicht als Hardcore Fan bezeichnen. […] Ich bin ein sehr selektiver Zuschauer, ich werde erst dann wirklich zum Fan, wenn es darum geht meine Lieblingsteams zu schauen.“ (Interview 6, Zeile 293 – 299)

Abschließend spricht er über die Korrelation zwischen Zuschauen und selbst spielen und darüber, dass ihm ersteres mittlerweile wichtiger geworden ist.

> „Den Bezug zum eSport habe ich eigentlich nie so wirklich verloren, aber dafür gab es eben auch Zeiten, in denen ich mal 2-3 Monate überhaupt kein LoL gespielt habe. Es ist auch oft so, dass wenn ich mir die Highlights von einem Spiel anschaue oder auch live schaue, dass ich dann plötzlich richtig Lust bekomme LoL zu spielen […]. Aber insgesamt würde ich sagen, dass hauptsächlich mein Zuschauerverhalten mein Spielverhalten beeinflusst“ (Interview 6, Zeile 345 – 350)

Hierbei wird wieder deutlich, wie eng diese beiden Aspekte miteinander verbunden sind.

**Interview 7:**

Dieser Interviewteilnehmer spielt bereits seit neun Jahren aktiv League of Legends und ist kurze Zeit später auch zur eSport-Szene gekommen. Er legt großen Wert darauf die Übertragungen live zu sehen, aus Zeitgründen greift er aber auch manchmal auf Wiederholungen. Hauptsächlich schaut er die europäische Liga an, da er diese für sich am interessantesten findet, größere internationale Events, wie zum Beispiel die Weltmeisterschaft verfolgt er aber auch.

Er hat keine bestimmte Lieblingsmannschaft, bevorzugt aber auf internationaler Ebene die europäischen Teams. Er hat jedoch einen Lieblingsspieler, den er vor allem aufgrund seiner Charaktereigenschaften mag, wodurch er beim Zuschauen eine gewisse emotionale Verbundenheit empfindet.

> „Wenn ich meinem Lieblingsspieler zusehen kann, dann habe ich dieses Mitfiebergefühl und dadurch empfinde ich auch Spaß […] es wird etwas im Kopf freigesetzt und das freut einen einfach“ (Interview 7, Zeile 120 – 124)

Dieses Gefühl habe er jedoch nicht, wenn er sich als neutraler Zuschauer die Spiele ansieht, wobei er sich auch mit den Ergebnissen und den Tabellenständen in verschiedenen Wettbewerben auseinandersetzt, um auf dem neuesten Stand zu bleiben. Zudem sieht er sich von wichtigen oder besonderen Spielen auch gerne die Zusammenfassungen an.

Als weiteres Nutzungsmotiv nennt er den Lerneffekt, da er sich von Profispieler*innen Dinge abschauen kann, die man sich seiner Meinung nach nur schwer selbst beibringen kann. Generell ist sein persönliches Zuschauererlebnis von der Spannung der jeweiligen Spiele abhängig, was er in einer Aussage mit einem Fußballspiel vergleich.

> „Ich finde es spannend, wenn es ein bisschen Hin und Her geht […]. So wie beim Fußball, wenn es unentschieden steht und zum Elfmeterschießen kommt. So könnte ich das am besten beschreiben“ (Interview 7, Zeile 147 – 152)

Ähnlich wie bei den anderen Interviewteilnehmer*innen empfindet er die Kommentator*innen der Spiele als wichtig und betont hierbei vor allem den Enthusiasmus und die Emotionen, die diese ausdrücken können.

Interaktionen auf sozialen Medien und der persönliche Austausch mit Freunden sind für ihn irrelevant. Ihm geht es hauptsächlich um den Unterhaltungswert der Übertragungen, den er auch allein erleben kann.

Die allgemeine Qualität der LoL-Übertragungen empfindet er als sehr professionell, wobei er auch den Unterhaltungs- und Spaßfaktor, den die Events mit sich bringen, schätzt. An dieser Stelle vergleicht er die Übertragungen wieder mit dem Fußball, die für ihn nicht so unterhaltsam sind.

Sich selbst beschreibt er zwar als eSport-Fan, eine richtige Passion ist der eSport für ihn aber nicht. Dafür müsste er, seiner Meinung nach, mehr schauen und sich mehr damit auseinandersetzen. Der Unterhaltungsfaktor überwiegt beim ihm, teilweise kann er aber auch etwas für sein eigenes Spiel lernen.

Eine konkrete Wechselwirkung zwischen Zusehen und Spielen kann er bei sich selbst nicht feststellen. Dennoch führt er an, dass er es mehr genießt League of Legends anzusehen, als es selbst zu spielen.

**Interview 8:**

Die Befragte hat das Spiel und den eSport gleichzeitig vor circa 4 Jahren über persönliche Kontakte kennengelernt. Speziell an der europäischen Liga hat sie von Beginn an Gefallen gefunden, was sich bis heute unverändert ist. Diese schaut sie auch wöchentlich an und sie nimmt sich gerne die Zeit dafür alle Partien an einem Spieltag live zu sehen.

> „die LEC ist für mich wirklich deswegen faszinierend, weil die Caster sehr engagiert sind, sehr unterhaltsam sind und vor allem sehr abwechslungsreich sind, in dem wie sie es machen und was sie versuchen reinzubringen in die ganze Sache“ (Interview 8, Zeile 45 – 47)

Auf die Frage, warum sie am liebsten live schaut, erklärt sie, dass sie sich sehr viel mit der Online-Community auseinandersetzt und ihr die Interaktionen mit anderen Fans während der Spiele gefallen.

> „wenn ich nicht live schaue, fehlt mir irgendwie so das Gefühl man würde gemeinsam schauen. Sonst habe ich halt das Gefühl, dass ich allein schaue, was zwar auch unterhaltsam ist, aber es fehlt so ein bisschen dieses Gefühl, da sind noch andere, die schauen das zeitgleich mit mir und die freuen oder ärgern sich über dieselben Dinge“ (Interview 8, Zeile 72 – 76)

Generell wird deutlich, dass sie den sozialen Aspekt im eSport als sehr wichtiges Nutzungsmotiv empfindet. Das betrifft auch die Kommentator*innen und Moderator*innen der Events, die sich in ihren Augen sehr darum bemühen, die Zuschauer*innen miteinzubeziehen und mit ihnen zu interagieren. Dieser Aspekt macht für sie einen großen Teil des Zuschauererlebnisses aus, der sich nicht nur auf die Spiele an sich, sondern auch auf die Vorberichterstattung bezieht. Sie kennt persönlich zwar keine anderen eSport-Fans, konnte aber durch die sozialen Medien neue Kontakte knüpfen.

> „Ich habe […] über mein Engagement über Twitter auch ein paar Leute kennengelernt, die ich zwar noch nicht persönlich getroffen habe, mit denen ich aber schon zusammen spiele, rede und mich natürlich auch über den eSport austausche“ (Interview 8, Zeile 133 – 136)

Auch die Wahl ihres Lieblingsteams wurde durch den sozialen Aspekt beeinflusst, was sie in mehreren Aussagen verdeutlicht.

> „Also bei mir ist es so, dass mein Hauptteam, für die ich am meisten Sympathien habe […], sehr viel mit ihren Fans interagieren. Und ich glaube dadurch entsteht dann so dieses Gefühl, man würde dazu gehören, Dass man eben sagt: Ja wir haben gewonnen, obwohl man gar nicht selbst gespielt hat, da hat man eben dieses Teamgefühl. […] und die kümmern sich auch gut um ihre Fanbase und ich habe auch das Gefühl, was mir auch sehr wichtig ist, die kümmern sich sehr gut um ihre Spieler“ (Interview 8, Zeile 142 – 174)

Generell sind ihr die persönlichen Eigenschaften der Spieler*innen und deren Auftreten in der Öffentlichkeit wichtig, was in ihren Augen vor allem bei den meisten europäischen Teams der Fall ist. Davon abgesehen ist die Weltmeisterschaft für sie ein besonderes Event, wobei hier

nicht die persönliche Verbundenheit zu bestimmten Teams ausschlaggebend ist, sondern vor allem der Unterhaltungsfaktor.

> „[…] hauptsächlich eher das Event an sich. Und das was da mittlerweile alles reingesteckt wird an Show, an Musik, Unterhaltung […]. Also das wird ja aufgezogen wie ein Konzert […]“ (Interview 8, Zeile 208 – 211)

Sie erwähnt auch, dass sie beim Zusehen etwas lernen und abschauen kann, allerdings ist dieses Nutzungsmotiv bei ihr eher gering ausgeprägt. Emotionale Motive werden bei ihr vor allem dann deutlich, wenn sie Spiele ihres Lieblingsteams ansieht.

> „[…] es ist ja nur ein Spiel, es ist nur ein Sport und ich habe mich immer über die Fußballfans lustig gemacht, die im Stadion herumbrüllen und feiern und auf einmal sitze ich selbst in einem Hotelzimmer und freue mich so, als hätte ich gerade selbst eine Spitzenleistung erbracht“ (Interview 8, Zeile 260 – 263)

Die eSport Übertragungen bei empfindet sie persönlich als professionell und gut durchdacht, wodurch sich auch der weltweite Erfolg von LoL erklären lässt. Wichtige Elemente hierfür sind für sie:

> „dass die Caster und Moderatoren nur erfolgreich sind, wenn sie gut kommunizieren und Wissen vermitteln können und das auch in einer sehr interessanten und unterhaltsamen Art und Weise. Ansonsten, glaube ich, würde das nicht so gut funktionieren. Ich glaube die eSport Szene hat da schon den Druck qualitative Übertragungen zu machen, weil es eben noch relativ neu ist“ (Interview 8, Zeile 297 – 301)

Verbessern könnte man allerdings ihrer Aussage nach die Diversität im eSport und vor allem die Frauenquote, da der Bereich des professionellen Gaming heutzutage noch stark männlich geprägt ist. Bezogen auf ihr persönliches Zuschauererlebnis hat sie keine Verbesserungsvorschläge. Sie würde sich selbst als sehr sozialen eSport-Fan bezeichnen. Es gibt zwar auch andere Nutzungsmotive, die bei ihr einen gewissen Stellenwert haben, der soziale Aspekt überwiegt jedoch bei ihr.

Für sie persönlich ist der eSport wichtiger als League of Legends zu spielen, weswegen sie darauf auch am ehesten verzichten könnte. Der eSport motiviert sie jedoch häufiger selbst zu spielen.

> „Es ist dann auch irgendwie so ein Anreiz, dass ich auch mal wieder spielen könnte. Ich glaube das ist ähnlich wie, wenn ich drei Wochen kein Schnitzel gegessen habe, dann hat es mir zwar nicht gefehlt, aber sobald es vor mir steht, bekommt man dann schon Lust darauf“ (Interview 8, Zeile 348 – 350)

**Interview 9:**

Dieser Interviewteilnehmer verfolgt die eSport-Szene schon seit über 8 Jahren. Während er früher noch deutlich mehr League of Legends gespielt und geschaut hat, ist seine Nutzungsfrequenz über die letzten Jahre weniger geworden, wobei er immer noch regelmäßig Live-

Spiele ansieht. Die meisten Spiele sieht er inzwischen als Wiederholung oder Zusammenfassungen.

Zu Beginn erzählt er von den Nutzungsmotiven, die für ihn am relevantesten sind.

> „Ich war […] schon immer der Spielertyp, der sich verbessern wollte, deswegen war auch die eSport-Szene für mich zum einen Unterhaltung, aber auch immer so: Ok, da kann ich mir etwas abschauen […] also das war für mich auch definitiv ein informatives Erlebnis. Also ein Mix aus Informationen und dem Spaß an der Unterhaltung durch das Event an sich“ (Interview 9, Zeile 26 – 30)

Für ihn besteht allgemeine eine sehr enge Verbindung zwischen Schauen und Spielen, weshalb er diese beiden Bereiche nur schwer voneinander getrennt betrachten kann. Sein Nutzungsverhalten hat sich hauptsächlich aus zeitlichen Gründen verändert, aber er nennt hierfür noch andere Gründe.

> „So blöd es klingt, wenn der Ernst des Lebens beginnt, dann hat man einfach nicht mehr so viel Zeit für manche Hobbys und gerade das Zocken ist nun mal nicht gerade die Beschäftigung, die einen sonderlich weit bringt im Leben, im Gegensatz zum Sport treiben, Laufen gehen, aus dem Haus gehen, Freunde treffen usw. Und die sind bei mir jetzt schon gestiegen in der Priorisierung“ (Interview 9, Zeile 80 – 84)

Seine bevorzugten Veranstaltungen sind die europäische und nordamerikanische Liga, sowie die alljährliche Weltmeisterschaft. Letztere versucht er immer noch so gut es geht live zu sehen, um die Spannung und Action dieser, für ihn besonderen, Spiele unmittelbar zu erleben und nichts zu verpassen. Dabei erwähnt er auch die soziale Perspektive beim eSport schauen.

> „Weil ich eben weiß, dass meine Freunde das auch schauen und dass man das auch zusammen schauen kann und wenn man solche großen Spiele verpasst, dann kann man auch nicht wirklich mitreden und vor allem, wenn man das nicht live verfolgt hat, dann ist das Risiko schon sehr groß, dass man gespoilert wird über das Ergebnis. Und diesen Reiz, dass man nicht weiß, wer gewinnt und diese ganze Spannung, die ist dann eben weg“ (Interview 9, Zeile 109 – 114)

Im Gegensatz zu anderen Befragten favorisiert er bestimmte Spieler*innen oder Mannschaften nicht deshalb, weil er einen persönlichen Bezug zu ihnen herstellen kann, sondern weil er von deren Fähigkeiten fasziniert ist. Deshalb sucht er sich tendenziell eher die Profis aus, von denen er am meisten lernen und abschauen kann, beziehungsweise die, die für ihn spielerisch am unterhaltsamsten agieren.

> „Bei LoL kann man quasi nie auslernen und immer besser werden und deswegen macht das schon Sinn für mich, von den besten Spielern […] zu lernen. Die agieren quasi als Vorbilder […] finden dauernd neue Strategien und Taktiken […] und das kann man sich dann immer sehr gut von denen abschauen und für das eigene Spiel verwenden“ (Interview 9, Zeile 160 – 164)

Grundsätzlich bevorzugt er aber vor allem auch Teams, die aus Deutschland oder Europa kommen. Diesbezüglich spricht er kurz von den Emotionen, die er beim Zuschauen empfindet und mit traditionellen Sportarten vergleicht.

> „Also die emotionale Perspektive ist schon das, was einen Fan ausmacht in meinen Augen. Ich bin aber allgemein so, dass ich mich beim Sport sehr stark hineinsteigern kann beim Zuschauen und das ist beim eSport genauso. Ich glaube, ich würde mich auch nicht so sehr dafür interessieren, wenn ich da keine Emotionen fühlen würde“ (Interview 9, Zeile 214 – 219)

Im Laufe des Gesprächs wird deutlich, dass der Informations- und Unterhaltungscharakter die beiden vorherrschenden Nutzungsmotive bei ihm sind. Welches Motiv im Moment überwiegt, wechselt situationsbedingt.

> „Ich würde schon sagen, dass der Lernfaktor überwiegt, aber es kommt natürlich auch darauf an, wie man schaut. Also zusammen in einer größeren Gruppe, bei den Worlds zum Beispiel, dann war das eher weniger dazu, um etwas zu lernen, sondern hauptsächlich wegen des sozialen Events und der Unterhaltung. […] Wenn ich allein, zuhause schaue […] ist man viel näher am Geschehen, man achtet auch mehr auf das was im Spiel passiert und man wird auch nicht abgelenkt, deshalb ist da der informative Charakter deutlich höher“ (Interview 9, Zeile 151 – 158)

Er führt außerdem an, dass ihm das gemeinsame Schauen viel Spaß macht, er jedoch auch sehr gerne allein schaut. Für ihn sind die Kommentator*innen der Spiele noch einmal eine weitere Verstärkung des Zuschauererlebnisses, sowohl aus informativen als auch aus Gründen der Unterhaltung.

> „Also diese Verbindung von informativen und unterhaltsamen Elementen. Vor allem bei großen, wichtigen Spielen, da gehen die Caster dann komplett ab und nehmen die Zuschauer auch richtig mit in dieser Euphorie und man merkt richtig beim Zuschauen, wie man selbst in diesen Hype kommt und mitfiebert“ (Interview 9, Zeile 178 – 182)

Er lobt insgesamt die Qualität der eSport-Veranstaltungen bei League of Legends und bezieht sich vor allem auf die großen Events, die von den Verantwortlichen in jedem Jahr noch spektakulärer und beeindruckender aufgezogen werden. Seiner Aussage nach, ist das auch einer der Hauptgründe, wieso LoL als eSport-Titel so erfolgreich und populär geworden ist.

Seinen eigenen Nutzungstyp beschreibt er folgendermaßen:

> „Ich würde mich […] als Professor bezeichnen. Also jemand, der vor allem das Spiel analysiert und das Spiel wirklich deswegen schaut, um etwas zu lernen und zu verstehen. Und gleichzeitig jemand, der auch ganz gerne mit Leuten schaut […] denen ich dann etwas erklären und weitergeben kann. Ich schaue ja eSport nicht nur zur Unterhaltung […] hauptsächlich analysiere ich extrem viel dabei und will so viel wie möglich für mich selbst mitnehmen“ (Interview 9, Zeile 276 – 281)

Abschließend kommt er noch einmal auf die starke Interaktion zwischen eSport schauen und selbst spielen zurück.

> „also das beeinflusst sich definitiv auch gegenseitig, aber die grundsätzliche Motivation kommt schon vom Spielen her, aber das Schauen kann auch manchmal das Spielen wieder attraktiv machen. Wie so eine Wechselwirkung, deren Richtung sich immer wieder ändern kann“ (Interview 9, Zeile 298 – 303)

Müsste er auf eines von beiden verzichten, sagt er, könne er sich wahrscheinlich nur sehr schwer entscheiden.

**Interview 10:**

Auch dieser Befragte hat schon eine langjährige Erfahrung mit League of Legends. Seit zehn Jahren spielt er aktiv selbst und setzt sich genauso lange auch mit dem eSport auseinander. Während er damals noch hauptsächlich mehr gespielt als geschaut hat, hat sich sein Konsumverhalten in den letzten Jahren in die entgegengesetzte Richtung entwickelt. Grundsätzlich interessiert er sich für alle großen internationalen Wettbewerbe, sowie kleinere Ligen im deutschsprachigen Raum, wobei sich hierbei seine Nutzungsgründe und Präferenzen unterscheiden.

> „[…] wenn ich jetzt sagen müsste, was ich primär schaue, dann würde ich sagen die LEC, weil ich dort das Gesamtpaket am besten finde. Die haben mehr Witz und Spaß […] als die anderen Ligen, es gibt mehr Emotionen, also ich feiere mehr mit den Teams mit […]. LCK aber zum Vergleich hat grundsätzlich die besseren Teams, weshalb das vom Niveau her etwas attraktiver anzusehen ist. Und […] den deutschsprachigen Raum verfolge ich deswegen, weil ich die ein oder andere Person kenne, die dort mitspielt“ (Interview 10, Zeile 36 – 42)

Da er aus Zeitgründen nicht immer live schauen kann, sucht er sich vor allem die Spiele heraus, die ihn besonders interessieren, ansonsten sieht er sich viele Zusammenfassungen an oder informiert sich über die Ergebnisse. Er nimmt sich hauptsächlich die Zeit, um Spiele live zu sehen, wenn er für ein bestimmtes Team oder Spieler*innen mitfiebern kann und spricht anschließend davon, was für ihn bei der Auswahl seiner Favoriten wichtig ist.

> „Grundsätzlich bin ich schon eher für die Teams, die geografisch näher an mir dran sind. Also in internationalen Turnieren sehe ich die europäischen Teams auf jeden Fall am liebsten gewinnen. Der Unterhaltungsfaktor ist mir […] schon sehr wichtig, weil ich will, dass diese Teams gewinnen und dass sie auch auf eine interessante Art und Weise gewinnen. […] Für mich als Zuschauer sind dann eben die Spieler […] interessant, die […] unterhaltsamer und besser spielen. Also ich bin da insgesamt […] meistens nicht so festgelegt“ (Interview 10, Zeile 84 – 104)

Die Möglichkeit sich beim Beobachten der Profis zu verbessern, stellt für ihn ein kleineres Nutzungsmotiv dar und auch die Kommentator*innen haben in seinen Augen einen Anteil daran.

> „Also ja, ich habe schon das Gefühl, dass man sich viel von denen abschauen kann […]. Und da machen die Caster und Kommentatoren einen sehr guten Job, um das zu fördern […] Die Caster sind im Grunde die, die quasi einen reflektierten Leitfaden durch das ganze Spiel geben. Es gibt die Hype Caster, die die wichtigen und spannenden Momente im Spiel mit ihrer eigenen Energie unterstreichen. Und die Analysten, die das ganze Spiel hindurch […] analysieren und erklären. Und diese beiden Typen machen in meinen Augen so extrem viel aus, was den Unterhaltungswert der ganzen Übertragung betrifft“ (Interview 10, Zeile 126 – 151)

Insgesamt ergibt für ihn die Kombination aus interessanten und spannenden Spielen, den professionellen Kommentator*innen sowie der sympathischen und bodenständigen Atmosphäre der Übertragungen ein ideales Gesamtprodukt, welches er mit einem „guten Film oder einer Theateraufführung“ vergleicht (Interview 10, Zeile 167). Er betont noch einmal, wie wichtig es

für ihn persönlich ist, neben den unterschiedlichen Aspekten der Unterhaltung eine gewisse emotionale Verbindung zu Spieler*innen und Mannschaften zu haben.

> „Das macht für mich so ein bisschen die sportliche Perspektive beim eSport aus, also quasi Fan von einem Team zu sein, mit dem ich mitfiebern kann, mit denen ich mich freue, wenn sie gewinnen und mit denen ich mitleide, wenn sie verlieren“ (Interview 10, Zeile 174 – 176)

Aber auch der soziale Aspekt ist ihm wichtig und er bevorzugt es nach Möglichkeit zusammen mit Freunden zu schauen. Interaktionen auf sozialen Medien findet er hingegen uninteressant.

> „Für mich ist es schon schöner, wenn ich nicht allein daheimsitze und die Spiele schaue, sondern zusammen […]. Wir Menschen sind ja soziale Wesen und wenn eine andere Person, gewisse Emotionen zeigt, z. B. Freude, Wut oder Trauer, dann spürt man die auch selbst in gewisser Weise. Und wenn mehrere Leute dieselbe Emotion zeigen, dann verstärkt das schon das gesamte Gefühl beim Zuschauen“ (Interview 10, Zeile 204 – 208)

Für ihn als Zuschauer gibt es seiner Meinung nach nichts was er konkret verbessern würde. In diesem Zusammenhang spricht er über die hohe Übertragungsqualität der League of Legends Weltmeisterschaft und welchen Stellenwert das Spiel in der gesamten eSport-Szene hat.

> „Die Weltmeisterschaften sind eigentlich eine Mischung aus allem […] was die Qualität der Übertragungen und der Spiele angeht. Nur eben nochmal eine Stufe darüber. […] Und das erzeugt dann auch bei den Zuschauern eine ganz andere Stimmung […]. Da merkt man erst so richtig, wie groß League of Legends eigentlich ist im eSport. An diesen Grad an Qualität und Professionalität kommt in meinen Augen kein anderes Spiel ran. […] Den Fußball zum Beispiel gibt es ja schon seit über 100 Jahren, League of Legends erst seit knapp 10 Jahren und wenn ich man sich die Entwicklung der letzten Jahre so ansieht, dann habe ich so da Gefühl, dass wir gerade erst beim Anfang sind“ (Interview 10, Zeile 238 – 291)

Im Anschluss spricht er darüber, wie er seinen eigenen Nutzungstyp beschreiben würde und bezeichnet sich dabei als eine Art Connaisseur.

> „Ich bin […] jemand, der einen sehr analytischen Blick auf das Spiel hat und sich sehr gerne von der Qualität und den informativen Aspekten bereichern lässt und der die Leistungen der Spieler, gute Plays und interessante Strategien sehr stark wertschätzen kann. Ich würde das mit einem professionellen Koch vergleichen, dem man beim Kochen zusieht […]. Ich würde mich jetzt nicht als typischen Fan bezeichnen der wirklich für ein bestimmtes Team ist, sei es aus Tradition oder anderen Gründen. […] ich bin dann Fan von einem Team, wenn ich merke, dass die meine Anforderungen an ein gutes Gameplay oder Strategien und Taktiken erfüllen“ (Interview 10, Zeile 303 – 314)

Für ihn persönlich hat das Ansehen von eSport-Events und die Auseinandersetzung mit diesen einen deutlich höheren Stellenwert, als selbst League of Legends zu spielen, weshalb er auf das Spielen auch leichter verzichten könnte. Die Wechselwirkung zwischen diesen beiden Aspekten ist für ihn deshalb weniger relevant, da er den eSport genauso sehr genießen könnte, wenn er überhaupt nicht mehr selbst spielen würde.

## 8.5 Analyse der Hauptkategorien

Neben der separaten Betrachtung der einzelnen Interviewfälle folgt in diesem Gliederungspunkt eine Analyse entlang der Haupt- beziehungsweise Unterkategorien. Dabei werden die Kategorien einzeln, aber auch mögliche Korrelationen zwischen diesen betrachtet. Die Erkenntnisse aus beiden Auswertungsmethoden der qualitativen Inhaltsanalyse werden im Anschluss für die Beantwortung der Forschungsfragen herangezogen.

### a) Nutzungsmotive

*Unterhaltung*

Dieses Nutzungsmotiv beinhaltet mehrere Dimensionen der Unterhaltung und wird von den befragten Personen in den meisten Fällen ähnlich aufgefasst. Bezogen auf die Spiele selbst, wird häufig die Spannung, Action oder Dramatik angesprochen, die das Zuschauen unterhaltsam macht. Spiele, bei denen beispielsweise der Gewinner bis zum Ende noch nicht feststeht oder viele abwechslungsreiche Ereignisse beinhaltet, empfinden Zuschauer*innen unterhaltsamer, als „Spiele, die gefühlt nach 10 Minuten schon entschieden sind, weil ein Team komplett überlegen ist“ (Interview 8, Zeile 244f). Aber auch der Spaß, der durch eine unterhaltsame Übertragung entsteht, wird von manchen angesprochen.

Diese Kategorie stellt für einige Interviewteilnehmer*innen das Hauptmotiv dar, weshalb sie den eSport verfolgen („mittlerweile ist es tatsächlich eher Unterhaltung“ Interview 4, Zeile 75f/„Heutzutage ist es so, dass ich es eigentlich nur noch zur Unterhaltung schaue“ Interview 6, Zeile 108f), während sie für andere eher eine zusätzliche Motivation darstellt. Es kann durchaus vorkommen, dass der eSport auch lediglich zur Ablenkung oder als Nebenbeschäftigung geschaut wird.

> „Ich schaue es auch manchmal, wenn mir einfach nur langweilig ist, dann mache ich ein Video oder einen Stream an […], weil ich mir die Zeit vertreiben will und unterhalten werden möchte“ (Interview 5, Zeile 327 – 319)/„Es ist sehr entspannend, wenn man Wäsche zusammenlegt oder bügelt“ (Interview 4, Zeile 82)

Das Nutzungsmotiv der Unterhaltung wird stark von anderen Motiven beeinflusst. Die empfundene Unterhaltung beim Zuschauen kann beispielsweise durch soziale Faktoren (gemeinsam mit Freund*innen schauen), die Kommentator*innen im Spiel, die Attraktivität einer Veranstaltung (vor allem die Weltmeisterschaft wird als besonders unterhaltsam empfunden) oder aufgrund emotionaler Aspekte verstärkt werden.

> „Also spannende Momente oder spektakuläre Momente wären für mich als Zuschauer deutlich weniger unterhaltsam, wenn ich nicht währenddessen einen Caster höre, der in diesem Moment total abgeht,

> herumschreit und so weiter“ (Interview 10, Zeile 154 – 156)/„Ich glaube an sich, wenn man keine Verbindung zu einem bestimmten Team oder Spieler hat, dann ist der ganze Unterhaltungsaspekt deutlich geringer (Interview 10, Zeile 173f)

Grundsätzlich lässt sich feststellen, dass alle Interviewteilnehmer*innen den eSport verfolgen und schauen, um sich unterhalten zu lassen, wobei dieser Grad der Unterhaltung von Person zu Person variiert und sich nicht eindeutig von anderen Nutzungsmotiven trennen lässt.

*Lerneffekt*

Für alle Interviewteilnehmer*innen ist das Zuschauen und Beobachten von Profis in erster Linie eine gute Möglichkeit, um sich bei League of Legends zu verbessern oder allgemein über das Spiel informiert zu werden. Im Detail werden hierfür beispielsweise Taktiken, Mechaniken oder andere Elemente genannt. Außerdem bieten die Übertragungen zahlreiche Zusatzinformationen an, wie Neuerungen oder Änderungen im Spiel. Die Chance etwas zu lernen, war für einige der Befragten gerade dann relevant, als sie das Spiel gerade erst für sich entdeckten und dementsprechend den eSport als Orientierungshilfe nutzen konnten und sich dadurch wesentlich intensiver damit auseinandergesetzt haben.

> „zu der eSport Szene bin ich dann tatsächlich dadurch gekommen, dass ich festgestellt habe, dass man durch das Anschauen von Profis selbst auch besser wird“ (Interview 5, Zeile 13f)/„Ich glaube angefangen zu Schauen habe ich tatsächlich deshalb, weil ich gespielt habe und mich irgendwie verbessern wollte“ (Interview 3, Zeile 315f)/„Ich habe ja auch angefangen, das aktiver zu verfolgen unter anderem auch, weil ich mir erhofft habe, selbst besser zu werden (Interview 2, Zeile 61f)

Dieser Aspekt des Nutzungsverhaltens kann sich laut den Aussagen der Teilnehmer*innen verändern. Für manche stellt der Lerneffekt kein konkretes Nutzungsmotiv dar, sondern geschieht eher nebenbei, den sie zwar bei sich selbst feststellen können, jedoch keinen Einfluss auf den eigenen Konsum hat. Es gab aber auch Befragte, die darin ein sehr wichtiges Motiv sehen.

> „Ein kleinerer Grund ist dann natürlich auch, dass ich mir anschaue, was die Spieler so spielen, um das dann eben für mein eigenes Gameplay anzuwenden“ (Interview 1, Zeile 140f)/„Deshalb ist da der informative Charakter deutlich höher und ich würde schon sagen, dass der bei mir auch allgemein wichtiger ist als der Event- und Unterhaltungscharakter“ (Interview 9, Zeile 158f)

Auch dieses Nutzungsmotiv wird von anderen beeinflusst. Die Kommentator*innen beispielsweise erleichtern den Lerneffekt, weil sie nicht nur für Unterhaltung sorgen, sondern auch die Ereignisse kommentieren und erklären.

> „Die Kommentatoren machen insofern einen guten Job, dass sie für die breite Masse der Zuschauer sehr viele zusätzliche Informationen zur Verfügung stellen, dass man auch davon lernen kann“ (Interview 10, Zeile 133 – 135)

Die Attraktivität der Events und die Faszination an den Fähigkeiten der Spieler*innen hängen (deutlich erkennbar) mit dem Lerneffekt zusammen. Je interessanter die Spiele sind und je besser die Teams, die gegeneinander antreten, desto größer ist demnach die Möglichkeit von diesen zu lernen.

> „Und weil ich quasi ein besseres Spielverständnis von League of Legends entwickeln konnte und mir da viel abschauen konnte, weil die Spieler wirklich das Maximale aus dem Spiel herausholen können […], die wissen halt wirklich genau, was sie machen und das ist dann schon so eine Art Vorbildfunktion“ (Interview 6, Zeile 106f)

Der Lerneffekt stellt insgesamt ein Motiv der eSport-Nutzung dar, das bei den Befragten unterschiedlich stark ausgeprägt ist und verschiedene Aspekte der Zuschaueranforderungen erfüllen kann.

*Faszination an den Fähigkeiten der Profispieler*innen*

Unter den Interviewteilnehmer*innen besteht Einigkeit darüber, dass professionelle Spieler*innen eine gewisse Faszination an sich haben, die sich auf das Erlebnis beim Zuschauen auswirkt. Profispieler*innen haben demnach ein umfassendes Verständnis und Wissen über das Spiel und fungieren in gewisser Weise als eine Art Vorbild für die Zuschauer*innen. Wie bereits erwähnt kann sich dieser Aspekt positiv auf den Lerneffekt auswirken, vor allem aber wird der Unterhaltungswert maßgeblich beeinflusst.

> „Man kann schon wirklich sagen, zwischen der Competitive Scene und dem Casual League of Legends, was ich spiele, sind ja Welten Unterschiede. Wenn die hier auf der Erde spielen, bin ich gefühlt auf dem Mars. Das ist ein enormer Unterschied und das ist wirklich faszinierend. […], es macht einfach Spaß zuzusehen“ (Interview 2, Zeile 65 – 71)/„man kann aber auch einfach genießen, wie gut die Spieler tatsächlich sind […]. Und das ist eben eine sehr schöne Sache und dann schaut man da auch extrem gerne zu“ (Interview 1, Zeile 157 – 159)

Aber auch das Nutzungsmotiv der Emotionen hängt mit der Wertschätzung der Spieler*innen zusammen, was später genauer erläutert wird. Für einige der Befragten sind nämlich nicht nur die Fähigkeiten der professionellen Spieler*innen interessant, sondern auch die persönlichen Eigenschaften.

Insgesamt ist diese Kategorie als grundsätzliche Motivation zu verstehen, die die Zuschauer*innen dazu bewegt, sich bestimmte Teams oder Spieler*innen anzusehen.

> „zu sehen, wie gut jemand ein Spiel beherrscht, dass ich selbst auch spiele und sich daran dann irgendwie zu orientieren und quasi Vorbilder zu haben, das war schon definitiv einer der Hauptgründe, warum ich überhaupt erst angefangen habe, den eSport zu schauen“ (Interview 2, Zeile 342 – 345)

Die Faszination an deren Fähigkeiten verstärkt zusätzlich den Unterhaltungswert der Übertragungen, die emotionale Verbundenheit der Zuschauer*innen sowie die Möglichkeit sich beim Zuschauen zu verbessern.

*Sozialer Aspekt*

Soziale Interaktionen sind ein Nutzungsmotiv, das bei den Befragten zum Teil unterschiedlich bewertet wurde. Der Austausch mit anderen Fans in sozialen Medien (zum Beispiel im Live-Chat der Übertragungen oder das Posten und Kommentieren auf Twitter) hat bei den meisten keine Relevanz. Lediglich die Interviewteilnehmer*innen 3, 5 und 8 nutzen diese Funktionen, da es ihnen ein Gemeinschaftsgefühl vermittelt und sie darin die Möglichkeit sehen, sich mit anderen über ihre Interessen auszutauschen und neue Leute kennenzulernen. Was das gemeinsame Ansehen von eSport Veranstaltungen angeht, lässt sich feststellen, dass es zwar für die meisten sehr unterhaltsam ist, sie jedoch auch allein ein ähnliches Zuschauererlebnis empfinden.

> „Wobei ich schon sagen muss, […] dass der soziale Aspekt nicht der Hauptgrund ist, warum ich das schaue. Es ist nice eSport mit sozialen Events zu kombinieren, aber ich schaue mir das auch total gerne allein zuhause an." (Interview 9, Zeile 224 – 226)/„Also zusammen macht es natürlich schon Spaß klar, aber allein ist es genauso unterhaltsam" (Interview 1, Zeile 226)

Bei einigen Teilnehmer*innen kommt es aber auch auf die Art der Veranstaltung an. Die Weltmeisterschaft zum Beispiel schauen sich einige lieber zusammen mit Freunden an als andere Events. Für einen Teil der Befragten ist der soziale Aspekt ein wichtiges Motiv den eSport zu verfolgen.

> „in der Hinsicht ist mir der soziale Aspekt schon sehr wichtig, weil es macht mir […] auch nur dann Spaß, wenn man Leute hat, mit denen man sich über den eSport unterhalten kann und mit denen man eine gewisse Leidenschaft teilt" (Interview 5, Zeile 135 – 138)/„also für mich ist es schon schöner, wenn ich nicht allein daheimsitze und die Spiele schaue, sondern zusammen mit […] zwei, drei anderen Freunden" (Interview 10, Zeile 203 – 205)

Der soziale Aspekt kann zusammenfassend eine Motivation sein, sich intensiver mit dem e-Sport auseinanderzusetzen und kann den Unterhaltungswert beim Zuschauen maßgeblich beeinflussen. Für den Großteil der Befragten ist dieses Nutzungsmotiv jedoch weniger relevant.

*Attraktivität der Events*

Der League of Legends eSport umfasst eine Vielzahl von Wettbewerben und Turnieren, die bei den Interviewteilnehmer*innen unterschiedlich beliebt sind. Besonders die Weltmeisterschaft ist das Event, das alle Befragten am interessantesten einschätzen und auf unterschiedliche Art und Weise begründet wird.

> „Die Spannung der Spiele ist größer, weil dort nur die absolut besten Teams aus der ganzen Welt spielen beziehungsweise eben die besten Spieler aus allen Regionen" (Interview 10, Zeile 240f)/„Ansonsten ist

> mir auch das Setting wichtig, also das ganze Drumherum, sprich die Vorberichterstattung, oder eine Show vor den Spielen mit Musik etc., das gehört auch alles dazu und steigert dann eben die ganze Attraktivität der Events“ (Interview 9, 200 – 203)/„was da mittlerweile alles reingesteckt wird an Show, an Musik, Unterhaltung, an der Visualisierung und Spezialeffekten […] und da weiß ich einfach, dass ich ein paar nette Abende haben werde“ (Interview 8, Zeile 210 – 212)

Generell ist die Attraktivität eines Events vom spielerischen Niveau der Teams, der gesamten Qualität der Veranstaltung (Vorberichterstattung, Kommentator*innen, Analyse und generelle Aufmachung der Streams), sowie der empfundenen Unterhaltung beim Zuschauen abhängig. Außerdem beeinflusst die Beliebtheit einer Veranstaltung auch die Wertschätzung der Spieler*innen und die Möglichkeit etwas beim Zusehen zu lernen.

Die Frage, wie interessant und attraktiv ein Event für die Befragten sein sollte, um von ihnen angesehen zu werden, wird im Verlauf der Interviews umfassend besprochen. Speziell der damit verbundene Unterhaltungswert ist das Nutzungsmotiv, das den größten Einfluss hierbei hat. Jedoch lässt sich feststellen, dass die Auswahl von eSport-Veranstaltungen von unterschiedlichen Faktoren abhängt und auch bei den Interviewteilnehmer*innen unterschiedlich begründet wird.

*Kommentator*innen*

Wie bei den anderen Nutzungsmotiven erwähnt, bieten die Kommentator*innen der eSport-Übertragungen zusätzliche Perspektiven für das Erlebnis der Zuschauer*innen. Alle Befragten sind sich über die Wichtigkeit der sogenannten „Caster“ einig. Auf der einen Seite verstärken die Kommentator*innen den Lerneffekt, auf der anderen Seite aber auch den Grad der Unterhaltung und die empfundenen Emotionen beim Zusehen.

> „Grundsätzlich ist es mir schon wichtig, dass die Kommentatoren viel Wissen über das Spiel haben und das dann auch an die Zuschauer weitergeben können […]. Aber ja, so die Mischung aus Unterhaltung und Wissensvermittlung würde ich sagen, macht für mich den idealen Caster aus“ (Interview 2, Zeile 242 – 246)/Es gibt eben mehrere Shoutcaster, die dann miteinander gut synergieren, die dann Witze machen hin und wieder […] und wenn man merkt, dass die Kommentatoren Spaß haben, dann hat man eben auch noch mehr Spaß zuzuschauen“ (Interview 1, Zeile 196 – 198)/„Also diese Verbindung von informativen und unterhaltsamen Elementen. Vor allem bei großen und wichtigen Spielen, da gehen die Caster dann komplett ab und nehmen die Zuschauer auch richtig mit in dieser Euphorie und man merkt richtig beim Zuschauen, wie man selbst in diesen Hype kommt und mitfiebert“ (Interview 9, Zeile 178 – 181)

Es wird zwar bei keinem der Befragten deutlich, dass die Kommentator*innen ein Hauptnutzungsmotiv darstellen, eSport-Events zu verfolgen, dennoch stellen diese durch ihren unterhaltsamen und lehrreichen Charakter einen wichtigen Faktor dar, der die anderen Nutzungsmotive beeinflusst und ergänzt. Darüber hinaus stellen mehrere Interviewteilnehmer*innen

fest, ohne das Vorhandensein von Kommentator*innen würde ihnen etwas beim Zuschauen fehlen, was nochmals deren Bedeutung unterstreicht.

*Strukturelle Einflüsse*

Neben den bisher genannten Motiven für die eSport-Nutzung spielen auch strukturelle Faktoren eine nicht unbedeutende Rolle. Wie bereits angeführt, umfasst League of Legends mittlerweile ein vielseitiges Angebot an verschiedenen Wettbewerben, Turnieren und Profi-Ligen, aus denen die Zuschauer*innen wählen können. Gerade der Faktor der verfügbaren Zeit oder der Zeitpunkt der Übertragungen wird von den Befragten vermehrt genannt, wenn es darum geht welche äußeren Einflüsse ihr Konsumverhalten bestimmen.

> „Heutzutage ist das aber nicht mehr möglich aufgrund der Menge an Spielen, die in den unterschiedlichen Ligen gespielt werden. Dafür bräuchte ich wahrscheinlich gefühlt 70 Stunden in der Woche" (Interview 10, Zeile 50 – 52)/„was größtenteils auch mit den Uhrzeiten zusammenhängt, wann es übertragen wird" (Interview 8, Zeile 56f)

Diesbezüglich muss jedoch zwischen Live-Übertragungen und Aufzeichnungen unterschieden werden, da es für die meisten einfacher ist sich die Zeit für letztere zu nehmen, als sich ein Event direkt zum Zeitpunkt der Übertragung anzusehen. Manche Interviewteilnehmer*innen stellten fest, dass der eSport in ihrem eigenen Leben an Stellenwert verloren hat und andere Hobbies oder soziale Aktivitäten deswegen priorisiert werden.

> „man wird einfach älter und es gibt dann auch wichtigere Dinge im Leben" (Interview 6, Zeile 128)/„die Prioritäten haben sich mit der Zeit auch etwas verschoben würde ich sagen. […] Früher habe ich deutlich öfter […] geschaut und mittlerweile gibt es eben neue Interessen und Verpflichtungen/„also es muss nicht unbedingt live geschaut werden, deswegen würde ich eben auch keine Events mit Freunden auslassen, weil ich jedes Spiel auch jederzeit nachholen kann" (Interview 5, Zeile 203 – 205)

Diese verschiedenen Einflüsse „zwingen" die Zuschauer*innen dazu aus dem großen Angebot zu selektieren, wobei mehrere Nutzungsmotive einen Einfluss auf diese Entscheidungsprozesse nehmen können. Für die Weltmeisterschaft, als Beispiel für ein besonders attraktives Event, nehmen sich die Befragten gerne die Zeit, die Spiele zu verfolgen.

> „Andererseits nehme ich mir schon […] für die World Finals frei, einfach, weil ich dieses Event gerne schauen möchte, also es ist mir schon wichtig genug, dass ich mir da einen Arbeitstag frei nehme" (Interview 8, Zeile 157 – 159)

Auch emotionale Faktoren, wie die Zugehörigkeit zu einem Team oder die Möglichkeit persönlich favorisierte Spieler*innen sehen zu können, ist das Zeitmanagement wichtig.

> „Weil ich mir nicht immer die Zeit nehmen möchte […] dafür, dass ich dann ein Spiel sehe, was mich gar nicht so wirklich interessiert. Solange kein Team oder bestimmte Spieler spielen, für die ich persönlich mitfiebere, reicht es mir meistens nur die Ergebnisse von den Spielen zu wissen" (Interview 10, Zeile 77

> – 80)/„ich nehme mir schon echt gerne die Zeit dafür, vor allem wenn mein Lieblingsteam spielt“ (Interview 2, Zeile 207f)

Unter den Interviewteilnehmer*innen gibt es unterschiedliche strukturelle Aspekte, die das Nutzungsverhalten beeinflussen und durch andere Nutzungsmotive begründet werden.

*Emotionale Faktoren*

Bei dieser Kategorie muss grundsätzlich zwischen zwei Dimensionen unterschieden werden. Die empfundenen Emotionen beim Zuschauen stellen für sich genommen noch kein konkretes Nutzungsmotiv dar, da diese je nach Verlauf der Spiele unterschiedlich ausfallen und nicht vorhergesehen werden können. Dennoch werden die Gefühle der Zuschauer*innen bei der Nutzung durch andere Motive, wie zum Beispiel die Kommentator*innen, die Attraktivität der Events und der Faszination an den Fähigkeiten der Spieler*innen verstärkt, was sich wiederum positiv auf den gesamten Unterhaltungsaspekt auswirkt.

Auf der anderen Seite umfassen die emotionalen Faktoren auch das Zugehörigkeitsgefühl zu den Teams oder das erhöhte Interesse an bestimmten Spieler*innen.

> „Und ich glaube dadurch entsteht dann so dieses Gefühl, man würde dazu gehören. Dass man eben sagt: Ja wir haben gewonnen, obwohl man gar nicht selbst gespielt hat“ (Interview 8, Zeile 143f)

Einige der Befragten gaben an keine „Fans“ von ausgewählten Mannschaften und Spieler*innen zu sein, der Großteil schätzte diesen Aspekt jedoch als sehr wichtig ein. Dabei sind für die Teilnehmer*innen nicht nur die spielerischen Fähigkeiten der Profis, sondern auch deren Charaktereigenschaften ausschlaggebend.

> „ich muss auch sagen, dass es schon viele Spieler gibt, die an sich sehr charismatisch sind […]. So ein Jankos zum Beispiel ist jemand, der einfach eine gute Ausstrahlung hat und die Leute unterhält, deswegen habe ich das immer gern, wenn er gut spielt und Erfolg hat, weil ich damit dann auch gute Emotionen verbinde“ (Interview 10, Zeile 109 – 112)/„Die finde ich einfach sympathisch […]. Erstmal, weil das alles Deutsche sind und ich dadurch einen gewissen Bezug zu denen habe und weil sie extrem unterhaltsam und lustig sind“ (Interview 5, Zeile 40 – 42)

Die Kombination aus Wertschätzung der Fähigkeiten der Spieler*innen und deren Charakter ergibt somit die insgesamte emotionale Verbundenheit, die bei den Befragten festzustellen ist. Für manche Teilnehmer*innen ist dieser Faktor essenziell für das eigene Nutzungsverhalten und -erlebnis.

> „Ich glaube […], wenn man keine Verbindung zu einem bestimmten Team oder Spieler hat, dann ist der ganze Unterhaltungsaspekt deutlich geringer […]. Wenn man eben diese emotionale Verbindung zu einem Team hat, dann ist es bei mir zumindest so, dass ich die Spiele deutlich mehr genieße“ (Interview 10, Zeile 173 – 178)/„Ich glaube das wäre auch ein wichtiges Nutzungsmotiv für mich, weil wenn ich bei jedem Spiel komplett neutral wäre, dann wäre es wahrscheinlich auch deutlich uninteressanter für mich“ (Interview 6, Zeile 153 – 155)

Insgesamt lassen sich mehrere Unterschiede bei den Befragten ausmachen, wenn es um die Emotionalen Faktoren beim eSport geht. Für manche stellen die erlebten Gefühle beim Zuschauen einen zusätzlichen Aspekt der Unterhaltung dar, für andere ist die emotionale Verbundenheit zu „ihren" Teams oder Spieler*innen ein wichtiges Nutzungsmotiv.

*Zusammenhang zwischen Spielen und Schauen*

League of Legends ist ein Spiel, in dem sich das Publikum im eSport zu einem Großteil aus Personen zusammensetzt, die selbst LoL spielen. Diese beiden Elemente sind, nach Aussagen der Befragten, teilweise stark miteinander verbunden, sowohl in Hinblick auf das Nutzungsverhalten als auch auf die Nutzungsmotive.

Die Einstiegshürde für neue Zuschauer*innen ist hoch, wenn man das Spiel selbst nicht kennt, beziehungsweise nie gespielt hat. Unter den Interviewteilnehmer*innen besteht die Einigung, dass ein gewisses Grundverständnis zum Spiel eine Voraussetzung dafür ist, die eSport- Veranstaltungen verfolgen und genießen zu können.

> „In meinen Augen ist es so, dass wenn man LoL nicht selbst spielt, dann würde man es auch gar nicht schauen […]. Also als Nicht-Spieler ist die Einstiegshürde für das eSport Schauen irrsinnig hoch" (Interview 8, Zeile 285 – 290)/„Ich glaube, wenn man so wirklich in den eSport eintauchen will, dann muss man sich auch richtig gut auskennen mit dem Spiel" (Interview 6, Zeile 170f)/„Aber ich muss schon auch sagen, dass man den Kontakt zum Spiel nicht zu sehr verlieren darf und irgendwie […] drin sein muss, um den eSport auch so weit verfolgen zu können" (Interview 2, Zeile 288 – 290)

Zwischen dem Schauen und dem Spielen gibt es eine Wechselwirkung, die von Person zu Person unterschiedlich aufgefasst wird und sich oft ändern kann. Einige der Befragten gaben an früher selbst gespielt zu haben und mittlerweile das eSport-Schauen überwiegt. Beide Aspekte sind generell schwer voneinander zu trennen und auch die Wirkungsrichtung zwischen diesen kann je nach Situation unterschiedlich ausfallen.

> „Das ist für mich schon eng verknüpft und auf jeden Fall auch ein Nutzungsmotiv. Das ich nicht nur wegen dem Event an sich schaue, sondern weil es mich auch im Spiel weiterbringt. Und das verschwimmt bei mir dann auch häufig […]" (Interview 9, Zeile 75 – 78)/„Es ist auch oft so, dass wenn ich mir die Highlights von einem Spiel anschaue oder auch live schaue, dass ich dann plötzlich richtig Lust bekomme LoL zu spielen" (Interview 6, Zeile 346 – 348)/„Umgekehrt beeinflusst das Spiel aber auch welchen eSport ich schaue, also wenn ich ein anderes Spiel hätte, dass ich häufiger zocke, dann würde ich wahrscheinlich auch eher den eSport in dem anderen Spiel verfolgen" (Interview 5, Zeile 290 – 293)

Demzufolge ist die Frage, ob diese Kategorie speziell ein Nutzungsmotiv für den eSport- Konsum darstellt, nicht einfach zu beantworten. Bei den meisten Interviewteilnehmer*innen überwiegt das Interesse für den eSport, da sie mehr Zeit in das Schauen investieren als in das Spielen. Dabei steht der Unterhaltungsaspekt (und alle damit verbundenen Nutzungsmotive) im Vordergrund, während bei anderen vor allem der Lerneffekt eine übergeordnete Rolle spielt.

> „dadurch, dass ich in diesem Bereich mittlerweile so verankert bin, denke ich auch, dass ich immer diese emotionale Beziehung zum eSport haben werde, unabhängig davon, ob ich das Spiel noch selbst aktiv spiele“ (Interview 10, Zeile 335 – 337)/„also die beiden Punkte beeinflussen sich auf jeden Fall schon gegenseitig ja. […] also wenn ich mich entscheiden muss […], dann würde ich schon eher Schauen und nicht Spielen“ (Interview 3, Zeile 324 – 326)/„ich vermute, wenn ich weniger LoL spielen würde, dann würde ich auch weniger eSport schauen“ (Interview 3, Zeile 521f)

Im zweiten Fall kann die angesprochene Wechselwirkung durchaus ein Nutzungsmotiv für die Zuwendung zu eSport-Inhalten darstellen. Insgesamt betrachtet, stellt diese Kategorie in der Regel jedoch kein eigenständiges Nutzungsmotiv dar, sondern eher eine Verstärkung von anderen Motivationen für den eSport Konsum.

Die folgende Abbildung zeigt abschließend, die, in diesem Gliederungspunkt besprochenen, Nutzungsmotive und wie diese untereinander beeinflusst werden. Unterhaltung, Lerneffekt, sowie soziale und emotionale Aspekte wurden hierbei als die vier wichtigsten Motive identifiziert.

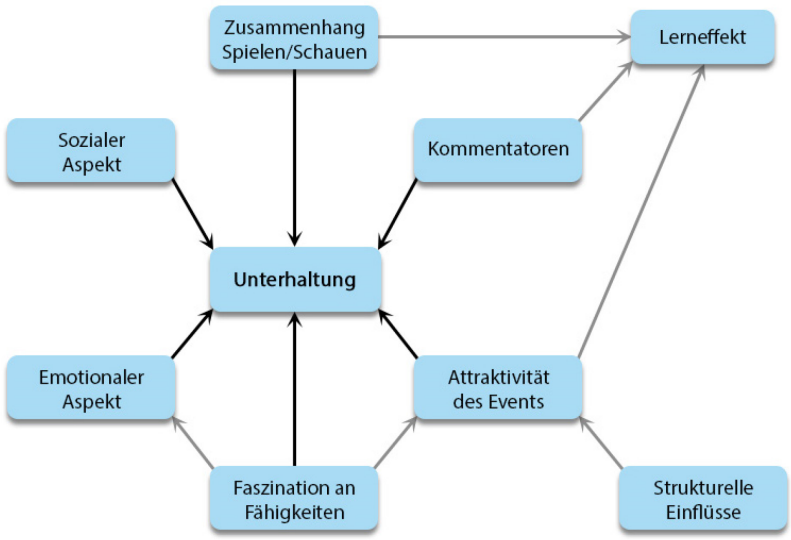


**Abbildung 11:** Die Nutzungsmotive von eSport-Zuschauer*innen (eigene Darstellung)

### b) Nutzungstypen

In dieser Kategorie werden die Erkenntnisse aus den Interviews hinsichtlich der Nutzungstypen zusammengefasst und analysiert. Eine ausführliche Auseinandersetzung mit den unterschiedlichen Typen von eSport-Nutzer*innen folgt in Gliederungspunkt 8.6.

*Nutzungsverhalten*

Die Kategorie des Nutzungsverhaltens umfasst mehrere Aspekte:

– die Veranstaltungen, die von den Befragten bevorzugt verfolgt werden
– die Art und Weise wie eSport-Inhalte konsumiert werden (z. B. Live-Übertragungen, Wiederholungen oder Zusammenfassungen)

– wie häufig eSport-Events angesehen werden
– auf welchen Plattformen die Veranstaltungen verfolgt werden

Die Kategorisierung der Interviewteilnehmer*innen bezüglich ihres Nutzungsverhaltens stellt eine Herausforderung dar, da jeder unterschiedliche Präferenzen und Gewohnheiten hinsichtlich seiner Nutzung aufweist. Die am häufigsten genannten eSport-Veranstaltungen sind die europäische, nordamerikanische und koreanische Liga sowie die alljährliche Weltmeisterschaft. Was die Nutzungsfrequenz, beziehungsweise -häufigkeit betrifft kann zwischen Personen unterschieden werden, die selten, gelegentlich, häufig oder sehr oft eSport-Inhalte konsumieren. Es konnte festgestellt werden, dass die Nutzungsgewohnheiten der Befragten nicht konstant sind, relativ schnell variieren können oder sich in der Vergangenheit bereits oft verändert haben. Das Nutzungsverhalten ist abhängig von den genannten Nutzungsmotiven:

– Unterhaltung: die Befragten wenden sich den eSport-Events zu, von denen sie sich die meiste Unterhaltung, Spannung oder Spaß erhoffen
– sozialer Aspekt: die Möglichkeit eSport mit Freund*innen oder anderen Fans schauen zu können hat einen Einfluss darauf, ob Spiele live oder im Nachhinein angesehen werden
– Emotionaler Aspekt: Es ist wahrscheinlicher, dass sich eSport-Fans besonders die Spiele ansehen, bei denen ihre Lieblingsteams oder Spieler*innen dabei sind
– Kommentator*innen: Manche der Befragten gaben an, dass sie sich hauptsächlich englischsprachige Übertragungen ansehen, weil sie diese gegenüber den deutschsprachigen bevorzugen
– Strukturelle Einflüsse: Aufgrund des hohen Angebots an Spielen und den unterschiedlichen Übertragungszeiten müssen die Zuschauer*innen häufig selektieren, welche der Events sie live ansehen können/wollen und welche sie auch in einer Wiederholung nachholen können
– Attraktivität der Events: Je attraktiver eine Veranstaltung dem Zuschauenden erscheint, desto wahrscheinlicher wird er sich diese auch ansehen (zum Beispiel die Weltmeisterschaft)
– Lerneffekt: Manche der Befragten wählen explizit die Inhalte aus, bei denen sie am meisten lernen können oder die besten Informationen erhalten

Die unterschiedliche Ausprägung der Nutzungsmotive unter den Befragten wurde bereits in Kapitel 8.4 zusammengefasst. Bei der Durchführung der Interviews sind viele unterschiedliche Gewohnheiten und Muster hinsichtlich des Nutzungsverhaltens festgestellt worden, die von

den Nutzungsmotiven beeinflusst werden. Dadurch lässt sich in der Folge der Nutzungstyp ermitteln (siehe Abbildung 12).

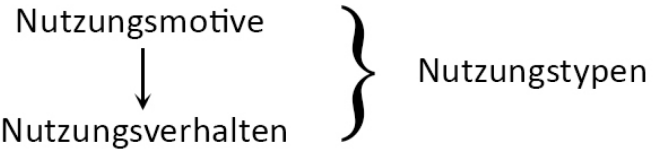


**Abbildung 12:** Entstehung von Nutzungstypen (eigene Darstellung)

*Selbsteinschätzung*

Die Frage danach, welchem Nutzungstyp sich die Interviewteilnehmer*innen zuordnen würden, brachte in den Interviews interessante zusätzliche Erkenntnisse hervor. Ziel dieser Selbsteinschätzung war es, die befragten Personen über ihr eigenes Nutzungsverhalten reflektieren zu lassen und ihre Nutzungsmotive zusammenzufassen.

**c) League of Legends eSport allgemein**

In Kapitel 7 wurde bereits dargestellt, welchen Stellenwert League of Legends in der eSport-Szene innehat. Ein Themenblock im Interview wurde dazu genutzt, diesbezügliche Meinungen von eSport Zuschauer*innen zu sammeln um die Wahl von LoL als geeignetes Praxisbeispiel für erfolgreichen eSport validieren zu können.

Die Interviewteilnehmer*innen betonten vor allem die Qualität und Professionalität der Übertragungen und den daraus resultierenden hohen Unterhaltungswert. Ebenfalls wird die kontinuierliche Anpassung und Verbesserung des Spiels positiv bewertet.

> „Daran merkt man schon, dass diese ganze Szene immer weiterwächst und es sich immer mehr Mühe gegeben wird, alles noch besser zu machen als im Moment eh schon ist“ (Interview 5, Zeile 228 – 230)/„Und so wie das die Verantwortlichen in den letzten Jahren aufgebaut haben, finde ich es absolut gerechtfertigt, dass die da ganz oben stehen im eSport. […] Die Spielerzahl wächst immer weiter und die Zuschauer werden auch immer mehr und ja ich finde nicht, dass da irgendein anderes Spiel aktuell eine Konkurrenz wäre“ (Interview 6, Zeile 320 – 324)/„League of Legends ist einfach insgesamt sehr wichtig für die gesamte eSport Szene, einfach nur deshalb, weil es eigentlich den eSport in der Gesellschaft ein Stück weit etabliert hat und dem eSport seine Daseinsberechtigung gibt“ (Interview 2, Zeile 262 – 265)

League of Legends entwickelte sich aus diesen Gründen zu einem der beliebtesten Titel im eSport, der stetig wächst und von den Zuschauer*innen aus den unterschiedlichsten Gründen verfolgt und geschätzt wird.

## 8.6 Nutzungstypen von eSport Zuschauer*innen

Anhand von Fallzusammenfassungen und der Betrachtung der einzelnen Kategorien sind in den vorherigen Kapiteln die Interviewdaten analysiert worden. In Bezugnahme auf die erste Forschungsfrage konnten zahlreiche Nutzungsmotive von eSport-Zuschauer*innen erkannt und interpretiert werden. Zudem wurden die verschiedenen Wechselwirkungen betrachtet, die zwischen den Kategorien, beziehungsweise hauptsächlich den Nutzungsmotiven bestehen und sich im Nutzungsverhalten der jeweiligen Befragten widerspiegeln.

In diesem Gliederungspunkt wird nun versucht, auf Grundlage der bisherigen Erkenntnisse, verschiedene Typen von eSport-Nutzer*innen zu bestimmen, den Interviewteilnehmer*innen zuzuordnen und eine Möglichkeit zu schaffen die gefundenen Typen auch außerhalb der vorliegenden Untersuchung verwenden zu können.

Dabei orientiert sich die Vorgehensweise in den Grundzügen an der typenbildenden qualitativen Inhaltsanalyse nach Kuckartz, wobei vor allem Bezug auf die fünf Ablaufphasen, die dieser Methode zugrunde liegen, genommen wird (siehe Abbildung 13).

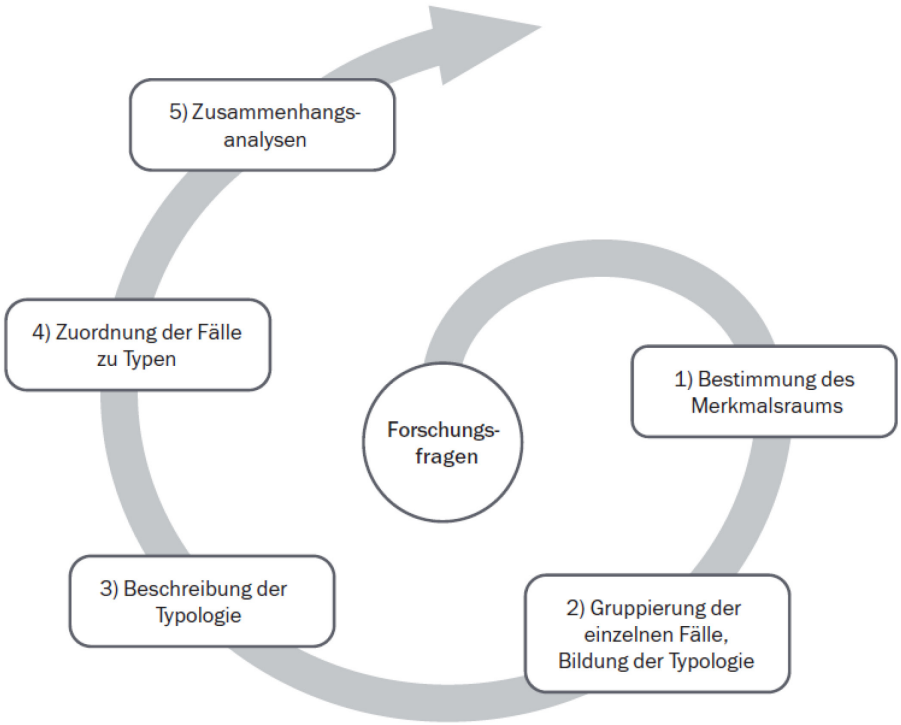


**Abbildung 13:** Der Ablauf empirischer Typenbildung (Kuckartz, 2022, S. 181)

**d) Forschungsfrage**

Am Beginn des Analyseprozesses steht die zweite Forschungsfrage, die im Rahmen der vorliegenden Arbeit beantwortet werden soll:

*„Welche Arten von eSport-Nutzer*innen gibt es und wie lassen sich diese unterscheiden?“*

**e) Bestimmung des Merkmalraums**

Wie bereits an mehreren Stellen erwähnt, lassen sich bei den Zuschauer*innen von eSport-Veranstaltungen eine Vielzahl an Nutzungsmotiven feststellen. In dieser Typisierung werden demnach diese Motive dazu verwendet verschiedene, möglichst homogene Gruppen von Nutzer*innen zu finden, die sich wiederum von anderen Nutzungstypen abgrenzen lassen. Nach der Auseinandersetzung und Interpretation der verschiedenen Arten von Nutzungsmotiven wurden vier Hauptmotive der eSport-Nutzung ermittelt: Unterhaltung, Lerneffekt sowie emotionale und soziale Faktoren. Die Analyse der einzelnen Interviewtransskripte ergab, dass diese vier Dimensionen ausschlaggebend für die Zuwendung zu eSport-Inhalten sind, während die übrigen Nutzungsmotive entweder eine untergeordnete Rolle spielen oder die Hauptmotive beeinflussen, beziehungsweise verstärken. Wichtig ist hierbei, dass alle dieser vier Primärmotivationen bei allen Interviews besprochen wurden, um im nächsten Schritt die unterschiedlichen Ausprägungen bei den Befragten auswerten zu können.

**f) Bildung der Typologie**

Die verschiedenen Typen von eSport-Nutzer*innen ergeben sich durch eine Kombination aus zwei Nutzungsmotiven, die bei der jeweiligen Person am signifikantesten ausgeprägt sind und den Konsum von eSport-Veranstaltungen am stärksten beeinflussen. Für die Benennung der Nutzungstypen wurde für jedes Hauptmotiv ein passendes Schlagwort vergeben:

- Unterhaltung → hedonistisch
- Lerneffekt → kognitiv
- Emotionaler Aspekt → emotional
- Sozialer Aspekt → sozial

Bei der Zusammensetzung der beiden Begriffe ist darauf zu achten, dass das erstgenannte Motiv das Wichtigste darstellt und das zweitgenannte dementsprechend das zweitwichtigste.

Insgesamt ergeben sich somit zwölf verschiedene Kombinationen von Nutzungstypen.

| | Unterhaltung | Lerneffekt | Emotionaler Aspekt | Sozialer Aspekt |
|---|---|---|---|---|
| **Unterhaltung** | / | Kognitiv-hedonistisch | Emotional-hedonistisch | Sozial-hedonistisch |
| **Lerneffekt** | Hedonistisch-kognitiv | / | Emotional-kognitiv | Sozial-kognitiv |
| **Emotionaler Aspekt** | Hedonistisch-emotional | Kognitiv-emotional | / | Sozial-emotional |
| **Sozialer Aspekt** | Hedonistisch-sozial | Kognitiv-sozial | Emotional-sozial | / |

**Tabelle 2:** Nutzungstypen von eSport-Zuschauer*innen (eigene Darstellung)

### g) Beschreibung der Typologie und Fallzuordnung

Die, in der Tabelle rot markierten Kombinationen stehen für die Nutzungstypen, zu denen sich die 10 Interviewteilnehmer*innen zuordnen lassen. Da die dazugehörigen Motive bereits erläutert wurden, wird bei der Beschreibung der Typologie auf eine ausführliche Auseinandersetzung mit den Nutzungsmotiven verzichtet.

*Der hedonistisch-kognitive Nutzungstyp*

Dieser Nutzungstyp konsumiert eSport-Inhalte vor allem zur Unterhaltung und genießt die unterschiedlichen Aspekte, die diesem Nutzungsmotiv zugrunde liegen. Beispiele hierfür sind spannende und dramatische Spiele, eine unterhaltsame Darbietung oder schlichtweg der Genuss professionellen Profispieler*innen zuzusehen. Außerdem sehen sich diese Nutzer*innen die Veranstaltungen sekundär auch deswegen an, um sich kognitiv damit auseinanderzusetzen oder etwas für sein eigenes Spiel zu lernen.

Die Interviewteilnehmer 1, 3, 4 und 10 gehören diesem Nutzungstyp an:

- „Ich schaue einfach gerne eSport […]. Ich sehe mir die Spiele an und erfreue mich auch daran, also an guten und spannenden Spielen oder an den zusätzlichen Informationen […]. Also wie das Spiel funktioniert oder eben auf einem sehr hohen Niveau funktionieren kann“ (Interview 1, Zeile 314 – 318)
- „Das ideale Zuschauererlebnis wären für mich nice Games, nice Caster, generell einfach die Spannung“/„ich informiere mich sehr gerne, ich schaue gerne, ich denke gerne darüber nach“ (Interview 3, Zeile 212f & 301f)
- „Ich schaue es […] wegen der Unterhaltung und der Information wegen“ (Interview 4, Zeile 373f)
- „Und deswegen bin ich jemand, der sehr ausgewogen ist und der nicht extrem für ein bestimmtes Team ist, […] dem das Gesamtpaket, also die ganze Qualität der Spiele sehr wichtig ist […] und sich gerne von der Qualität und den informativen Aspekten bereichern lässt“ (Interview 10, Zeile 301 – 305)

Wie sich aus den Aussagen der Befragten entnehmen lässt, sind soziale oder emotionale Aspekte zwar auch unterschiedlich stark vorhanden, stellen für sich genommen aber keine Hauptmotivation dar den eSport zu verfolgen.

*Der hedonistisch-emotionale Nutzungstyp*

Auch bei diesem Typ steht der Unterhaltungsaspekt im Vordergrund. Anders als bei hedonistisch-kognitiven Nutzer*innen sind emotionale Faktoren als zweitwichtigstes Nutzungsmotiv auszumachen. Zusätzlich zur Unterhaltung ist es für diesen Nutzungstyp wichtig eine emotionale Verbindung zu bestimmten Teams und/oder Spieler*innen zu haben, was sich wiederum auf das Nutzungsverhalten auswirkt.

Interviewteilnehmer 2 passt in dieses Schema:

> „Auf jeden Fall der Unterhaltungsfaktor […]. Und ja die unterschiedlichen Elemente der Unterhaltung, also Spannung, Drama, Spaß und so weiter sind natürlich auch sehr wichtig für mich"/Ich würde sagen, wenn andere Teams spielen, dann bin ich einfach interessiert an der Spielweise und es ist auch unterhaltsam und spannend. Wenn allerdings G2 spielt, dann werde ich emotional […]. Es ist unterhaltsam, es ist spannend, ich meine, andere schauen für so etwas einen Film an und ich schaue dann eben LoL" (Interview 2, Zeile 337 – 346 & 171 – 186)

Soziale und kognitive Elemente können zwar hier auch vorhanden sein, sind bei diesem e-Sport-Nutzungstyp jedoch untergeordnet.

*Der kognitiv-hedonistische Nutzungstyp*

Im Gegensatz zum hedonistisch-kognitiven Typ sind in diesem Fall die beiden Hauptmotive vertauscht. Die kognitive Auseinandersetzung, beziehungsweise der Lerneffekt, spielt bei diesen Nutzer*innen die Hauptrolle. Sie schauen eSport-Veranstaltungen primär, um sich im Spiel zu verbessern oder allgemein etwas über das Spiel zu lernen. Die unterschiedlichen Faktoren der Unterhaltung sind in diesem Fall zwar auch sehr relevant, aber stehen tendenziell an zweiter Stelle. Gerade die kognitive Auseinandersetzung ist das Motiv, das bei diesem Nutzungstyp erst einen erhöhten Unterhaltungswert erzeugt.

Die Befragten 5 und 9 lassen sich hier einordnen:

- „Ich denke der Lernfaktor ist für mich […] wichtiger, weil ich dadurch auch insgesamt mehr geschaut und gespielt habe […]. Also wenn ich beim Zuschauen etwas lernen kann und unterhalten werde, dann macht das schon ein sehr gutes Zuschauererlebnis aus" (Interview 5, Zeile 158 – 163)
- „Also jemand, der vor allem das Spiel analysiert und das Spiel wirklich deswegen schaut, um etwas zu lernen und zu verstehen […]. Ich schaue ja eSport nicht einfach nur zur Unterhaltung oder zum reinen Zeitvertreib, klar das spielt schon auch eine Rolle für mich, aber hauptsächlich analysiere ich extrem viel dabei und so viel wie möglich für mich selbst mitnehmen" (Interview 9, Zeile 277 – 282)

*Der emotional-hedonistische Nutzungstyp*

Nutzer*innen dieses Typs interessieren sich vor allem für den eSport, weil sie Fan ausgewählter Mannschaften oder Spieler*innen sind zu denen sie eine emotionale Bindung aufgebaut haben und die verfügbaren Spiele und Veranstaltungen hauptsächlich dahingehend selektieren. Sie fühlen mit ihren Favoriten mit, freuen sich über gewonnene Spiele und empfinden negative Gefühle, wenn ihr Team verliert. Sekundär ist der Unterhaltungsaspekt für sie entscheidend, da sie den eSport trotzdem genießen können, wenn sie ein Event ohne die Beteiligung ihres Lieblingsteams ansehen.

Zu diesem Nutzungstyp gehören die Interviewteilnehmer 6 und 7:

- „Also wenn ich für ein Team bin, dann will ich auch unbedingt, dass sie gewinnen und es nervt mich dann auch, wenn sie verlieren. […] Ich würde sagen, ich schaue hauptsächlich dann […], wenn ein Team dabei ist, das ich wirklich gerne habe, weil ich dann auch einen Grund habe, mitzufiebern […]. Das macht schon einen großen Teil aus bei mir"/„Wenn jetzt nicht G2 oder SKT spielen, dann ist es mir einfach wichtig, dass es spannende Spiele sind […], wenn es knapp ist, wenn es viele Kills gibt, wenn man überhaupt nicht sagen kann, wie das Spiel ausgehen wird, wenn eben diese Spannung da ist" (Interview 6, Zeile 152 – 157 & 188 – 191)
- „Zum einen, weil es für mich so ist, wie für andere der Fußball, dass mein Lieblingsspieler oder -team spielt und ich Interesse dafür empfinde, ob sie gewinnen oder nicht. Ich feiere mit oder ich bin dann etwas trauriger, wenn sie verlieren"/Wenn ich anderen Teams zuschaue, dann ist es für mich weniger spaßig, weil ich nicht meinen Lieblingsspieler sehe. Wenn ich meinem Lieblingsspieler zusehen kann, dann habe ich dieses Mitfiebergefühl und dadurch empfinde ich auch Spaß" (Interview 7, Zeile 79 – 82 & 120 – 122)

Soziale und kognitive Nutzungsmotive sind bei diesem Typ schwächer ausgeprägt.

*Der emotional-soziale Nutzungstyp*

Zuschauer*innen diesen Typs setzen sich, genau wie bei emotional-hedonistischen Nutzer*innen, in erster Linie wegen der emotionalen Aspekte mit dem eSport auseinander. Allerdings nimmt hierbei auch der soziale Faktor eine wichtige Rolle ein. Professionelles Gaming wird demnach von diesen Nutzer*innen nicht nur wegen bestimmter Lieblingsteams oder -spieler*innen angesehen, sondern auch um gemeinsam mit Freunden zu schauen oder sich online mit anderen Fans auszutauschen.

Interviewteilnehmerin 8 lässt sich diesem Nutzungstyp zuordnen:

> „Prinzipiell bin ich bei MAD Spielen schon deutlich eingenommener als bei anderen Spielen. Also ich habe früher oft gezeichnet während des Schauens und hab das immer nur für die MAD Spiele unterbrochen. Also da wollte ich schon zu 100% dabei sein"/„und der soziale Aspekt, also der soziale Austausch mit anderen Fans, ist mir auch recht wichtig, genauso wie die persönlichen Aspekte der Spieler und der Teams" (Interview 8, Zeile 251 – 253 & 327 – 329)

Wie bei den anderen Nutzungstypen auch, können die beiden übrigen Hauptmotive zwar auch in gewisser Weise relevant sein, sind aber nicht so stark ausgeprägt, wie die emotionale und soziale Perspektive.

**a) Zusammenhangsanalysen und Fazit**

Die fünf genannten Nutzungstypen mit den dazugehörigen Fällen aus den Interviews können als Beispiele für das gesamte Analyseschema mit den zwölf verschiedenen Merkmalskombinationen gesehen werden. Die übrigen, nicht besprochenen, Typen der eSport-Nutzung könnten theoretisch auf andere Nutzer*innen außerhalb dieser Forschungsarbeit angewendet werden.

Bei der Betrachtung der vorangegangenen Ausführung müssen zusätzlich folgende Aspekte beachtet werden:

- die beschriebenen Nutzungstypen sind ineinander nicht zwangsläufig als homogen (gleichartig) zu betrachten. Beispielsweise betrachten zwei Nutzer*innen der hedonistisch-kognitiven Gruppe zwar beide als Hauptmotiv den Aspekt der Unterhaltung für sich als ausschlaggebend, der Grad der Ausprägung zwischen diesen Nutzer*innen kann sich jedoch wiederum unterscheiden. Ausschlaggebend für die Zuordnung ist die Priorisierung der genannten Hauptmotive
- wie bereits mehrmals erwähnt bedeutet die Zuordnung zu einem bestimmten Nutzungstyp nicht, dass andere Nutzungsmotive bei einer Person überhaupt nicht relevant sind. Für den emotional-sozialen Typ können durchaus die Motive der Unterhaltung oder des Lerneffektes das Nutzungsverhalten beeinflussen, sie sind lediglich aufgrund der Interpretation der Interviewpassagen als weniger wichtig eingestuft worden
- das Nutzungsverhalten von eSport-Zuschauer*innen ist, wie in den Interviews festgestellt wurde nicht immer konstant und von denselben Motiven beeinflusst. Die verschiedenen Nutzungstypen können deshalb nur bedingt als heterogen betrachtet werden, da sie inhaltlich und thematisch (gewisse) Ähnlichkeiten aufweisen. Gemeint ist damit, dass Zuschauer*innen aus der hedonistisch-kognitiven und der kognitiv-hedonistischen grundsätzlich die gleichen Hauptmotive priorisieren und sich nur aufgrund der jeweiligen Wichtigkeit unterscheiden. Es kann auch vorkommen, dass ein eSport-Fan nicht über einen längeren Zeitraum einem konkreten Typ zugeordnet werden kann, sondern eher zwischen zwei ähnlichen Typen wechselt

– die übrigen Nutzungsmotive, die im Rahmen der Befragung herausgefunden wurden, sind in dieser Typisierung nicht vorgekommen. Dennoch sind sie für die Thematik wichtig, da diese, genau wie die Hauptmotive, das gesamte Nutzungsverhalten des eSport-Publikums erfassen und definieren. Der Lerneffekt kann für einen Zuschauer oder eine Zuschauerin zwar am wichtigsten sein, dennoch liegen diesem Motiv noch andere zugrunde, die eine gewisse Wirkung auf den Nutzer oder die Nutzerin haben. Beispielsweise könnte eine attraktive Veranstaltung mit den besten Teams der Welt oder besonders gute Kommentator*innen den Lerneffekt noch zusätzlich verstärken
– bestimmte Aspekte des Nutzungsverhalten, wie die Nutzungsdauer oder -frequenz der Interviewteilnehmer*innen wurden ebenfalls nicht bei der Typenbildung berücksichtigt. Das lag vor allem daran, dass nicht alle Befragten präzise Angaben zu ihrem Konsum machen konnten oder über häufige Änderungen berichteten

Zusammenfassend eignete sich die Methode der qualitativen Inhaltsanalyse (inklusive der typenbildenden, qualitativen Inhaltsanalyse) hervorragend als methodischer und theoretischer Rahmen für die vorliegende Untersuchung. Sowohl für die Suche und Analyse von Nutzungsmotiven von eSport-Zuschauer*innen als auch die Bestimmung verschiedener Nutzungstypen konnten bei der Durchführung, Analyse und Interpretation der leitfadengestützten Interviews aufschlussreiche Erkenntnisse gewonnen werden.

Im nächsten Kapitel werden die Ergebnisse des empirischen Teils mit den, in Kapitel 6 angeführten Theorien verglichen und untersucht, ob oder inwiefern sich das Nutzungsverhalten von eSport-Zuschauer*innen dahingehend erklären lässt.

## 9 Vergleich Theorie und Empirie

**Nutzungsmotive**

Die Nutzungsmotive der eSport-Zuschauer*innen wurden im empirischen Teil auf die funktionale Perspektive der Mediennutzung hin untersucht. Die Frage warum Menschen allgemein Medien nutzen, wurde zu „Warum nutzen, beziehungsweise schauen Rezipient*innen eSport-Veranstaltungen?“ geändert. Nach dem Nutzen- und Belohnungsansatz wird die Mediennutzung des Publikums durch verschiedene Bedürfnisse und Motive erklärt. In Hinblick auf die eSport-Nutzung lässt sich diese Theorie folgendermaßen anwenden:

– das Publikum im wählt aktiv zwischen den verfügbaren Veranstaltungen aus
– die Zuschauer*innen sind autonom und entscheiden darüber, ob sie bestimmte Inhalte konsumieren wollen oder nicht
– die eSport-Events stehen in Konkurrenz zu anderen Quellen der Bedürfnisbefriedigung, wie Hobbys oder anderen Aktivitäten
– eSport-Fans sind sich ihrer eigenen Interessen und Motive bewusst und können darüber eigenständig Auskunft geben (in diesem Fall in Form von Interviews)

Diese Motive lassen sich, der Theorie nach, in fünf verschiedenen Dimensionen abbilden, die jeweils unterschiedliche Facetten der Mediennutzung aufgreifen.

Aus **kognitiver** Sichtweise wählen Nutzer*innen die Medieninhalte aus, bei denen sie sich unterschiedliche Arten von Wissen aneignen können. Bei den Zuschauer*innen von eSport-Veranstaltungen spielt vor allem das Aktionswissen eine bedeutsame Rolle. eSport-Fans spielen den jeweiligen Titel in der Regel selbst aktiv und versuchen demnach die unterschiedlichen Spielmechaniken und Taktiken beim Zuschauen zu verarbeiten und später zu reproduzieren. Die Aneignung von Überblicks- und Orientierungswissen (um beispielsweise die Geschehnisse im Spiel verstehen zu können) wurde von den Befragten zwar thematisiert, jedoch hauptsächlich im Zusammenhang damit, diese dann in eigenen Spielsituationen anwenden zu können.

Für das eSport-Publikum sind zudem vor allem **affektive Nutzungsmotive** von Bedeutung. Das Bedürfnis nach Unterhaltung äußert sich durch die Suche nach spannenden, entspannenden oder lustigen Medieninhalten. Die Zuschauer*innen wenden sich deswegen besonders den Veranstaltungen zu, bei denen sie dramatische, humorvolle und generell unterhaltsame Ereignisse erwarten. Während dem Zuschauen können die Nutzer*innen sowohl kognitiv als auch emotional involviert sein. Sie nutzen den eSport somit, weil sie den Übertragungen aktiv

folgen und diese gedanklich verarbeiten wollen, aber auch um bestimmte Emotionen zu empfinden. Die empirische Auseinandersetzung zeigte, dass die Motive der Unterhaltung im e-Sport mit verschiedenen Faktoren zusammenhängen. Besonders attraktive Events (wie die Weltmeisterschaft), die emotionale Verbundenheit zu Spieler*innen oder Teams, mitreißende Kommentator*innen und die Möglichkeit soziale Interaktion zu erleben, verstärken das Nutzungserlebnis der Zuschauer*innen positiv.

**Soziale Aspekte** im speziellen, also die Suche nach neuen Kontakten, der Austausch mit anderen Fans oder das Gefühl Teil einer sozialen Gruppe zu sein stellen ebenfalls ein relevantes Nutzungsmotiv im eSport dar. Gemäß des Konzepts der parasozialen Interaktionen, beziehungsweise Beziehungen gibt es für eSport-Zuschauer*innen bestimmte Profispieler*innen und Mannschaften, zu denen sie eine emotionale Verbindung aufgebaut haben, für die sie Wertschätzung und Bewunderung empfinden, zusammen mit ihnen feiern oder trauern und somit bevorzugt deren Spiele ansehen wollen.

Im Zusammenhang mit den Motivgruppen ist auch die **Identitätsbildung** beim Konsum von eSport-Inhalten zu nennen. Die Erfüllung sozialer, kognitiver und affektiver Bedürfnisse wirkt sich positiv auf die spielbezogene Entwicklung der Rezipient*innen aus. Gerade im eSport fällt die Identifikation mit den Medienakteur*innen leicht, da diese oft gleichaltrig sind, dasselbe Spiel spielen und dadurch für die Zuschauer*innen als Vorbilder fungieren (Stichwort: sozialer Vergleich). Das äußert sich konkret dadurch, dass ein eSport-Fan einem Profi beim Spielen zusieht und versucht sich in diesen hineinzuversetzen und deren Verhaltensweisen aufzunehmen und später selbst im Spiel anzuwenden. Das Spielverhalten bei einigen der Befragten habe sich aufgrund der Identifikation mit ihren Idolen verändert und verbessert. Einer der Befragten gab an, er habe nur deshalb angefangen einen bestimmten Charakter im Spiel zu erlernen, weil sein Lieblingsspieler denselben Charakter in einem Turnier gespielt hat.

**Zeitbezogene Motive** scheinen im eSport eine untergeordnete Rolle zu spielen. Wie bereits im Theorieteil erwähnt, ist das Publikum nicht an bestimmte Übertragungszeiten gebunden und hat die Möglichkeit die Inhalte zeitunabhängig nachzuholen. Es hat sich jedoch gezeigt, dass die Nutzer*innen ihre verfügbare Zeit auf die unterschiedlichen Veranstaltungen aufgrund ihrer verschiedenen Nutzungsmotive auswählen und priorisieren.

**Nutzungstypen**

Im Rahmen der Typenbildung, die bei der qualitativen Untersuchung durchgeführt wurde, konnte eine Typologie erstellt werden, die es ermöglicht die verschiedenen eSport-Zuschauer*innen und deren individuelle Nutzungsmotive zusammenzufassen. Die Nutzungstypen beinhalten untereinander homogene Einzelfälle, die sich theoretisch von anderen Nutzer*innengruppen unterscheiden lassen. Methodisch handelt es sich hierbei um eine Nutzertypologie im engeren Sinn, da die Befragten aufgrund einer Variable (nämlich ihren Nutzungsmotiven) gruppiert wurden.

Die empirische Auseinandersetzung mit der Thematik ergab, dass sich die Nutzungsmotive von eSport-Rezipient*innen, in Hinblick auf die funktionale Perspektive der Mediennutzung und den darin zugrunde liegenden individuellen Bedürfnissen theoretisch erklären und interpretieren lassen. Das Nutzungsverhalten ist von verschiedenen Faktoren abhängig und ergibt in der Summe unterschiedliche Gruppen von Nutzer*innen. Diese Motive und Nutzungstypen werden in Rückbezug auf die Forschungsfragen nochmals zusammengefasst.

## 10 Beantwortung der Forschungsfragen

FF1: Welche Nutzungsmotive lassen sich bei den Zuschauer*innen von eSport-Veranstaltungen feststellen?

Durch eine inhaltlich-strukturierende qualitative Inhaltsanalyse von zehn leitfadengestützten Interviews konnten neun Nutzungsmotive beim Publikum identifiziert werden:

- Unterhaltung
- Lerneffekt
- Emotionaler Aspekt
- Sozialer Aspekt
- Faszination an den Fähigkeiten der Profispieler*innen
- Attraktivität der Veranstaltung
- Kommentator*innen
- Strukturelle Einflüsse
- Zusammenhang zwischen eSport schauen und spielen

Nach der Analyse und Interpretation der Interviews, weisen die vier erstgenannten Motive bei den Befragten die größte Relevanz auf. Die Faktoren waren bei den Teilnehmer*innen unterschiedlich stark ausgeprägt und trafen nicht immer auf alle Fälle zu. Außerdem haben sich zwischen den Nutzungsmotiven Korrelationen, beziehungsweise Abhängigkeiten feststellen lassen, die in Kapitel 8.5 ausführlich erläutert wurden. Wichtig ist zu erwähnen, dass vor allem das Nutzungsmotiv der Unterhaltung eine zentrale Rolle bei den Interviewteilnehmer*innen einnimmt und von den anderen Motiven beeinflusst wird (siehe Abbildung 11).

FF2: Welche Arten von eSport-Nutzer*innen gibt es und wie lassen sich diese unterscheiden?

Ausgehend von den Nutzungsmotiven der Befragten eSport-Zuschauer*innen wurde eine typenbildende, qualitative Inhaltsanalyse durchgeführt, bei der die Hauptmotive Unterhaltung, Lerneffekt, emotionaler sowie sozialer Aspekt, die Grundlage für die Typisierung darstellten. Die Teilnehmer*innen wurden anschließend einem von zwölf Nutzungstypen zugeteilt, die sich durch die unterschiedliche Priorisierung und Ausprägung ihrer beiden Hauptmotive zusammensetzen. Demnach lassen sich die Befragten zwischen dem hedonistisch-kognitiven, hedonistisch-emotionalen, kognitiv-hedonistischen, emotional-hedonistischen und emotional-sozialen Typ aufteilen. Die vollständige Liste der Nutzungstypen wurde im Gliederungspunkt 8.6 dargestellt.

## 11 Diskussion und Ausblick

Nutzungsmotive und -gewohnheiten im eSport haben sich als ein komplexes und vielseitiges Forschungsfeld herausgestellt. Die vorliegende Arbeit hat sich mit der bestehenden wissenschaftlichen Literatur auseinandergesetzt und theoretische Konzepte aus der Kommunikationswissenschaft herangezogen und interpretiert. Im empirischen Teil wurde ein Analyseschema entwickelt wonach das eSport-Publikum anhand ihrer Bedürfnisse und Motive in verschiedene Nutzungstypen untergliedert werden kann.

Durch eine qualitative Betrachtung konnten die Ergebnisse der Literaturrecherche bestätigt und um einige wichtige Aspekte erweitert werden. Die „Motivational Scale of eSports Spectatorship“, sowie die „Scale for eSports spectator demand“ dienten bei der qualitativen Inhaltsanalyse als Vorbild für die Erstellung des Interviewleitfadens und den darin abgefragten Motivationen für den Konsum von eSport-Events. Die Motive Lerneffekt, Faszination an den Fähigkeiten der Profispieler*innen, der soziale Aspekt und die unterschiedlichen Unterhaltungsdimensionen konnten in Hinblick auf die MSES validiert und bestätigt werden. Hinsichtlich der SESD wurden die Motive Kommentator*innen und die Attraktivität der Events bei den Befragten festgestellt. Es finden sich somit einige Parallelen zwischen existierenden Studien und den Ergebnissen dieser Forschungsarbeit. Durch die qualitative Inhaltsanalyse konnte zudem herausgefunden werden, dass zwischen eSport-Schauen und -Spielen ein enger Zusammenhang besteht, der sich auf das Nutzungsverhalten der Zuschauer*innen auswirkt. Ebenso lässt sich die emotionale Verbundenheit zu bestimmten Teams und Profis als konkretes Motiv der Nutzung klassifizieren. Die Erkenntnis, dass zwischen den verschiedenen Nutzungsmotiven Wechselwirkungen bestehen, ist ebenfalls neu. Die qualitative Herangehensweise ermöglichte außerdem, anhand der Aussagen der Interviewteilnehmer*innen, eine detaillierte Definition und Interpretation der verschiedenen Nutzungsmotive im eSport. Vor allem affektive, kognitive, soziale und emotionale Aspekte überwiegen bei den Zuschauer*innen, welche wiederum von untergeordneten Motiven beeinflusst werden.

Aus der Perspektive der Mediennutzungsforschung ist eine grundlegende Erkenntnis dieser Arbeit die enorme Diversität des Publikums von eSport-Veranstaltungen bezüglich der Nutzungstypen und -motive. Eine exakte Typenbildung fällt aufgrund der engen Verknüpfung einzelner Motivationen nicht leicht. Zudem kann sich das Konsumverhalten der Zuschauer*innen über die Zeit ändern, weshalb einzelne Personen zwischen verschiedenen Nutzungstypen

wechseln können. Die durchgeführte Typenbildung im empirischen Teil bietet eine interessante Ergänzung zur Thematik, da es bisher keine aussagekräftigen Methoden zur Gruppierung von eSport-Nutzer*innen gab. Die Typisierung basierte aufgrund selbst gewählter Kriterien und garantiert somit keine umfassende Vollständigkeit. Die Aussagekraft der Inhaltsanalyse könnte mit einer größeren Anzahl an Interviewteilnehmer*innen erhöht werden. Diese Arbeit bietet dennoch ein theoretisches Konzept, das als Grundlage für künftige Forschungsarbeiten fungieren kann.

Für die Durchführung wurden nur Zuschauer*innen des Spiels League of Legends herangezogen. LoL zählt, wie bereits angeführt, zu einem der beliebtesten eSport-Titeln und steht somit stellvertretend für den großen Erfolg der gesamten eSports-Szene. Für die künftige Auseinandersetzung mit der Faszination elektronischer Sportarten erscheint es jedoch sinnvoll, die Unterschiede zwischen verschiedenen Genres und Titeln aufzufassen und zu berücksichtigen.

Das eSport-Publikum setzt sich zu einem Großteil aus männlichen Zuschauern im Alter von 20 bis 30 Jahren zusammen, was sich auch bei den Interviewteilnehmer*innen widerspiegelt. Eine anknüpfende Studie könnte die Gewichtung verschiedener Nutzungsmotive bezogen auf das Geschlecht beleuchten, da sich das Konsumverhalten männlicher und weiblicher eSport-Fans potenziell unterscheiden könnte. Auch ein Blick auf verschiedene Altersgruppen könnte in weiterführenden Arbeiten behandelt werden, genauso wie kulturelle Unterschiede bei e-Sport-Fans. Die vorliegende Studie beschäftigt sich ausschließlich mit deutschsprachigen Zuschauer*innen, wodurch sich die Frage stellt, ob und inwiefern sich Nutzungsmotive und -gewohnheiten verschiedener Kulturkreise unterscheiden.

Abschließend lässt sich sagen, dass eSport-Veranstaltungen eine Vielzahl unterschiedlicher Zielgruppen ansprechen, für Unterhaltung sorgen, kognitive Anreize schaffen, eine Möglichkeit zur Sozialisation bieten oder kurz gesagt Millionen von Menschen begeistern.

Professionelles Gaming steckt im Vergleich zu etablierten Sportarten noch mitten in seinen Anfängen. Aufgrund des kontinuierlichen wirtschaftlichen Wachstums, den stark steigenden Zuschauerzahlen und den positiven Zukunftsprognosen ist aber zu erwarten, dass dem professionellen Gaming auch in den nächsten Jahren ein stetig wachsender Stellenwert zukommen wird und im gesellschaftlichen sowie wissenschaftlichen Diskurs mehr Beachtung findet.

## 12 Literaturverzeichnis


Bae J., Koo D. M., Mattila P. (2016): „Affective motives to play online games“, in: Journal of Global Scholars of Marketing Science, Vol. 26 (2), S. 174 – 184

Bilandzic H. (2016): „Rezeptionsforschung“, in: Bilandzic H., Koschel F., Springer N., Pürer H. (Hrsg.): Rezipientenforschung, Konstanz: UVK Verlag

Bowman N., Wasserman J., Banks J. (2018): „Development of the Video Game Demand Scale“, in: Bowman N. (Hrsg.): *„Video Games: A Medium that demands our Attention“*, S. 208 - 233

Breuer M., Görlich D. (2020): „Elektronischer Sport – Historische Entwicklung und aktuelle Fragestellungen“, in: Breuer M., Görlich D. (Hrsg.): *eSport – Status quo und Entwicklungspotentiale*, Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden

Deutsche Gesellschaft für Publizistik- und Kommunikationswissenschaften: „Selbstverständnis der Ad-hoc-Gruppe Mediensport und Sportkommunikation“, URL: https://www.dgpuk.de/de/e-sport.html (Zugriff am 10.2.22)

Demetrovics Z., Urban R., Nagygyörgy K., Farkas J., Zilahy D., Mervo B., Reindl A., Agoston C., Kertesz A., Harmath E. (2011): „Why do you play? The development of the motives for online gaming questionnaire (MOGQ)“, in: Behavior research methods, Vol. 43 (3), S. 814 – 825

echarts.com (2022): „Most watched eSports disciplines in 2021“, URL: https://escharts.com/blog/most-watched-esports-disciplines-2021 (Zugriff am: 15.3.22)

eSport-Bund Deutschland e.v.: „Was ist eSport?“, URL: https://esportbund.de/esport/was-ist-esport/ (Zugriff am 10.7.21)

eSport Verband Österreich: „Events in Österreich“, URL: https://esvoe.at/events-in-oesterreich/ (Zugriff am 14.7.21)

Esser R., Lachmann K., Wintgens G., Rödelbronn N., Credico L., Grunewald M. (2018): „Deloitte – Continue to Play, der deutsche eSports-Markt in der Analyse“, URL: https://bit.ly/3ql3EWg (Zugriff am 15.9.21)

Falk F., Puppe M. (2020): eSports in Deutschland – eine Betrachtung aus Perspektive des game Verband der deutschen Games-Branche e.V., in: Breuer M., Görlich D. (Hrsg.): *eSport – Status quo und Entwicklungspotentiale*, Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden

Gilbert N. (2022): „75 significant eSports Statistics – 2022 Market, Viewership & Investment Growth“, URL: https://financesonline.com/esports-statistics/ (Zugriff am 14.7.21)

Hamari J., Sjöblom M. (2017): „What is eSports and why do people watch it?“, in: Internet-Research, Vol. 27 (2), S. 211 – 232

Heimer R. (2018): „Why is League of Legends so popular?“, URL: shorturl.at/fgoLW (Zugriff am: 15.3.22)

International eSports Federation: „About IESF“, URL: https://iesf.org/about, (Zugriff am 14.7.21)

Krüger T., Harfmann M. (2019): „eSports Marktanalyse Österreich“, URL: https://esvoe.at/wp-content/uploads/Nielsen_A1_Marktanalyse.pdf (Zugriff 15.7.21)

Kuckartz U., Rädiker S. (2022): „Qualitative Inhaltsanalyse – Methoden, Praxis, Computerunterstützung“, Weinheim: Beltz Verlag (5. Auflage)

leaguefeed.net (2022): „How many people play League of Legends? League of Legends Player count in 2022“, URL: https://leaguefeed.net/did-you-know-total-league-of-legends-player-count-updated/, (Zugriff am: 15.3.22)

Lee S., An J., Lee J. (2014): „The relationship between e-Sports viewing motives and satisfaction – The case League of Legends“, in: Proceedings of International Conference on Business, Management & Corporate Social Responsibility, S. 33 – 36

Llorens M. (2017): „eSport Gaming – The Rise of a new Sports Practice“, in: Sport, Ethics and Philosophie, Vol. 11 (4), S. 464 – 476

Ludwig S., Lachmann K., Papenbrock J., Escherle F., Flock A., MacGreevy D. (2020): „Let´s Play! 2020 – The European esports market“, URL: https://www2.deloitte.com/us/en/insights/industry/telecommunications/european-esports-industry-growth.html (Zugriff am 10.7.21)

McQuail D. (1983): „Mass Communication Theory – an Introduction“, New York: SAGE Publications Ltd.

Meyen M. (2004): „Mediennutzung – Mediaforschung, Medienfunktionen, Nutzungsmuster“, Konstanz: UVK Verlag (2. Auflage)

Neus F., Nimmermann F., Wagner K., Schramm-Klein H. (2019): „Differences and similarities in motivation for offline and online eSports event consumption“, 52nd Hawaii International Conference on System Sciences, S. 2458 – 2467

Newzoo.com (2020): „Global Esports Market Report“, URL: https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-esports-market-report-2020-light-version/ (Zugriff am 25.10.21)

Newzoo (2021): „Global eSports & Live Streaming Market Report“, URL: https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoos-global-esports-live-streaming-market-report-2021-free-version/ (Zugriff am 13.7.21)

Ority (2020): „Welche eSport Ligen gibt es?“, URL: https://de.ority.gg/blogs/esports/welche-esport-ligen-gibt-es (Zugriff am 14.7.21)

Petermeier D. (2022): „Die beliebtesten eSports Games 2022“, URL: https://www.ispo.com/trends/top-beliebteste-esport-spiele, (Zugriff am 10.3.22)

Pizzo A., Baker B., Na S., Lee M., Kim D., Funk D. (2018): „eSport vs. Sport: A Comparison of Spectator Motives“, in: Sport Marketing Quaterly, Vol. 27 (2), S. 108 – 123

Qian T., Wang J., Zhang J., Lu L. (2020): „It is in the game - dimensions of esports online spectator motivation and development of a scale“, in: European sport management quarterly, Vol. 20 (4), S. 458 – 479

Qian T., Zhang J., Wang J. Hulland J. (2020): „Beyond the Game: Dimensions of eSports Online Spectator Demand“, in: Communication & Sport, Vol. 8 (6), S. 825 – 851

Reitman J., Anderson-Coto M., Wu M., Lee J., Steinkuehler C. (2020): „Esports Research - A Literature Review“, in: Games and Culture, Vol. 15 (1), S. 32 – 50

Schweiger W. (2007): „Theorien der Mediennutzung“, Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften

Schöber T. (2020): „eSports Leitfaden 2020“, Flensburg: eSports Nord e.V.

Tang T., Kucek J., Toepfer S. (2020): „Active Within Structures: Predictors of Esports Gameplay and Spectatorship“, Communication & Sport, S. 1 – 21

Van Hulst P., Feleki A. (2019): „Ein Rückblick auf G2 Esports unglaublichen Run bei den LOL Worlds 2019“, URL: https://www.redbull.com/at-de/g2-esports-LoL-worlds-2019-rueckblick (Zugriff am 16.3.22)

Von Borcke Y., Konnowski N. (2021): „eSport-Sponsoring“, Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH

Wagner M. (2006): „On the scientific relevance of eSports“, in: Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development

Weiss T., Schiele S. (2013): „Virtual worlds in competitive contexts: analyzing eSports consumer needs“, in: Electron Markets, Vol. 23, S. 307 – 316

Yee N., Ducheneaut N. (2016): „Gamer Motivation Profile“, URL: https://quanticfoundry.com/wp-content/uploads/2016/03/Gamer-Motivation-Profile-GDC-2016-Slides.pdf (Zugriff am 17.7.2021)

Zhang S., Vitale G. (2019): „eSport – die Stimme der Nutzer. Berichtsband von PwC“, URL: https://www.pwc.de/esport (Zugriff am 13.7.21)

## 13 Abbildungsverzeichnis

Seite

**Abbildung 1:** Das Finale der League of Legends Weltmeisterschaft 2019 ..... 3

**Abbildung 2:** Bekanntheit des eSport in Deutschland ..... 4

**Abbildung 3:** eSport Genres und deren Beliebtheit ..... 13

**Abbildung 4:** Die Spielerebenen im eSport ..... 15

**Abbildung 5:** Globale Altersverteilung von eSport Zuschauer*innen ..... 16

**Abbildung 6:** Forschungsablauf der Studie zu affektiven Gaming Motiven ..... 19

**Abbildung 7:** Das "Gamer Motivation Model" ..... 24

**Abbildung 8:** Perspektiven der Mediennutzungsforschung ..... 42

**Abbildung 9:** Die meistgeschauten eSport-Titel 2021 ..... 50

**Abbildung 10:** allgemeines Ablaufmodell qualitativer Inhaltsanalysen ..... 51

**Abbildung 11:** Die Nutzungsmotive von eSport-Zuschauer*innen ..... 83

**Abbildung 12:** Entstehung von Nutzungstypen ..... 85

**Abbildung 13:** Der Ablauf empirischer Typenbildung ..... 86

## 14 Tabellenverzeichnis

Seite

**Tabelle 1:** Liste der Interviewteilnehmer*innen ..... 52

**Tabelle 2:** Nutzungstypen von eSport-Zuschauer*innen ..... 88

## 15 Anhang

Seite


**Anhang 1: Transkripte der Interviews** ..... 105

Interview 1 ..... 105

Interview 2 ..... 113

Interview 3 ..... 120

Interview 4 ..... 128

Interview 5 ..... 140

Interview 6 ..... 147

Interview 7 ..... 154

Interview 8 ..... 163

Interview 9 ..... 171

Interview 10 ..... 178

**Anhang 2: Kategoriensystem** ..... 185

**Anhang 3: Interviewleitfaden** ..... 190

**Anhang 4: Zusammenfassung** ..... 192

**Anhang 5: Abstract** ..... 193

## Anhang 1: Transkripte der Interviews

### Interview 1

I: Zum Einstieg würde ich gerne mal möglichst ausführlich von dir wissen, wie du dazu gekommen bist League of Legends zu spielen und wie du auf die eSport Szene aufmerksam geworden bist

B: Ja das war so, dass ich schon einer langen Zeit spiele ich glaube schon seit 2011, also bald 10 Jahre, wo ich angefangen habe, LOL zu spielen. Das lief so ab, dass eine Gruppe von Freunden das Spiel bereits gespielt hat und ihnen haben noch Mitspieler gefehlt und deshalb wurde ich dann gefragt, ob ich bei denen mitspielen möchte, da es ja ein Team Game ist mit mindestens, ja damals 3 bzw. 5 Mann. 5 Mann ist dann üblicher. Und ja dann habe ich mich dazu entschlossen mitzuspielen, habe Gefallen am Spielen gefunden und ja, seither spiele ich LOL eben häufiger oder ja mal mehr und mal weniger besser gesagt. Auf die eSport Szene bin ich aufmerksam geworden durch den Game Client, das war ja anfangs noch nicht so relevant und die Szene war auch noch eher klein damals 2011/12 oder 13. Und League of Legends hat dann eben Werbung für die eSport Szene gemacht im Game Client und ja, irgendwann hat es mich dann doch ein bisschen mehr interessiert und da habe ich eingeschalten, es hat mir gefallen und seither verfolge ich den eSport eben mehr oder minder regelmäßig, also eigentlich schon ziemlich regelmäßig.

I: Okay, wie würdest du sagen, also wie viel oder wie häufig schaust du?

B: Also, wenn ich schaue, dann normalerweise einen Gaming Tag am Stück, also wenn ich natürlich genug Zeit habe. Das läuft so ab, dass am Wochenende meistens die Spiele sind und die dann live übertragen werden und man kann dann halt zuschauen, was ich auch hin und wieder mache, live, wobei ich aber meistens die Videos on demand schaue, weil ich nicht immer unbedingt Zeit habe und da schaue ich mir dann immer einen Tag dann in einem Rutsch an, also wenn ich kann zeitlich. Und schauen tu ich dann ungefähr wöchentlich bis alle 2-3 Wochen, also je nachdem wie spannend es dann gerade ist.

I: Was meinst du mit spannend?

B: Ja, in der Gruppenphase oder in den Spring und Summer Splits, da ist nicht ganz so viel los. Also es sind viele viele Spiele und es gibt da natürlich gute Teams und die Spiele sind dann halt natürlich spannender und wenn es dann zur Schlussphase kommt, dann wird es natürlich auch nochmal interessant, wer welche Plätze belegt, wer weiterkommt zu den Worlds. Also dementsprechend würde ich da die Entscheidungsgames dann doch als sehr spannend einschätzen. Also spannend für die Zukunft, die größeren Turniere.

I: Ok, also wenn die Spiele wichtiger werden und die Events und Wettbewerbe quasi wichtiger werden, dann ist es bei dir Zeit, in der du häufiger schaust?

B: Also da verfolge ich dann alle Spiele, ja. Wenn es so in die Schlussphase geht, davor ist es eben so, oft alle aber nicht immer und da gibt es da halt noch Unterschiede zwischen den guten Teams, die gute Aussichten auf Platzierungen in der Weltmeisterschaft haben, da schau ich dann natürlich auch gerne. Und die Games schaue ich dann auch gezielter.

I: Auf welchen Plattformen schaust du dann?

B: Auf der LoLesports Seite, die direkt dafür ausgelegt ist. Da gibt es dann alle möglichen Informationen und die sind alle in einem Platz gebündelt. Ja da muss ich nicht überall alle Informationen

zusammensuchen, die ich gerne hätte. Also Statistiken, die Standings, einfach alles auf einem Platz und das macht es dann einfacher.

I: Weil du vorhin gemeint hast, wichtige Events, welche wären das für dich dann? Also es gibt ja ganz viele Regionen und Turniere das ganze Jahr über, was sind da so deine beliebtesten?

B: Also ich schaue auf jeden Fall die Worlds, darauf arbeiten ja die Teams jedes Jahr hin und da wirds dann eben so richtig spannend mit riesigen Shows und so weiter. Da schalte ich auf jeden Fall ein. Grundsätzlich aber schaue ich die europäischen Spiele an und auch ab und zu die nordamerikanischen, also die LEC und die LCS. Zusätzlich schau ich dann noch Intel Extreme Masters, die IEM und das ist dann wieder so ein kleineres internationales Turnier, das find ich auch immer sehr spannend, mal zwischendrin reinzuschauen.

I: Und die deutschsprachige eSport Szene?

B: Die verfolge ich eigentlich gar nicht wirklich. Also es ist tatsächlich eher der größere Raum.

I: Woran könnte das liegen, dass das nicht so interessant ist?

B: Ich wüsste ehrlich gesagt gar nicht wo ich das schauen könnte. Ich weiß nicht, ob das auch bei LoLesports auch verfügbar ist, aber ja interessiert mich gar nicht so sehr, das Nationale. Es geht ja eher um die internationale Turniere, LEC, LCS und die Worlds. Da geht es um mehr sag ich jetzt mal. Die Stakes sind höher.

I: Okay, aber inwiefern ist es dann für dich als Zuschauer interessanter, eher die größeren Turniere zu schauen?

B: Weil die besseren Spieler da spielen, also die besten Teams tatsächlich, die sich weltweit in den verschiedenen Regionen qualifiziert haben. Und die treten dann gegeneinander an und des ist dann das was eben den Reiz ausmacht.

I: Dann würde ich jetzt als nächstes größeres Thema mal über Nutzungsmotive zu sprechen kommen. Dafür würde ich gerne mal als Einstiegsfrage von dir wissen, ob du dich an ein besonders einprägsames Erlebnis aus deiner Zeit aus eSport Zuschauer erinnern kannst und dann vor allem, wieso das für dich besonders war.

B: Ja das kann ich tatsächlich. Das ist ein ganz berühmtes Play und prägendes Play in der Szene. Das war der sogenannte xPeke Backdoor. Das war 2014 in Catovica in Polen und das Spiel ging super lange und das war SK gegen Fnatic, also auch schon zwei sehr hochkarätige Teams, die gegeneinander angetreten sind. Extrem spannend, also es ging fast eine Stunde, was schon eher ungewöhnlich ist, dass ein Game tatsächlich so lange geht und es war ein extremes hin und her und es war immer knapp, aber gerade so dass des Spiel nicht beendet werden konnte. Am Ende hat sich dann der Spieler xPeke entschieden also das Spiel selbst in die Hand zu nehmen, ohne sein Team vorher aufzuklären oder ohne das Play mit seinen Teammates abzuklären und hat sich hinter die Gegner teleportiert und hat durch, ja kluges Positioning und Benutzen seiner Skills eben das Spiel beenden können. Ich weiß, dass ich extrem angespannt war, weil es eine sehr sehr knappe Sache war. Ja und dieses Play war eben deshalb so prägend, weil es immer noch xPeke Backdoor heißt, wenn das irgendein Spieler mit den Gegnern macht. Und es war extrem spannend und ja ist mir jahrelang noch im Kopf geblieben. So bis heute kann ich mich eigentlich genau daran erinnern, wie das abgelaufen ist damals. Auch sehr emotional dann von SK, weil sie ja dann verloren haben (lacht).

I: War das für dich damals so, dass du für eins von den Teams warst?

B: Ne mein damaliges Team war nicht dabei.

I: Also du warst dann eher neutral beim Zuschauen?

B: Ich war neutral ja, aber das bin ich normalerweise die meiste Zeit. Ich will eigentlich eher spannende Spiele sehen, als das unbedingt "mein" Team gewinnt.

I: Hast du dann überhaupt ein bestimmtes Lieblingsteam oder einen Lieblingsspieler oder Spielerin?

B: Also früher am Anfang, also als ich angefangen habe zu schauen, war es damals noch Moskau 5, beziehungsweise Gambit Gaming. Das war ein russisches Team und die haben in der europäischen Region gespielt und die Besonderheit bei denen war, dass sie sehr innovativ gespielt haben und viele überraschende Strategien auch immer in der Hinterhand hatten und dadurch der Überraschungsmoment auf ihrer Seite war und sie viele Spiele dadurch gewinnen konnten und sich natürlich dann die Gegner nie sicher sein konnten, was genau sie jetzt wirklich spielen oder wie sie da das Spiel angehen. Und ja, das war so mein Team zu der Zeit. War, weil sich dann das originale Roster aufgelöst hast und ja, das Team hat sich eben gespalten und das Besondere war ja eben diese Konfiguration von diesen 5 Spielern, die eine extrem gute Synergie gemeinsam hatten und eben diese Innovationen, die da dazu gespielt haben. Es hat einfach sehr viel Spaß gemacht, dabei zuzuschauen und abzuwarten, was sie dann wirklich spielen werden, weil man als Zuschauer ja auch nicht wusste, was jetzt als nächstes kommt.

I: Und jetzt heutzutage, bist du dann immer neutral, wenn du zusiehst, oder wie kann ich mir das vorstellen?

B: Also hauptsächlich ist es so, dass ich auf der europäischen Seite bin. Es gibt zwei gute Teams, die ich immer mal wieder im Kopf habe. Also G2 ist sowieso Weltklasse, da bin ich sowieso auf deren Seite in internationalen Turnieren. Fnatic ist auch immer sehr stark gewesen, ja das sind eigentlich so die beiden Teams, wo ich dahinterstehe. Aber eher G2 natürlich, die sind die Hoffnung für die europäische Region einen Titel abzugreifen.

I: Fallen dir dann irgendwelche Motive oder Gründe ein, warum du dich dann am Wochenende dafür entscheidest: Jetzt schaue ich mir die LEC an oder LOL eSport allgemein.

B: Ja also es ist einfach ein netter Zeitvertreib. Mal aus Langeweile, mal einfach weil ich daran Spaß habe natürlich. Das sind so eigentlich die Hauptmotive, warum ich eSport schaue, weil ich Spaß daran habe zuzuschauen und mitzufeiern. Ein kleinerer Grund ist dann natürlich auch, dass ich mir anschaue, was die Spieler so spielen, um das dann eben für mein eigenes Gameplay anzuwenden. Das ist so auch noch ein kleines Motiv, wieso ich eSport schaue, aber hauptsächlich ist es der Spaß. Der Spaß an der Sache. Der Spaß gute und schöne Spiele zu sehen und vor allem auch spannende Spiele zu sehen.

I: Was meinst du mit schönen oder guten Spielen?

B: Ja, das ist ein bisschen schwierig zu sagen. Wenn ein Team das andere ohne Chance vernichtet, dann ist es kein schönes Spiel sag ich jetzt mal. Es ist natürlich eine Leistung, absolut, das muss man anerkennen, dass ein Team, das so hinbekommt, ein gegnerisches Team so zu dominieren, dass die keine Chance haben. Allerdings sind die Spiele dann schon relativ vorhersehbar, was dann wirklich passiert und man hat dann schon eine große Vermutung, wer gewinnt. Schöne Spiele sind dann in meiner Ansicht dann die Games, in denen es knapp ist und es einfach spannend ist, wenn die Teams sehr vorsichtig sein müssen, welche Schritte sie als nächstes tun, um den Gegner eben in einen Nachteil zu befördern. Was auch noch schön ist natürlich, ist wenn high Skill Champions gespielt werden von den Spielern mit sehr viel Potential für coole Plays. Den Pro Playern schaut man dann natürlich auch zu, weil sie ja eben das Spiel extrem gut beherrschen und die Champions dann auch dementsprechend gut

beherrschen. Man kann sich da viel abschauen, man kann aber auch einfach genießen wie gut die Spieler tatsächlich sind und wie sehr sie dann einen Champion an sein Limit pushen können, um dann das maximale für das Team herauszuholen. Und das ist eben auch eine sehr schöne Sache und dann schaut man da auch extrem gerne zu. Vor allem wenn dann meine Lieblingschamps gespielt werden. Auch natürlich der Lieblingschamp der Spieler selbst, also die haben ja meistens sogenannte Pocketpicks, die sie schon oft gespielt haben mit denen sie so berühmt geworden sind oder mit denen sie sich quasi ins Pro Play gebracht haben. Froggen zum Beispiel mit Anivia, das geht immer Hand in Hand, das ist sozusagen sein Signature Champ und da freut man sich dann auch wenn der dann diesen Champion spielt, einfach weil man weiß, dass er extrem gut mit dem ist.

I: Beeinflusst dich das dann irgendwie, wie du selbst spielst? Also was die spielen oder wie die spielen. Versuchst du dir da irgendwelche Sachen abzuschauen oder zu lernen?

B: Ja definitiv. Es gibt einige Sachen, die man sich eben abschauen kann. Das wären dann sowas wie Items Builds oder bestimmte Combos, die man dann mit dem Champ vollführen kann und ja. Man sieht das und dann versucht man das dann eben nachzumachen und wenn man es mechanisch kann, dann umso besser und wenn nicht dann muss man es halt lernen und das ist dann auch wieder ein Anreiz zu spielen und das dann selbst zu meistern. Das ist dann auch ein gutes Gefühl, wenn man das schafft (lacht).

I: Nochmal kurz zu den LOL Events an sich. Was sind denn deine Erwartungen an die Übertragungen? Also was sind in deinen Augen die Elemente, die für dich ein gutes Zuschauererlebnis auszeichnen?

B: Also was wichtig ist für mich, ist eine ansprechende Präsentation, also zum Beispiel die Darstellung von Daten, also Statistiken, die man gut miteinander vergleichen kann über verschiedene Spieler oder Teams insgesamt. Dass die dann gut aufbereitet werden von den Kommentatoren oder von den Analysten, die es ja sehr zahlreich gibt. In der LEC zum Beispiel, gibt es viele Leute, die im Hintergrund die Statistiken bearbeiten und die werden dann von den Kommentatoren oder Moderatoren dann eben vorgetragen und das finde ich ist eine sehr wichtige Sache und mir macht es auch Spaß da zuzuhören und mir die Stats anzuschauen und das dann auch selbst ein bisschen zu vergleichen. Was auch sehr wichtig ist sind dann auch die Analysen vom gesamten Spiel oder Szenen aus dem Spiel, das passiert dann meistens nach dem Game, aber auch währenddessen, wenn es Spielunterbrechungen gibt, wegen PC-Problemen oder so. Und ja da eine Analyse zwischendrin zu bekommen, das ist eigentlich immer sehr cool. Was auch noch wichtig ist, ist dass ich das Gefühl habe, dass die Leute die Kommentatoren und die Shoutcaster, dass die einfach sehr viel Spaß an der Sache haben, die auch teilweise selbst privat spielen, was natürlich auch sehr wichtig ist, dass sie sich auskennen und dass sie Spaß an der Sache haben und dass das Ganze nicht zu ernst ist, sondern es einfach ein lockeres Event ist und trotzdem professionell aufgezogen wird. Deswegen schau ich gerne den eSport, weil man einfach Spaß beim Zuschauen hat. Den habe ich jetzt beim Fußball oder anderen Sportarten eher nicht. Es gibt eben mehrere Shoutcaster, die dann miteinander gut synergieren, die dann Witze machen hin und wieder und man einfach Spaß beim Zuschauen hat. Und wenn man merkt, dass die Kommentatoren Spaß haben, dann hat man eben auch noch mehr Spaß daran zuzuschauen (lacht). Also ja die Kommentatoren machen schon einen sehr großen Teil aus. Es gibt auch welche mit einer sehr angenehmen Stimme, es gibt auch welche die so ein bisschen, nicht so eine tolle Stimme haben. Aber ja, das ist mir schon sehr wichtig wer da kommentiert, deshalb schaue ich die deutschen Kommentatoren zum Beispiel gar nicht, einfach weil das englische mir mehr taugt und die Shoutcaster im englischen einfach viel besser sind in meinen Augen. Es ist einfach ungewohnt. Ich spiel das Spiel ja auch auf Englisch und dementsprechend ist es halt vertrauter, wenn man die englischen Begriffe dann auch hört.

I: Ok, was du jetzt noch gar nicht angesprochen hast zum Beispiel, was mich noch interessieren würde, wäre der soziale Aspekt vom eSport. Hast du Leute in deinem Bekanntenkreis, mit denen du dich darüber austauschst oder mit denen du das schaust oder benutzt du soziale Features, um dich mit anderen Fans im Internet auszutauschen?

B: Also den Chat schaue ich zum Beispiel gar nicht an bei den Livegames. Es ist relativ langweilig, da mitzulesen. Es sind ja normalerweise sehr viele Leute da, die da schreiben und das dann mitzulesen ist halt dann eigentlich fast unmöglich. Bei besonderen Plays wird dann sowieso immer nur das gerade angesagt Wort in der Szene dann benutzt und geschrieben. Pog ist dann immer so ein Ding, was dann jederzeit geschrieben wird, ja das ist halt nicht sehr interessant und dementsprechend achte ich auch Null auf den Chat, der ist bei mir auch immer ausgeblendet. Über eSport tausche ich mich aber schon aus mit Freunden, die eben auch eSport schauen und ja, das ist dann so das Soziale, was ich dann mache. Gemeinsam schauen würde ich auch auf jeden Fall, ja aber meistens so die größeren Tournaments kann man schon zusammen schauen, das habe ich auch in der Vergangenheit gemacht. Nur oft kommt es halt nicht zustande und dann schaut man eben allein, aber das ist eigentlich egal, ob man allein oder zusammen schaut in meinen Augen.

I: Wieso?

B: Also zusammen macht es natürlich schon Spaß klar, aber allein ist es genauso unterhaltsam. Deshalb ist es für mich kein Muss gemeinsam zu schauen, aber es ist schon nett (lacht). Ich schaue auf jeden Fall die meiste Zeit allein.

I: Wie sehr spielt es für dich eine Rolle wann die Spiele übertragen werden? Beziehungsweise, wenn du weißt, du hast nicht so viel Zeit, aber du willst trotzdem etwas schauen, ist es dann für dich so, dass du das dann priorisieren würdest für dich selbst oder muss dir das schon gut in deinen Zeitplan passen?

B: Ja also ich bin da relativ flexibel, was das angeht, da die Spiele ja meistens am Wochenende gestreamt werden. Wenn nicht, schaue ich mir ja normalerweise einfach die Videos on Demand an. Die Spiele live zu sehen ist mir dann eher bei großen Turnieren wichtig, da ist es dann für mich wichtig, dass ich es live sehe. Zum Beispiel eben die Worlds, das ist so das, wo ich auf jeden Fall einen sehr großen Teil live schaue. Das sind dann einfach für mich der Höhepunkt der Season, die Worlds und deshalb lege ich da auch einen hohen Wert darauf, das live zu sehen. Bei den anderen Spielen habe ich gar kein Problem eben etwas zu skippen oder erst später nachzuschauen.

I: Dann nochmal etwas zu deinen Nutzungsmotiven. Wie würdest du denn deine Emotionen beschreiben beim Zuschauen? Wie fühlst du dich dabei, wenn zum Beispiel das Team, das du favorisierst, gewinnt oder verliert?

B: Also ich versetze mich definitiv dann in die Lage, beziehungsweise ich bin dann schon voll dabei. Sagen wir mal so, wenn ein Team eben Fehler macht, denke ich mir so "Uh, das könnte man vermeiden" klar, andererseits ist es dann natürlich auch clever vom anderen Team gewesen. Kommt immer darauf an, aber grundsätzlich fühle ich auf jeden Fall mit und wie ich vorhin schon gesagt habe, wenn es knapp oder spannend ist, dann bin ich natürlich auch noch mehr dabei beim Schauen, als wenn es dann eben ein sicherer Sieg ist.

I: Und ist das dann auch deine Hauptbeschäftigung, wenn du das schaust oder schaust du auch manchmal nur so nebenbei?

B: Also die größeren Turniere verfolge ich auf jeden Fall aktiv, da ist meine volle Aufmerksamkeit dort. Oft bei den eher unwichtigen Spielen da schaue ich das halt auch mal nebenbei. Manchmal spiele ich auch zeitgleich noch LOL selbst und schaue ab und zu mal rüber oder ich höre einfach nur zu.

I: Alles klar. Noch ein letzter Punkt zu diesem Thema, welchen Einfluss haben denn diese In Game Belohnungen für dich, die man quasi als Belohnung fürs Zuschauen bekommt?

B: Also ich bekomme diese Belohnung eigentlich meistens automatisch, wenn ich den Stream die ganze Zeit laufen habe, aber wirklich motivieren tut mich das eigentlich nicht, weil ich es sowieso schauen würde, egal ob man dafür etwas bekommt oder nicht. Was ich aber herausheben würde, ist definitiv das Tippspiel bei den Worlds, also wer jeweils in den Gruppen weiterkommt, wer dann die Finalrunden erreicht, das ist immer sehr witzig da mitzumachen und eben mitzuraten. Ja dann macht das Zuschauen auf jeden Fall noch mehr Spaß, aber ich würde es definitiv auch ohne die Belohnungen schauen, aber es macht halt schon trotzdem mehr Spaß.

I: Gut. Ich würde gerne nochmal speziell auf League of Legends zurückkommen und zwar was zeichnet aus deiner Sicht den Erfolg der eSport Sparte aus und wie würdest du den eSport Bereich bei League of Legends insgesamt bewerten?

B: Ja also es ist ja so, dass das Spiel immer bekannter geworden ist über die Jahre und dadurch ist natürlich auch die Szene gewachsen. Der Prizepool ist größer geworden, weil mehr Spieler Geld in das Spiel investiert haben, also durch Skins zum Beispiel oder spezielle Gegenstände. Und durch diesen wachsenden Prizepool steigt dann natürlich auch wieder das Interesse am Spiel, weil man noch mehr gewinnen kann und es um noch viel mehr. Und ja das hat das dann auf jeden Fall angekurbelt und mehr Leute sind durch das Spiel und die Werbung darauf aufmerksam geworden. Und eben, weil mehr Geld zur Verfügung war, wurde es eben immer professioneller aufgezogen und qualitativ natürlich noch wesentlich besser als früher. Ja und dadurch ist es eben so bekannt geworden und so groß geworden, weil sie das Geld hatten, das groß aufzuziehen und sich auch stetig verbessert haben tatsächlich über die Jahre hinweg.

I: Für dich als Fan und aktiven Spieler, spielt da für dich die Kommunikation von LOL eSports noch eine bestimmte Rolle? Also woher nimmst du in der Regel deine Informationen?

B: Also die meisten Informationen bekomme ich eigentlich über den Client. Weil dann eben immer so ein Popup auftaucht, so "ja jetzt gehts wieder los, jetzt in einer Stunde kommt das und das Spiel oder in einer Stunde geht der nächste Game Day los" und das ist eben so meine Hauptinformationsquelle, ich weiß natürlich dann immer ungefähr welche Events gerade anstehen und sobald es losgeht, wird es im Client erwähnt und dann schaue ich eben, wann es losgeht. Aber so insgesamt ist es dadurch schon leicht informiert zu bleiben, also vorausgesetzt man hat den Client auch regelmäßig offen.

I: Ok, und gäbe es noch etwas aus deiner Sicht, was dazu führen könnte, dass du noch mehr schauen würdest, beziehungsweise was könnte man da noch verbessern?

B: Ganz schwierig. Ich weiß gar nicht was die noch verbessern könnten eigentlich, ich bin schon sehr zufrieden insgesamt, also was Analyse oder Moderation angeht. Ich bin wirklich sehr bedient, ich wüsste echt nicht was man da noch anders machen könnte an der Aufmachung von den Events und so weiter. Also jedes Jahr gibt es natürlich neue Grafiken und alles wird optisch immer ansprechender, aber ansonsten verändert sich nicht so viel. Der eSport in LOL ist schon an einem sehr guten Punkt angekommen muss ich sagen, wo man wenig verbessern kann. Also es ist auf jeden Fall sehr sehr professionell. Wenn auch mit einer bisschen lockeren Atmosphäre unter den Moderatoren und das finde ich aber persönlich schon sehr ansprechend und das müsste bei anderen Zuschauern auch so sein, sonst wäre das ja nicht so beliebt. Ich glaube das ist auch ein Teil des Erfolgs, dass das einfach echte Menschen sind, die Spaß am Event und am Spiel haben und das überträgt sich dann eben auch auf die Leute, die das schauen.

I: Ok, wir haben ja schon viel über dein Nutzungsverhalten gesprochen. Was würdest du denn selbst sagen, welcher Typ von eSport Zuschauer bist du?

B: Also ich würde mich jetzt nicht als Fanboy bezeichnen. Ich schaue einfach gerne eSport, aber ich muss nicht unbedingt schauen. Ich sehe mir die Spiele gerne an und ich erfreue mich auch daran, also

an guten und spannenden Spielen oder an den zusätzlichen Informationen, die man vor und nach dem Spiel bekommt. Ja und allgemein, wie die Spieler eben spielen (lacht). Also wie das Spiel funktioniert, oder eben auf einem sehr hohen Niveau funktionieren kann, das ist nämlich auch so ein ganz wichtiger Punkt, weil mit fremden Leuten zu spielen ist gleich mal eine ganz andere Sache als mit einem festen Team und eben zu sehen wie man das Spiel an sein Limit pushen kann durch extrem gutes Teamplay und diese Einheit im Team. Das ist einfach extrem spannend und auch echt ein wichtiger Punkt für mich, jetzt wo ich so darüber nachdenke.

I: Und würdest du sagen, dass du eher mehr selbst spielst, weil du eSport schaust oder dass du eher mehr eSport schaust, weil du selbst spielst?

B: Also eher letzteres. Ich spiele viel und habe sehr viel Spaß daran und dadurch eben auch am eSport. Es gab aber auch Zeiten, in denen ich eher weniger LOL gespielt habe, wo ich dann trotzdem noch den eSport verfolgt habe. Wenn man jetzt aber gar nicht selbst spielt, dann macht der eSport in meinen Augen auch wenig Sinn, weil man sich ja auch auskennen muss mit dem Spiel und wenn man das nicht tut, dann sitzt man da davor und hat keine Ahnung was eigentlich gerade passiert. Also das ist schon ein großer Faktor, dass man selbst spielt und dann eben in die eSport Szene reinrutscht und nicht umgekehrt ohne Kenntnisse über das Spiel den eSport schaut. Bei LOL muss man ja eigentlich durchgehend up-to-date sein, was bei klassischen Sportarten zum Beispiel nicht zwingend der Fall ist. Also welcher Patch gerade gespielt wird, welche Champions gerade aktuell gut sind, ob es neue Champs gibt. Man muss da schon dahinter sein.

I: Und das machst du auch gerne?

B: Ja, durch das Spiel selbst informiere ich mich eigentlich über den neuesten Patch, also was gerade stärker ist oder schwächer und das sieht man dann eigentlich immer recht schnell im eSport, weil die Pro Player das dann auch sofort übernehmen und das spielen was aktuell eben funktioniert beziehungsweise stark ist. So quasi als Vorbilder oder eben Trendsetter für die ganze Community, weil man sich eben viel von denen abschauen kann. Das kann dann aber auch manchmal frustrierend sein, wenn man etwas nicht selbst umsetzen kann, oder wenn man mit Leuten im Game ist, die dann irgendwas Neues ausprobieren, aber das dann überhaupt nicht funktioniert. Also ja das hat schon seine Vor und Nachteile.

I: Ok. Also ich verstehe das so, dass es bei dir eine sehr enge Verbindung gibt, zwischen selbst spielen und eSport schauen. Wenn du jetzt mal ein bisschen in die Zukunft schaust, wie denkst du könnte sich das bei dir in den nächsten Jahren weiterentwickeln?

B: Also ich denke mal, dass es weiterhin Hand in Hand gehen wird. Also, dass ich sowohl selbst spiele als auch den eSport verfolgen werde. Es gab zwar auch Zeiten in denen ich nicht gespielt aber trotzdem geschaut habe und das kann natürlich in Zukunft auch wieder so passieren, aber die Wahrscheinlichkeit, dass ich selbst spiele aber gar nicht mehr eSport schaue, das ist eher gering und wird wahrscheinlich dann auch von meiner verfügbaren Zeit abhängig sein. Wenn ich weniger Zeit zum Spielen habe, dann nehm ich mir schon auch gerne die Zeit die Spiele weiterhin zu verfolgen. Vor allem für die größeren Turniere.

I: Würdest du dir dann auch die Zeit nehmen, dich aktiv mit dem Spiel auseinanderzusetzen, auch wenn du nicht mehr selbst spielst, damit du quasi trotzdem auf dem Laufenden bist?

B: Das Gute an den Übertragungen ist ja auch immer, dass man schon beim Zuschauen allein informiert wird, also das neue Patches erklärt werden und ja wenn man das Grundverständnis vom Spiel hat, dann verliert man auch nicht so schnell den Faden. Also so zu 100% aktuell muss man glaube ich nicht sein, man kommt dann schon immer schnell wieder rein. Die wichtigsten Infos bekommt man dann

zum Beispiel zu Beginn eines Turniers zu hören, also was gerade stark ist oder welche Champs beliebt sind und so weiter.

I: Alles klar, bevor wir dann zum Ende kommen, fällt dir zu dem Thema vielleicht noch etwas ein, was wir nicht besprochen haben?

B: Nein (lacht). Da fällt mir jetzt eher nichts mehr ein.

I: Ok, dann würde ich dich noch einmal bitten kurz zusammenzufassen, was deine konkreten Gründe sind, warum du gerne eSport schaust.

B: Der Spaß am Spiel, der Spaß an der Liveübertragung, die Spannung der Spiele, den besten Teams und Spielern bei den wichtigsten Events zuzuschauen und ja was ich eigentlich noch gar nicht erwähnt habe ist die Kreativität der Spieler selbst. Was die sich dann ausdenken an Strategien oder Innovationen und das ist dann immer schön etwas Neues oder Ungewöhnliches zu sehen, vor allem wenn das dann auch funktioniert bei denen.

I: Ja gut, dann wären wir auch schon beim Ende dieses Interviews. Also wenn du nichts mehr anzumerken hast, bedanke ich mich für deine Zeit und die vielen Informationen, die du mir gegeben hast.

B: Sehr gerne, hat Spaß gemacht (lacht)

**Interview 2**

I: Okay, als erstes würde ich dich gerne darum bitten mir möglichst ausführlich zu erzählen, wie du dazu gekommen bist LOL zu spielen und wie du auf die eSport Szene aufmerksam geworden bist.

B: Also tatsächlich bin ich über einen Freund zu League of Legends gekommen, vor einigen Jahren. Hat mir am Anfang überhaupt keinen Spaß gemacht und fand das ehrlich gesagt ziemlich schlecht. Dann hat es so ungefähr ein halbes Jahr gedauert, aus Langeweile heraus hab ich mir dann so gedacht "gib dem Spiel halt doch noch eine Chance". Und ja dann hab ich eben angefangen es bisschen zu spielen und hab auch festgestellt, dass es eigentlich doch ganz witzig ist und hab mich dann ein bisschen mehr gespielt. Ich hatte damals absolut keine Ahnung von dem Spiel, aber das ist dann mit der Zeit schon besser geworden (lacht). Und auf die eSport Szene bin ich dann aufmerksam geworden durch den Begriff xPeke Backdoor. Das ist quasi ein Spielzug im Spiel, bei dem man den Fehler, dass der Gegner den Nexus nicht bewacht, ausnutzt um diesen zu zerstören. In der Szene wird das eben xPeke genannt, weil das der Name des Profispielers war, der das zum ersten Mal im Profibereich gezeigt hat. Und mich hat dann interessiert, weshalb man das eben so genannt hat und hab mir das Video dazu dann angeschaut und dann hab festgestellt "oh da gibt es ja auch eine Profi Szene" und die sieht eigentlich ziemlich nice aus und dann hab ich mir erstmal ganz viele vergangene Spiele angesehen und ja, im Laufe der Zeit hab ich dann auch angefangen die aktuellen Wettbewerbe und Spiele angeschaut habe und so bin ich dann eben in die eSport Szene reingekommen.

I: In welchem Jahr war das?

B: Also das war ungefähr Ende Season 4, also vor 7 Jahren, 2014.

I: Okay und was hat dich daran so fasziniert? Also an dieser Szene die du angesprochen hast.

B: Wie gesagt, anfangs war ich einfach nur neugierig. Es gibt ja diesen In Game Chat bei LOL und ich hatte da eben so ein Spiel, ich weiß nicht mehr ob jemand aus meinem Team diesen xPeke gemacht hat oder jemand von den Gegnern, auf alle Fälle haben danach dann alle diesen Begriff im Chat geschrieben, dass das eben ein xPeke war aber mich hat es dann einfach nur interessiert, was die damit gemeint haben. Und letztendlich, wie gesagt, ich fand das einfach extrem faszinierend, dass dieser eine Move dazu geführt hat, dass nicht nur dieser Spieler weltweit bekannt wurde dadurch, sondern dass ich gerade dadurch dann auf die kompetitive Szene aufmerksam geworden bin. Das hat mich dann auch ziemlich stark an Fußballspiele erinnert und das hat mich dann schon fasziniert, vorallem weil ich festgestellt habe, dass es noch ganz viele von diesen Moves gibt, die von Profispielern erfunden wurden. Ich hab dann festgestellt, dass es da so eine Art Subkultur gibt, die im ersten Moment, wenn du ausschließlich nur das Spiel spielst, noch ziemlich verborgen ist, aber wenn du dich ein bisschen mehr dafür interessierst, dann ist es eigentlich genau dasselbe wie bei jedem anderen Sport auch. Und das hat mich einfach sehr beeindruckt so insgesamt.

I: Okay, wie schaut es dann aktuell bei dir aus, wie viel spielst du LOL im Moment, beziehungsweise wie viel eSport schaust du?

B: Spielen an sich variiert die letzten 2-3 Jahre ziemlich stark, je nachdem wie viel Lust ich immer darauf so habe. Es gibt Wochen da spiel ich vielleicht 1-2 Stunden insgesamt und dann gibts wieder Zeiten, wie zum Beispiel diese Woche, da hab ich glaub ich am Tag 4-5 Stunden Minimum gespielt. Schauen wiederum ist bei mir so, dass ich die letzten Jahre eigentlich so ziemlich jeden Spieltag mitnehme und mir das auch komplett anschaue. Ab und zu spiele ich auch währenddessen selbst, ab und zu chill ich auch einfach nur und schau es mir gemütlich bei einem Bier an.

I: Und weil du gemeint hast die Spieltage. Welche Events oder Ligen schaust du da so an?

B: Ich schaue hauptsächlich die LEC oder die LCS. Die deutsche Prime League verfolge ich jetzt an sich nicht so, ab und zu schau ich da mal rein, eher aus Langeweile, aber an sich interessiert mich die deutsche LOL Szene eher weniger. Tatsächlich dann wirklich nur die LEC oder die Weltmeisterschaften.

I: Was würdest du sagen, fasziniert dich dann an den Events, die du schaust, beziehungsweise warum schaust du zum Beispiel die deutsche Prime League nicht?

B: Ich sag mal so, in der LEC spielen halt die besten der Besten und ich habe ja auch angefangen, das aktiver zu verfolgen unter anderem auch weil ich mir erhofft habe selbst besser zu werden. Das ist btw. grandios gescheitert, also besser geworden bin ich nicht wirklich (lacht). Aber wie gesagt, das sind einfach die besten Spieler in Europa. Das war einfach immer sehr faszinierend zu sehen, was eigentlich alles in diesem Spiel möglich ist und wie man das Spiel theoretisch richtig spielt. Man muss schon wirklich sagen, zwischen der Competitive Scene und dem Casual League of Legends, was ich spiele, sind ja Welten Unterschiede. Wenn die hier auf der Erde spielen, bin ich gefühlt auf dem Mars. Das ist ein enormer Unterschied und das ist wirklich faszinierend und es ist auch für einen Spieler wie mich, unglaublich schön das anzusehen. Also wenn Profis spielen ist das einfach richtig schön. In meinen Spielen herrscht einfach nur Chaos und Frust aber bei denen ist es koordiniert, es macht einfach Spaß zuzusehen, wie schön dieses Spiel eigentlich sein kann.

I: Okay, was meinst du genau mit schön anzusehen?

B: Das Strategische. Wie berechnet manchmal die Spielzüge sind. Das beste Beispiel dafür, fällt mir ein, der Jungler von dem derzeit besten Team in Europa. Während im Vergleich alle anderen Jungler in dieser Liga im Sandkasten spielen, spielt der Schach. Der ist so berechnend mit seinen Taktiken und seinen Calls, er koordiniert das Team so dermaßen gut, dass sie deshalb berechtigterweise auf Platz 1 stehen. Einfach nur weil er jeden anderen so aussehen lässt, als wär der ein Kleinkind im Sandkasten, einfach nur weil er das Spiel soweit unter seiner Kontrolle hat, dass er immer genau weiß, was er wann wie wo tun kann und will und das ist unglaublich faszinierend und einfach unglaublich schönes League of Legends.

I: Du hast auch die Weltmeisterschaften erwähnt. Ist das für dich dann nochmal etwas anderes? Also was zeichnen die in deinen Augen aus, oder was macht diesen Wettbewerb dann besonders für dich?

B: Ja also an den Worlds fasziniert mich vor allem, dass sich in den unterschiedlichen Regionen, die eigentlich unter der Season alle genau dasselbe Spiel mit den gleichen Patches spielen, eine andere Meta ausbildet. Es ist selten der Fall, dass Europa und Nordamerika und die asiatischen Regionen dieselbe Meta und die selbe Herangehensweise an das Spiel haben, das ist unglaublich selten der Fall. Klar es mischt sich dann bei den Worlds mit der Zeit, aber gerade am Anfang ist es ebenfalls so als würden da unterschiedliche Welten aufeinanderprallen. Klar oft unterscheiden sich die Teams oft nicht so stark, aber es sind dann die Details die es ausmachen. Und das ist sehr faszinierend das zu betrachten, weil daran erkannt man eben, dass jede Region und eigentlich jedes Team ein anderes Verständnis vom Spiel haben. Und wenn dann diese Teams aufeinandertreffen, so quasi als Kampf der Kulturen, dann sieht man sich das eben sehr gerne an. Die Worlds sind für die meisten Fans ja eigentlich das Highlight des Jahres und für mich schon auch ein bisschen.

I: Gibt es abgesehen davon, dass du von den Fähigkeiten der Spieler so fasziniert bist noch Gründe warum du allgemein gerne eSport schaust? Also was motiviert dich dazu?

B: Mittlerweile zum einen deswegen, weil ich einfach Fan davon bin, auch von einem speziellen Team und einem bestimmten Spieler. Und zweitens wegen dem extrem hohen Unterhaltungswert. Das

könnte man vergleichen mit einem Fußballfan, der sich die Bundesliga anschaut, obwohl sein eigenes Team gar nicht spielt. Sondern einfach nur weil es einem Spaß macht sich das anzuschauen. Also LEC schauen ist für mich vergleichbar mit Fußball schauen oder einen Film anzusehen.
I: Kannst du mir vielleicht noch etwas genauer beschreiben was du unter Unterhaltung verstehst, oder welche Emotionen da bei dir beim Schauen aufkommen?

B: Emotionen eher weniger muss ich sagen. Aber die Teams haben ja jeweils eine eigene Strategie und im Prinzip spielen sie zwar dasselbe Spiel, aber jedes Spiel, das gespielt wird, verläuft unterschiedlich, einfach nur weil jeder Spieler dem Spiel seinen eigenen Stempel aufdrücken möchte. Weil jeder Spieler das Spiel anders spielt und das macht es für mich so spannend zu sehen und auch so unterhaltsam mir das anzusehen, weil es zwar irgendwie immer dasselbe ist, aber auch doch irgendwie nicht (lacht). Also quasi diese Abwechslung, die man da bei jedem Spiel hat. Im Prinzip ist immer nur das Ziel dasselbe und zwar zu gewinnen, aber wie jedes Team dieses Ziel angeht, das macht es für mich eben so unterhaltsam.

I: Alles klar, du hast ja vorhin erwähnt dass du einen Lieblingsspieler hast. Wer ist das beziehungsweise hast du auch ein Lieblingsteam?

B: Ja, also mein Lieblingsspieler ist Reckless und mein Lieblingsteam ist G2, also das Team bei dem der auch selbst spielt. Und da bin ich aktuell auch sehr glücklich darüber, dass Reckless letztes Jahr zu denen gewechselt ist, weil das für mich davor immer etwas schwierig war. Reckless hat ja davor bei Fnatic gespielt, quasi die Erzfeinde von G2 und das war dann immer hart, wenn die gegeneinander gespielt haben. Einerseits wollte ich, dass Reckless Erfolg hat, andererseits wollte ich, dass G2 auch Erfolg hat, weshalb ich dann wirklich glücklich war, dass der dann zu denen gekommen ist.

I: Und was zeichnet diesen Spieler für dich aus, weshalb du sagst, dass das dein Lieblingsspieler ist?

B: Tatsächlich eigentlich nicht hauptsächlich wegen seinen Skills, sondern wegen seiner Persönlichkeit. Ich habe Reckless für mich entdeckt, als er gerade erst in die Profiszene gekommen ist und man hat halt so schon mitbekommen, dass die Profispieler damals ziemlich toxisch waren, sie waren einfach Idioten, zu den damaligen Zeiten sag ich mal. Und ich habe dann über einen deutschen Streamer erfahren, dass das bei Reckless überhaupt nicht der Fall ist. Der ist immer sehr entspannt und lässt sich durch Niederlagen jetzt nicht großartig unterkriegen und außerdem verliert er auch nie ein schlechtes Wort über seine Gegner. Er ist immer ruhig und versucht immer sein Spiel zu spielen und zu gewinnen, er lässt sich nicht von anderen Leuten provozieren oder beeinflussen und das hat mich damals sehr begeistert und seitdem bin ich schon ein großer Fan von ihm. Ich meine er spielt natürlich auch gut, sehr gut sogar und das muss er ja auch, sonst würde er nicht in der Proszene sein. Obwohl bei den letzten Spielen, da hätt ich ihm schon gerne mal eine Nackenschelle verpasst, da hat er echt nicht gut gespielt (lacht). Aber ansonsten seh ich ihn schon so als Vorbild. Ich spiele dieselbe Rolle wie er und ich weiß welches Leid einem bei dieser Rolle zugefügt werden kann (lacht). Und das er dann trotzdem so ruhig bleibt und sich nicht so einfach demotivieren lässt, das fasziniert mich schon sehr und das war schon immer das was ich mir von ihm am meisten abschauen will, also dass ich beim Spielen nicht zu emotional werde.

I: Okay verstehe. Und wieso genau bist du dann Fan von G2 geworden und was findest du an denen so gut?

B: Ich bin Fan von G2, seitdem sie in die LEC eingetreten sind, einfach nur weil sie von Anfang an dieses Draufgänger Image hatten, sie hatten von Anfang an diese Einstellung "Jo ihr könnt machen was ihr wollt, wir gewinnen sowieso" und ich bin schon Fan von sowas, das hat mich halt abgeholt. Vor allem, weil sie auch immer ihr Wort gehalten haben, also sie haben nicht nur geredet sondern auch wirklich extrem gut gespielt und die Liga über mehrere Jahre komplett dominiert. Und das hat mich unglaublich fasziniert. Mittlerweile würde ich aber nicht mehr sagen, dass ich nur deshalb Fan von G2 bin, weil

dieses "Badass" Image haben sie in letzter Zeit ein bisschen verloren. Inzwischen ist es eher so, dass sie einfach nur Spaß am Spiel haben und das sieht man den Spielern auch an. Selbst wenn sie mal verlieren, sie können trotzdem darüber lachen, sie machen trotzdem ihre Witze. Die laden ja auch regelmäßig diese Voice Comms während den Spielen hoch und das höre und schaue ich mir persönlich sehr sehr gerne an, einfach weil ich es extrem witzig finde, dass sie selbst in Spielen, in diesen Stresssituationen, wo es wirklich um etwas geht, immer noch Witze machen oder über sich gegenseitig lachen, wenn mal einer einen Fehler gemacht hat. Also egal, wie es läuft sie tilten nicht und haben einfach immer Spaß am Spiel und das ist eigentlich das, was den meisten LOL Spielern fehlt bzw. in den letzten Jahren verloren gegangen ist. Also hauptsächlich bei den Casual Spielern, da spielen glaube ich die meisten nur noch, weil sie süchtig sind.

I: Alles klar (lacht). Und bezüglich auf dein Zuschauererlebnis, wie fühlst du dich, wenn G2 spielt im Vergleich zu einem Spiel, wo einfach nur zwei andere Teams gegeneinander spielen?

B: Also es macht schon einen Unterschied. Ich würd sagen, wenn andere Teams spielen, dann bin ich einfach interessiert an der Spielweise und es ist auch unterhaltend und spannend. Wenn allerdings G2 spielt, dann werd ich emotional, da werde ich auch teilweise wütend, wenn Reckless wieder irgendetwas komisches macht oder schlecht spielt, dann würde ich am liebsten zu ihm rennen und ihm eine reinhauen (lacht). Da werde ich schon sehr schnell emotional. Also bei G2 ist es so, wie gesagt, die sind mein Lieblingsteam, da hängen schon sehr viele Emotionen mit drin. Ich freue mich sehr für mein Team wenn es gewinnt, ich hoffe und bange jedes Spiel, dass sie gewinnen, weil ich davon überzeugt bin, dass G2, wenn sie sich wirklich anstrengen, auch die Worlds gewinnen können, aber sie tun das aktuell leider nicht und das ist wiederum ein bisschen frustrierend für mich (lacht). Und wie gesagt, wenn ich jetzt beim Zuschauen neutral bin, wenn ich nicht als Fan zuschaue, dann überwiegt schon hauptsächlich der Unterhaltungswert und der Spaß. Und gerade jetzt zum Ende der Season war es auch sehr spannend zu sehen, wie knapp es in der Liga war. Also die Teams waren sehr knapp beieinander und man konnte nicht wirklich sagen wer da jetzt in die Playoffs kommt, bzw. wie die Platzierungen am Ende aussehen werden. Und das ist für mich schon auch ein guter Grund die Spiele anzusehen. Es ist unterhaltsam, es ist spannend, ich mein, andere schauen sich für so etwas einen Film an und ich schaue dann eben LOL (lacht).

I: Okay. Ich hab vorhin noch eine Frage vergessen und zwar auf welchen Plattformen schaust du die Spiele eigentlich an und wieso?

B: Also eigentlich schaue ich nur auf Twitch. Man kann sich zwar auch die Streams auf YouTube ansehen oder auf der LoLesports Seite aber ich hab mir das einfach so angewöhnt, dass ich auf Twitch schaue. Ich weiß gar nicht so genau wieso.

I: Alles klar, also legst du schon Wert darauf die Spiele live zu sehen oder?

B: Ja, definitiv.

I: Okay und wie sehr spielt es für dich dann eine Rolle, wann die Spiele übertragen werden und wie viel Zeit du insgesamt zum Schauen zur Verfügung hast?

B: Also in Bezug auf die LEC, finden die Spiele sowieso immer Freitag und Samstag am frühen Abend statt. Also von 5 bis 10 rum und da passt es für mich zeitlich schon sehr gut, aber wenn ich jetzt mal einen Tag nicht live schauen kann, weil ich irgendetwas anderes vorhabe, dann schaue ich mir meistens am nächsten Tag dann die VODs an. Bei den Worlds war es auch schon mal so, dass ich mich mit ein paar Freunden zusammen gesetzt habe um 3 Uhr morgens um die Worlds in China live anschauen zu können, aber das war schon hart (lacht). Aber ich nehm mir schon echt gerne die Zeit dafür, vor allem wenn mein Lieblingsteam spielt. Ich sag jetzt mal, es sind Worlds, es ist 3 Uhr morgens, es ist Finale und es spielt irgendwie ein chinesisches gegen ein koreanisches Team, dann muss es nicht unbedingt

sein, dass ich dafür dann aufbleibe. Dann schaue ich mir halt einfach am nächsten Tag die Wiederholung an, aber wenn allgemein europäische Teams bei den Worlds spielen, muss auch nicht unbedingt G2 sein, dann bin ich schon auch für Europa insgesamt. Und da versuche ich auf jeden Fall auch die Spiele live zu sehen, unabhängig von der Uhrzeit.

I: Du hast ja gerade angesprochen, dass du mit Freunden geschaut hast. Wie sehr spielt für dich dieser soziale Aspekt eine Rolle? Also in Bezug auf Freunde oder die Onlinecommunity und andere Fans?

B: Also mit der Onlinecommunity habe ich eigentlich nichts zu tun. Aber ich habe seit einiger Zeit einen Kumpel, der gerne mit mir zusammen League of Legends schaut, obwohl er das nichtmal selbst spielt. Der hat mal vor 4 Jahren für eine kurze Zeit gespielt und dann wieder aufgehört, weil es ihn nicht so interessiert hat, aber er schaut es sich schon gerne an. Das ist für ihn ähnlich wie Fußball schauen, weil der selbst großer Fußballfan ist und wenn er mit mir zusammen sitzt, dann hat der auch so das Gefühl, als würden wir gerade Fußball schauen. Nur er kennt sich halt nicht so gut aus bei LOL und deshalb war es für ihn am Anfang relativ schwierig sich da reinzufinden, mittlerweile ist er aber so weit drin, dass er sich eSport auch ohne meine Erklärungen ansehen kann. Das liegt aber schon auch vor allem daran, dass die Kommentatoren mittlerweile so gut sind und die das Spiel auch sehr verständlich kommentieren, dass auch ein Laie, sag ich mal, der das selbst nicht spielt, das Spiel versteht. Und dementsprechend ist es für mich ziemlich nice, weil er eigentlich auch so mein bester Kumpel ist, seine Freundin spielt zum Beispiel auch oft mit mir LOL. Und dann sitzen wir auch oft bei ihm und schauen uns die Spiele an. Reden währenddessen darüber, trinken ein Bier und ja, haben einfach eine schöne Zeit und das ist schon ziemlich nice immer.

I: Okay. Und weil du gerade die Kommentatoren erwähnt hast. Wie wichtig sind dir die insgesamt? Und welche Rolle spielen die für dich in Bezug auf dein ganzes Zuschauererlebnis?

B: Mir ist es erstmal wichtig zu wissen, dass die Kommentatoren sehr viel Ahnung von dem Spiel haben, weil die dann auch genau wissen, worüber sie sprechen. Andererseits gibt es auch einen Kommentator zum Beispiel, der privat relativ schlecht ist bei LOL, aber der macht einfach einen verdammt guten Job, der hat auch schon jahrelange Erfahrung als Caster in anderen Spielen, der wird so ein bisschen als Urgestein der eSport Szene angesehen. Und bei dem spielt es für mich eigentlich auch nicht so eine große Rolle wie gut er sich selbst bei dem Spiel auskennt, weil der insgesamt einfach extrem unterhaltsam ist. Grundsätzlich ist es mir schon wichtig, dass die Kommentatoren viel Wissen über das Spiel haben und das dann auch an die Zuschauer weitergeben können, aber an sich ist es fast wichtiger für mich, dass die allgemein viel Wissen über das Kommentieren insgesamt haben. Aber ja, so die Mischung aus Unterhaltung und Wissensvermittlung würde ich sagen, macht für mich den idealen Caster aus.

I: Verstehe. Und welche Erwartungen hast du insgesamt an die LOL Übertragungen und was sind denn allgemein für dich die Elemente, die den eSport in LOL so erfolgreich gemacht haben?

B: Ok, erstmal warum LoLesport so erfolgreich geworden ist. Meiner Meinung nach liegt das zuerst einmal daran, dass League of Legends für jeden zugänglich ist. LOL ist ein kostenloses Spiel, jeder kann es prinzipiell spielen und durch die kompetitive Natur des Spiels denke ich, hat jeder Spieler irgendwie das Bedürfnis auch besser zu werden. Und um das zu erreichen, kommt man eigentlich nicht darum herum sich die Profispieler anzusehen. Also zum Beispiel, "wie spielt ein Profi meinen Lieblingschampion". Und der eSport ist ja auch kostenlos, also das kann man sich jederzeit umsonst anschauen, egal welcher Wettbewerb und egal welches Spiel, man braucht eigentlich nur eine Internetverbindung und Zeit. Ich finde zwar, dass das Spiel selbst mittlerweile nicht mehr so einsteigerfreundlich ist, weil es einfach extrem komplex geworden ist und es dadurch vielleicht für komplette Anfänger etwas unattraktiver wird, aber die aktuelle Spielerbasis ist trotzdem noch extrem hoch und solange es genug Leute gibt, die das Spiel selbst spielen und auch dadurch den eSport schauen, wird das schon noch einige Zeit dauern bis dieser Erfolg wieder zurück geht. League of Legends ist einfach insgesamt sehr wichtig für

die gesamte eSport Szene, einfach nur deshalb, weil es eigentlich den eSport in der Gesellschaft ein Stück weit etabliert hat und dem eSport seine Daseinsberechtigung gibt.

I: Okay, dann würde ich jetzt zum nächsten Thema weitergehen. Du hast mir ja schon sehr viel über deine Nutzungsmotive erzählt und warum du gerne eSport schaust. Wie würdest du so insgesamt dein eigenes Nutzungsverhalten beschreiben und welchem Typ von eSport Zuschauer würdest du dich selbst zuordnen?

B: Ich würde mich schon definitiv als Hardcore Fan bezeichnen. Wenn die Übertragungen jetzt nicht in Berlin wären, sondern in München, würde ich mir auch regelmäßig Tickets kaufen, damit ich mir das live anschauen kann. Ich bin auch am Überlegen, ob ich mir nicht vielleicht mal ein Trikot von G2 kaufen soll, einfach so aus Spaß. Aber an sich sehe ich mich schon als Hardcore Fan. Gut ich würde jetzt nicht sagen, dass ich einen gegnerischen Fan schlagen würde, wenn G2 verliert, also so weit würde ich nicht gehen (lacht). Man zieht beim eSport ja auch immer gerne den Vergleich zu modernen Sportarten wie Fußball und da war ich auch schon öfter im Stadion und hab mir Spiele angeschaut und wenn das bei LOL irgendwie leichter wäre dahin zu kommen, dann würde ich das auf jeden Fall auch machen und im Publikum sitzen und mein Team anfeuern.

I: Verstehe. Und jetzt mal in Bezug zu deinem Spielverhalten. Würdest du aktuell eher sagen, dass du LOL spielst, weil du dich für den eSport interessierst oder schaust du eSport deshalb, weil du selbst spielst?

B: Also ich würde definitiv sagen, ich schaue mehr eSport, als das ich selbst spiele. Selbst wenn ich mal für ein paar Wochen aufgehört habe zu spielen, dann habe ich trotzdem noch weiter eSport geschaut und mich damit auseinandergesetzt. Also das ist mir schon wichtiger, aber ich muss schon auch sagen, dass man den Kontakt zum Spiel nicht zu sehr verlieren darf und irgendwie im Spiel drin sein muss um den eSport auch so weit verfolgen zu können. Wenn ich jetzt mal 3, 4 oder 5 Jahre gar nicht mehr selbst LOL spiele dann könnte ich mir vorstellen, dass ich dann auch gar nicht mehr verstehe, was da eigentlich abgeht und keine Ahnung mehr habe. Und dadurch würde dann der Unterhaltungsfaktor auch natürlich sinken und es wäre dann auch eher langweilig und verwirrend. Und es mal so weit kommt dann könnte es gut sein, dass ich dann auch das Interesse am eSport verliere. Deshalb würde ich vielleicht doch eher sagen, dass ich hauptsächlich deshalb schaue, weil ich es auch selbst spiele. Wenn ich mich nicht mehr mit dem Spiel an sich auseinandersetzen will und nicht mehr aktiv spiele, dann würde es für mich mit der Zeit auf jeden Fall an Attraktivität verlieren eSport zu schauen. eSport zu schauen und selbst zu spielen sind für mich zwei Aspekte, die sehr stark miteinander verbunden sind und sich irgendwie gegenseitig beeinflussen. Wenn ich das jetzt zum Beispiel mit Fußball vergleiche. Da ist es ja so, dass prinzipiell jeder Fußball schauen kann, weil es einfach nicht ansatzweise so kompliziert ist und schon seit Ewigkeiten in der Gesellschaft angekommen ist. Das Spielprinzip kennt glaube ich jeder, zumindest ein sehr sehr großer Anteil der Bevölkerung. Deshalb ist die Zugangsbarriere da auch nicht so hoch und es ist definitiv keine Voraussetzung, dass man selbst aktiv Fußball spielen muss, um so einem Profispiel folgen zu können. Das ist bei LOL eben überhaupt nicht so. Da kannst du dich nicht einfach mit ein paar zufälligen Leuten zusammensetzen und das schauen, wenn die gar keine Ahnung vom Spiel haben. Deshalb ja, LOL ist sehr komplex und verändert sich vor allem auch ständig, im Fußball verändert sich im Vergleich dazu eigentlich gar nichts und wenn mal die Zeit kommt, wo ich wirklich gar nicht mehr aktiv spiele, dann wird auch zwangsläufig der eSport bei diesem Spiel für mich persönlich nach gewisser Zeit keine Rolle mehr spielen.

I: Alles klar, interessanter Vergleich. Fällt dir, bevor wir so langsam zum Ende kommen, noch etwas zu diesem Thema ein, was wir noch nicht besprochen haben?

B: Lass mich mal kurz überlegen. Ich könnte dir noch erzählen, was für mich allgemein einen guten eSport Titel ausmacht zum Beispiel?

I: Ja gerne, das würde mich schon noch interessieren.

B: Ich denke für mich muss ein guter eSport Titel mechanisch anspruchsvoll sein, es muss strategisch anspruchsvoll sein und es dürfen keine zufälligen Elemente im Spiel enthalten sein. Und bei dem letzten Punkt scheiden in meinen Augen z.B. schon so Titel wie Pub G oder Fortnite aus, weil es da zwar schon auf die Skills der Spieler ankommt, aber du weißt halt nie genau welche Items du so im Spiel findest und da kommt es auch größtenteils auf Glück an und das hat dann eher nichts mehr mit einem fairen Wettkampf zu tun. Also diese Komponenten braucht ein guter eSport Titel auf jeden Fall und wie gesagt, es darf nichts dem Zufall überlassen werden. Und es sollte halt auch immer wieder angepasst und verändert werden um eben so eine Langlebigkeit zu garantieren, wie es eben bei LOL der Fall ist. Das eben neue Champs rauskommen, neue Items und so weiter. Damit sich immer wieder eine neue Meta entwickeln kann und das Spiel nicht nach einem Jahr schon für die meisten Spieler langweilig wird und die dann auch wieder aufhören zu spielen. Und wenn das alles zusammenkommt, dann ist das im Prinzip ein guter eSport Titel. Was man ja bei League of Legends auch sieht, das spricht so eine breite Masse an Spielern an und die schauen dann auch in der Regel den eSport und dadurch kommt dann eben auch der Erfolg zustande.

I: Okay, dann würde ich dich zum Abschluss noch einmal bitten mir kurz zusammenzufassen, was deine Hauptnutzungsmotive beim eSport in LOL sind.

B: Alles klar. Auf jeden Fall der Unterhaltungsfaktor. Dann noch die Möglichkeit sich selbst verbessern zu können. Der soziale Faktor eher weniger, also dafür schaue ich eigentlich zu viel allein, also das ist eher so ein Nebenfaktor. Aber ja der direkte Vergleich mit sich selbst zu den Profispielern und eben dadurch auch das Aufzeigen der Unterschiede zu den Profis, also das ist schon auch etwas was mich daran so fesselt. Das zwischen meinen Skills und denen von den Pros einfach Welten sind und das finde ich wirklich faszinierend. Also wie schon gesagt, einfach zu sehen, wie gut jemand ein Spiel beherrscht, dass ich selbst auch spiele und sich daran dann irgendwie zu orientieren und quasi Vorbilder zu haben, das war schon definitiv einer der Hauptgründe, warum ich überhaupt erst angefangen habe den eSport zu schauen. Und ja die unterschiedlichen Elemente der Unterhaltung, also Spannung, Drama, Spaß und so weiter sind natürlich auch sehr wichtig für mich.

I: Okay super, dann bedanke ich mich für mich das großartige Gespräch mit dir, ich hoffe du hattest auch Spaß dabei (lacht).

B: Ja sehr gerne.

**Interview 3**

I: Ich würde als erstes gerne von dir wissen, möglichst ausführlich, wie du dazu gekommen bist LOL zu spielen und vor allem wie du dann auf die eSport Szene aufmerksam geworden bist.

B: Okay, also ich fang mal mit dem League of Legends Part an. Es war eigentlich ganz klassisch, ich hab LOL glaube ich auf YouTube entdeckt mit 15 Jahren oder so und da habe ich eben die ersten Videos gesehen. Ich kannte mich damals nicht wirklich aus, ich habe viel FIFA früher gespielt, ich hab Minecraft gespielt, eben die Klassiker, aber zu League hatte ich eigentlich nie Berührungspunkte. Und dann irgendwann wurde mir dann auf YouTube dieser Kanal, die Butzfrauen, vorgestellt und da dachte ich mir dann, "Ja des Spiel sieht eigentlich ganz nice aus" und hab dann eben auch mit meinen Freunden darüber geredet aber wir hatten noch keine Idee wie wir uns das herunterladen können, außerdem hatte ich einen total schlechten Laptop von LIDL, also der konnte gar nichts, da hätte ich das nicht zum Laufen gebracht (lacht). Und dann hab ich LOL eigentlich bisschen mehr verfolgt online, also auf YouTube, Twitch und so weiter, aber nie so richtig. Und dann, glaube ich, 2018 müsste das gewesen sein, hab ichs mir das erste Mal gedownloaded, damals aber ich hatte halt immer noch gar keine Ahnung wie das eigentlich funktioniert und habs dann auch wieder aus den Augen verloren. Aber irgendwann hatte ich dann auch einen besseren Laptop und ja, seit 2019 spiele ich jetzt eben wieder so richtig aktiv, also seit Season 9 eben. Und eSport müsste auch 2018 gewesen sein, da war ich auf der Austrian Comic Con, die war in Wien und da war so das erste offline Event, das ich gesehen habe aber ja, ich kannte zwar das Spiel, aber keine Spieler und hab mich wirklich gar nicht ausgekannt. Die Leute haben alle geschrien, Nexus gefallen usw. und ich dachte mir nur so "what das Spiel ist aus? was ist passiert?" (lacht). Aber das wo ich so richtig an den eSport gekommen bin war das Worlds Finale IG gegen Fnatic 2018. Das war das erste was ich wirklich aktiv geschaut habe, ich hatte aber immer noch keine Ahnung von allem, aber das war eben das, was ich so wirklich aktiv geschaut habe im eSport Bereich. War natürlich dann ein bisschen belastend das zu sehen, dass Fnatic dann 3:0 verloren hat, aber dadurch bin ich dann in die Szene so reingerutscht. Und dann zum Beispiel die Worlds 2019 hab ich dann komplett durchgeschaut und 2019 hab ich dann eben auch angefangen mit der LEC, mit der neugegründeten Prime League, eben aus der Dach Region und anderen regionalen Ligen und seit 2020/2021 bin ich eigentlich so richtig drin bei dem Ganzen.

I: Ok und wie viel spielst beziehungsweise schaust du dann aktuell so?

B: Es hat sich im letzten Jahr viel geändert, weil ich eben immer mehr in den eSport reingerutscht bin, also wie gesagt, früher hab ich unendlich viel gespielt eigentlich, aber wenig geschaut also ich hab wirklich nur Worlds geschaut und mittlerweile ist es so, dass ich häufiger schaue als ich spiele, also ich spiel meistens am Abend wenn es hoch kommt, vier fünf Runden wenn überhaupt und ich schaue eigentlich relativ regelmäßig. Also ich versuche alle LEC Tage zu schauen, also Freitag Samstag meistens, ich probier die Pro Division von der Prime League zu schauen, die ist Dienstag Donnerstag immer und hin und wieder, wenn ich nichts zu tun habe und wenn ich Zeit habe, dann schaue ich halt noch LCK, LPL sowas aber so die Hauptpunkte sind wirklich Prime League und LEC, da schau ich wirklich alle Games und wenn ich was verpasse, dann schaue ich es unter der Woche sogar nach. Also ich beschäftigte mich relativ viel damit.

I: Ja passt. Nochmal kurz zu dem Schauen, du schaust dann eher den Großteil live, so wie ich das verstanden habe?

B: Genau, ich probier alles live zu schauen über Twitch eben, oder meistens sogar eher direkt über die LoLesports Seite, wo man eben auch die Runen anschauen kann oder auch den Score, den Damage etc., das ist dann unten auch schön aufgelistet. Ich probier alles live zu schauen, hin und wieder gehts

nicht, weil dann gehst du mal ins Kino, oder dann spielst du mit Freunden oder hast Familie da, dann gehts natürlich nicht, aber ich sag mal so 90% der Spiele schaue ich live. Und den Rest schau ich dann eben nach über YouTube.

I: Okay und was fasziniert dich dann daran das live zu schauen oder warum ist es für dich wichtig live zu schauen?

B: Ich glaube das liegt so ein bisschen in meiner Art und hat auch bisschen mit meiner Kindheit zu tun, weil ich war eigentlich seit ich 5 war ein rießiger Fußballfan also ich hab Fußball geliebt, ich hab mich informiert über die Spieler, wie viel die kosten, wo die spielen, wo die gespielt haben und ich finde einfach den Aspekt, dass du alles live alles mitbekommst, dass du mitfiebern kannst, dass du nicht weißt was passiert und das alles hautnah miterlebst, das finde ich einfach so faszinierend am live Schauen. Weil natürlich, wenn ich dann etwas nachschauen muss, sag ich jetzt mal, dann bin ich halt vorher auf Twitter oder auf Instagram oder siehst einfach die Ergebnisse auch ungewollt und deswegen finde ich eben das live Schauen mit den Emotionen und auch den Castern beispielsweise, das fasziniert mich einfach, das finde ich schon mitreißend.

I: Verstehe, was meinst du genau mit mitreißend, also welche Elemente an dem Spiel fesseln dich dann bzw. was führt dazu dass du so ins Spiel eintauchen kannst?

B: Also generell alles was so auf der Karte passiert, weil du hast so die kleinen Feinheiten, die manchmal gar nicht auffallen, aber die einfach so wichtig sind. Du hast die nicen Teamfights, die dann auch so extrem gut von den Castern kommentiert werden, egal wie chaotisch es ist, die können das einfach und ich hab davor echt großen Respekt, einfach so schnell und so gut in diesen Momenten analysieren, ich bin da jedesmal begeistert. Oder auch eben, ich spiel ja meistens Support, ich finde da, wenn man auf die Botlane schaut, was da passiert, wie die traden, wie die engagen. Ich finde das so unglaublich interessant. Ich schaue mir da schon sehr viel für mich selbst auch ab. Also immer wenn ich spiele, schaue ich mir die Builds von den Pros an oder Guides, also was die Profis eben so spielen und bauen, wie die so generell spielen, also wie sie sich bewegen und so weiter und ja das will ich mir dann eben auch selbst aneignen. Deswegen probier ich auch eben Reviews zu schauen oder Pro View, wo du wirklich ja live miterleben kannst, was der Spieler dann direkt auf seinem PC sieht. Und probier das dann auch zu analysieren. Wieso macht der das? Wieso baut der das? Und denke dadurch dann eben auch mehr nach über das ganze Spiel und das finde ich echt unglaublich interessant sich so damit auseinander zu setzen.

I: Du hast ja vorhin auch von den Kommentatoren geredet, dass das für dich so faszinierend ist, dass die sich so gut auskennen. Wie wichtig sind dir denn die Kommentatoren insgesamt für dein Zuschauererlebnis?

B: Schon relativ wichtig. Aber um nochmal auf die Spieler zu kommen. Mich interessiert das vor allem auch deshalb, weil das einfach so Persönlichkeiten sind meiner Meinung nach. Die sind für mich schon so eine Art Idole. Die kommen mir aber auch gleichzeitig so bodenständig vor, so als würden die einfach neben mir sitzen und dasselbe machen wie ich, nur halt besser (lacht). Und bei den Analysten und Castern kommt es mir aber auch so vor, weil ich finde ohne die würde etwas fehlen. Klar es gibt natürlich viele verschiedene Caster und Analysten und man mag manche mehr als andere aufgrund ihrer Persönlichkeit oder der Art, wie sie kommentieren und ohne die würde etwas fehlen. Wenn ich daran denke letztens, das war Rogue gegen Misfits und da wars zum Beispiel so, Misfits hätten fast das Game gewonnen, die hätten dann glaub ich eine 7er Winning Streak gehabt und auf einmal kommt die Fiddlesticks Ult über die Wand in 5 Leute rein und wie der das kommentiert hat alleine mit der typischen Ansagerstimme "Here comes the Crow Storm" und dann kann der das auch in der kurzen Zeit, was da alles passiert so gut kommentieren und ja ohne das würde einfach was fehlen und dann würde ich auch weniger vom Spiel mitbekommen. Aber das war wirklich ein Highlight, ich liebe es, ich schau mir das heute noch an, das war so unglaublich gut (lacht). Oder genauso wie damals als SKT gegen Rox

gespielt hat und Rox war ja das komplette Überraschungsteam und die wollen das Spiel finishen und Faker teleportiert sich in die Base um das aufzuhalten und der eine schießt den Ashe Arrow über die komplette Map und trifft ihn genau vor dem Teleport, es war so unglaublich schön und die Caster sind alle so ausgerastet deswegen. Ich schaue mir manche Cast Highlights auch später noch gerne an weil ich die so unglaublich gut finde. Das ist so ein richtiger Euphorieschub den ich da immer bekomme, so wie wenn ich früher beim Fußball im Stadion gesessen bin. Jetzt sitz ich hier am Schreibtisch und schrei mir die Seele aus dem Leib (lacht). Es ist teilweise wirklich so, selbst bei normalen Games wo es um Nichts geht, so reguläre Season, da kommt es schon auch vor, dass ich da ziemlich ausraste, wenn zb. einer einen Pentakill bekommt oder so. Oder letztes Jahr im Finale Rogue gegen Mad Lions, wo Rogue einfach 2:0 vorne liegt und dann denkt man schon so "ja ok, das ist vorbei" und dann kommt der Toplaner von Mad Lions vor die Kamera und deutet so 3:2, 3:2 und dann holen die echt noch den Reverse Sweep, ich hab mir echt die Seele aus dem Leib geschrien. Ich bin da damals mit einem Freund in Discord gesessen und wir haben da richtig mitgefiebert. Und das ist auch das coole an diesen KO Spielen, es kann halt alles passieren, egal wie weit jemand vorne liegt man kann trotzdem noch verlieren. Manchmal bin ich da auch so ein Besserwisser, also wenn ich mir den Draft anschaue und die picken dann ganz komische Sachen, dann denk ich mir schon so "Warum? Was macht ihr da? Wollt ihr mich töten?" (lacht)

I: Alles klar (lacht). Du hast gerade gemeint, dass du das mit einem Kumpel geschaut hast. Das würde mich zu meinem nächsten Punkt bringen und zwar wie wichtig ist dir der soziale Aspekt beim eSport schauen? In Bezug auf Freunde aber auch auf andere Fans online.

B: Also generell bin ich schon eher so ein Einzelgänger was das angeht, also ich informiere mich viel selbst und ich schaue viel alleine, aber zum Beispiel in sozialen Medien bin ich schon auch unterwegs, also ich folge Spielern oder Teams die mich interessieren und gerade auf Twitter, die ja immer so als toxische Plattform verschrien ist, da gibts schon viel Miteinander für die Teams und man kann da ja auch mit den Leuten interagieren und sich austauschen oder man liest halt von den Spielern und kann die dann auch aufbauen, wenn sie mal ein schlechtes Spiel hatten oder so. Den Twitch Chat aber benutze ich eher weniger, aber auf Reddit zum Beispiel wenn ein anderer eine Frage hat so "Ja ich würde gerne mit der Rolle anfangen, oder was ist mit da passiert, was ist mit dem Team passiert?" Da merkt man schon, dass sich die Community gegenseitig hilft und ich finde das einfach wunderbar, ich fühl mich da wirklich so wie der Teil einer großen Familie.

I: Kommentierst du dann auch selbst mal?

B: Ja hin und wieder, auf Twitter mehr, aber auf Reddit eher gar nicht. Also ich verfolge das Ganze eher meistens aber kann auch schonmal vorkommen, dass ich dann auf Twitter eben z.B. bei Fnatic kommentiere, wenn die mal einen schlechten Tag hatten um die dann quasi aufzubauen oder irgendwas positives zu schreiben. Das machen dann eigentlich echt viele Leute und das find ich schon cool, so als Anlaufpunkt für einen sozialen Austausch.

I: Und wie schaut dann der Austausch mit Freunden aus? Kennst du noch andere Leute, die sich auch so sehr mit eSport auseinandersetzen?

B: Ohne überheblich zu klingen, so sehr wie ich glaube ich keiner (lacht). Ich hab effektiv zwei Freunde, die sich ein bisschen besser auskennen. Mit dem einen hab ich eben das Finale geschaut, aber der schaut eigentlich immer nur so hin und wieder, wenn er dazu kommt und er kennt sich auch eigentlich nicht so sehr in dieser Bubble aus. Der kennt halt ein paar Teams aber so generell ist der eigentlich nicht so drin, aber er schaut halt schon hin und wieder mit mir. Und mit dem anderen Freund, der ist auch Fnatic Fan, mit dem unterhalte ich mich schon öfter eben über Fnatic oder auch allgemein über die LEC, aber so generell bin ich eigentlich so der Anlaufpunkt für die anderen und manchmal schauen andere mit mir und stellen mir dann Fragen zum Spiel z.B. "Wer ist das? Was machen die da?" aber so

effektiv würd ich sagen, ich hab zwei Freunde die sich da ganz gut auskennen aber der Rest ist eher so casual unterwegs.

I: Alles klar. Hast du eigentlich ein Lieblingsteam oder bestimmte Lieblingsspieler oder Spielerinnen?

B: Ohja, ohja. Also ich hab so generell einige Lieblingsspieler muss ich sagen. Was das Lieblingsteam angeht, muss ich dazu erwähnen, ich sitze hier gerade im Fnatic Shirt, also das ist glaube ich schon offensichtlich bei mir (lacht). Ich weiß zwar nicht mehr wirklich warum ich gerade so ein Fnatic Fan bin, also vielleicht wegen damals bei dem Finale, bei dem sie so krass verloren haben, da haben die mir schon Leid getan muss ich sagen und dadurch hat sich dann diese Liebe entwickelt, weil ich dann auch die Spieler ein bisschen mehr verfolgt habe und ja das Logo sieht nice aus (lacht). Und das wurde halt dann immer mehr je mehr ich mich mit dem Team auseinandergesetzt habe. Ich bin aber auch generell ein Fan von den Mannschaften der LEC oder der Prime League. Und Lieblingsspieler, ja klar Supporter vor allem, Hyllissang ist glaube ich schon immer der gewesen, zu dem ich so richtig aufgeschaut habe. Micky ist auch ein unglaublich guter Support oder Kaiser eben auch, den kenn ich auch schon länger. International würd ich sagen, ja klar, Faker ist glaube ich für alle ein Vorbild, daran kommt man nicht wirklich vorbei. Aber auch Spieler die jetzt nicht mehr in der LEC sind, zum Beispiel Broxah, der spielt ja jetzt in Amerika, der hat einfach so eine positive Art, der ist gefühlt immer gut drauf und der lacht immer man hat so das Gefühl dem kanns nicht schlecht gehen, ich finde das so bewundernswert und er kommt einem so nett und zuvorkommend vor, auch wenn er jetzt privat streamt zum Beispiel. Einer meiner Lieblingsspieler auch ist Lillip, der ist ein sehr junger deutscher Supporter, der war eben lange Zeit in der Prime League und den kenne ich eigentlich schon seit er angefangen hat professionell zu spielen sogar und der war bei mehren Teams und ist dann immer weiter aufgestiegen, sogar bis in das Hauptteam von SK Gaming und da war ich dann schon irgendwie stolz (lacht), weil ich mir so gedacht habe ich "kenne" den seit er angefangen hat und jetzt ist der so auf der großen Bühne angekommen, das war schon schön irgendwie ja. Aber nochmal zu Faker, ja der ist eigentlich so die Legende in dem Spiel, es wird nie wieder einen zweiten wie ihn geben und Punkt, da kommt glaube ich keiner mehr ran, also wie Messi oder Ronaldo im Fußball. Gibt schon mehrere Spieler die extrem berühmt und gut sind, aber so eine Legende wie Faker war, das kommt nicht mehr glaube ich.

I: Ok ja klingt schon so als hättest du sehr viele "Favorites" (lacht)

B: Ja also generell, ich könnte glaube ich noch zehn aufzählen aber das wäre jetzt mal so die Wichtigsten (lacht).

I: Alles klar ist das dann bei dir so eine Mischung aus Persönlichkeit der Spieler und dem was die so Können?

B: Ja definitiv. Ich sage es mal so, ich verfolge sie aktiver wenn ich eine "Beziehung" zu ihnen aufbaue und einfach wenn ich Sympathien für sie empfinde, weil wenn ich jetzt nur sehe, "ja ok der spielt gut", dann schaue ich mir halt Reviews zu ihm an oder die Builds, aber manche Spieler die geben einfach so einen Entertainment Faktor, die geben dir so einen persönlichen Reiz mit, dass ich mich auch gerne noch mehr mit denen beschäftigen will und dich auch einfach mehr mit denen auseinandersetzt. Also es muss schon so eine gesunde Mischung zwischen beiden Faktoren sein. Also die können ja alle mega gut spielen und nur gut zu spielen ist glaube ich nicht das Erfolgsrezept dafür, dass du dann so richtig beliebt wirst, also der Charakter ist schon auch sehr sehr wichtig. Da war ja auch letztens dieser Spieler bei Astralis, der einem anderen Spieler oder sogar Mitspieler geschrieben hat, dass er ihm Krebs wünscht oder so, der ist zwar immer noch bei dem Team, aber man merkt halt auch innerhalb der Community schon allein, dass der dafür extrem verurteilt wird von den Leuten. Ja und auf der anderen Seite gibts dann eben die Spieler die mir extrem sympathisch sind und das macht schon sehr viel aus für mich.

I: Ok dann kommen wir mal zum nächsten Punkt, du hast ja schon viel darüber geredet, was du am LOL eSport gut findest, aber da würde ich gerne noch etwas genauer wissen von dir, welche Elemente in deinen Augen das ideale Zuschauererlebnis ausmachen?

B: Also das ideale Zuschauererlebnis wären für mich nice Games, nice Caster, generell einfach die Spannung. Also ich finde immer wenn es um etwas geht, dann ist es spannend zuzuschauen, zum Beispiel der Kampf um die Playoff Plätze letztens, das macht für mich schon das meiste an LOL aus, die Spannung, die Personen, die Persönlichkeiten, das Spiel ist einfach nice. Ich kann mir momentan und ich glaube auch in den nächsten Jahren auch mein Leben nicht ohne dieses Game vorstellen. Es ist mein absolutes Lieblingsspiel, ich informiere mich gerne darüber, ich spiele es gerne. Klar ich rege mich auch oft darüber auf, aber ich glaube dass ist normal (lacht). Und das ganze Gesamtpaket passt einfach momentan beim eSport.

I: Alles klar, kommt es bei dir auch manchmal vor, dass du es einfach nur aus Langeweile schaust oder weil du nicht weißt, was du anderes machen sollst? Oder bist du da immer voll dabei?

B: Ah nein, ich glaube wenn man da immer voll dabei ist, dann müsstest du schon eher Coach oder Analyst irgendwo sein, weil ich glaube ansonsten würdest du das nicht schaffen. Ich glaube wenn ich das immer so voll fokussiert machen würde und nichts dafür gezahlt bekommen würde, dann würde ich glaube ich durchdrehen (lacht). Stell dir vor du hast einen 8 Stunden Arbeitstag, danach schaust du die Games an, analysierst sie dann noch so laienhaft und das sind dann halt wieder 5 Stunden vom Tag und das sind dann 13 Stunden insgesamt, musst noch schlafen irgendwann, musst essen oder etwas anderes erledigen, also das könnte ich nicht. Ich schaue es teilweise auch mal nebenbei, dann bin ich halt mal am Handy oder les etwas nebenbei oder so, aber ich probier halt schon aus den meisten Games das Wichtigste mitzunehmen und auch generell fokussiert zu sein. Aber klar, es kommt hin und wieder vor, dass ich mir denke "ok ich kann nicht schlafen, es ist 1 in der Früh, da könnte ich jetzt LCS schauen" weil das kommt ja immer so spät erst. Aber meistens, bei den Ligen, die mich wirklich interessieren probier ich aktiv zuzuschauen und alles mitzubekommen. Nicht bei jedem Game, aber momentan probier ichs und dann nehm ich mir auch gerne die Zeit dafür. Außer ich habe halt was anderes vor, oder wir machen uns vorher aus so "hey wir spielen heute, keine Ahnung, Final Fantasy oder wir gehen schwimmen oder wir gehen ins Kino", ja dann bin ich da schon dabei oder auch wenn sich spontan was ergibt. Aber meistens wissen meine Freunde schon, ok ich schau zu den Zeiten LEC oder Prime League und dann machen wir einfach davor oder danach noch was.

I: Alles klar, dann würde ich mal zum nächsten Themenblock kommen. Du hast vorhin ja bereits angesprochen, dass du bei LOL und im eSport das Gesamtpaket sehr gut findest, aber könntest du dazu nochmal etwas sagen, was aus deiner Sicht so wirklich den Erfolg der eSport Szene ausmacht? Also was macht LoLeSport deiner Meinung nach zum besten eSport überhaupt?

B: Okay, erstmal die geile Produktion, du hast immer eine Mischung aus Spaß, also du hast Witz drin, du hast Memes dabei, aber du hast aber auch so viel Ernsthaftigkeit und so viel Professionalität mit drin, das ist für mich ein perfekter Mix. Also ich könnte mir nur die Show vor den Spielen zum Beispiel in der LEC anschauen, mit eben, keine Ahnung, Meme Formaten, die die haben oder Gäste, oder Pros. Ich wäre da einfach schon glücklich, ohne Spaß (lacht). Also das ist schonmal der perfekte Anfang, du wirst so richtig schön abgeholt, sie machen eine Kamerafahrt über Berlin, sie begrüßen dich erstmal, erzählen dir was passiert ist, erzählen dir was gerade so los ist. Es fühlt sich so familiär an. Ich finde du bist einfach so richtig schön aufgehoben, wenn du im LOL eSport drin bist. Du hast die Rivalität, aber du hast genauso gut den fairen Sportsgeist, du hast den Respekt zwischen den Teams, klar gibts dann auch mal Sticheleien, aber das gehört ja zum guten Sport dazu. Aber du bist einfach ein Teil einer ziemlich großen Familie und ich glaube, das hat mich auch ein bisschen aufgefangen. Ich war immer so ein Einzelgänger und hatte eher weniger Freunde und war nicht so in großen Gruppen unterwegs und ich glaube für mich und die meisten anderen auch ist das so eine Art Auffangbecken. Du kommst vom

Spiel selbst in den eSport und du findest einfach Millionen andere Leute, die sich für das Team oder für die Liga allgemein so sehr interessieren, dass du dich einfach wohlfühlst (lacht).

I: Wie viele Punkte würdest du dem LOL eSport dann so insgesamt geben auf einer Skala von 1 bis 10? Bzw. was könnte man in deinen Augen noch verbessern?

B: Ich würde sagen, eine 8,5. Also insbesondere bei der LEC stört mich aktuell, also früher gabs ja noch diese Challenger Series, wo man auf und absteigen konnte und hat schon einen gewissen Reiz ausgemacht. Jetzt ist es ja eine reine Sponsorenliga, die Teams können sich einkaufen oder müssen wieder raus, wenn es finanziell nicht mehr so gut läuft, so wie Schalke 04 jetzt zum Beispiel. Also das würde für mich eben noch mehr diesen Reiz ausmachen, also es gibt noch mehr Spannung und wenn ein Team dann letzter wird, dann muss das Team dann quasi um den Verbleib in der Liga kämpfen und wenn du absteigst, dann musst du dich wieder hochkämpfen und so weiter. Und generell würds mich freuen wenn es wieder mehr offline Events geben würde, also klar jetzt wegen Corona ist das grad blöd, aber allgemein nicht nur in Berlin sondern keine Ahnung, dass das Finale mal in Athen ist oder in Wien, also das da ein bisschen mehr Abwechslung reinkommt, also bisschen mehr für die Fans und nicht nur die, die nach Berlin kommen können. Wobei die Worlds zum Beispiel vor zwei Jahren schon extrem stark waren, dass die da in Berlin, Madrid und Paris stattgefunden haben. Bei den Worlds muss ich auch sagen, da hätte ich glaube ich gar nichts zu verbessern, also Worlds und MSI, das machen sie extrem gut. Allein die Preshows immer. 2019 zum Beispiel war ja echt wahnsinnig, mit diesen Live Auftritten oder dieser rießige holografische Drache da 2018. Oder auch 2020 mit dem rießigen Galio, der in die Bühne reingesprungen ist, also ja, der einzige negative Punkt an den Worlds ist eigentlich, dass ich da noch nicht selbst dabei war (lacht). Aber ja, vor allem bei den kleineren Ligen, fände ich es gut, wenn man da noch mehr Zugangsmöglichkeiten hätte.

I: Das heißt die Worlds dieses Jahr wirst du dann auch wieder sehr stark verfolgen?

B: Ja zu 100%, da bin ich voll dabei. Ich bin sehr gespannt, wer sich dafür alles so qualifizieren wird, weil momentan sind ja noch Playoffs, aber ich geh mal davon aus, dass die üblichen Verdächtigen dabei sind, also Damwon, T1, FPX, EDG, mal schauen. Europa ist ja noch interessanter für mich, also von den Top Teams Fnatic, G2, Rogue und Mad Lions, da wird eines dieser Teams nicht mitfahren und da bin ich schon ziemlich aufgeregt als Fnatic Fan, ob die das dann schaffen werden, aber ja mal schauen. Aber ja, egal ob die mitfahren oder nicht, ich werds trotzdem zu 100% verfolgen. Ich mache auch jedes Jahr bei diesem Tippspiel mit, also wo man die Platzierungen von den Teams vorhersagen muss, und ich mach auch bei der Fantasy League von der LEC mit, also einfach deshalb weil es nochmal ein zusätzlicher Anreiz ist, die Spiele dann anzuschauen und sich noch mehr damit auseinanderzusetzen aber das ist dann eher nur so just for fun und ich würds auch schauen, wenn es das nicht gäbe.

I: Okay, wie würdest du dann, kurz zusammengefasst, dein eigenes Nutzungsverhalten beschreiben, was für ein Typ von eSport Zuschauer bist du?

B: Also eher der Analyst würde ich sagen. Also ich informiere mich sehr gerne, ich schaue gerne, ich denke gerne darüber nach und ich frage auch gerne nach, so "warum macht der Spieler das? warum macht er das nicht anders?" und so weiter. Und ich probiere vor allem mich auch viel über die Sachen im Hintergrund zu informieren, also zum Beispiel die Voice Comms, wie die Spieler miteinander kommunizieren. Also ich würd sagen ich fieber schon stark mit bei dem Ganzen aber ich analysiere auch sehr viel. Ich würd mich schon so als Hardcore Fan bezeichnen. Also wie gesagt, Fußball verfolge ich zum Beispiel gar nicht mehr so wirklich und der eSport hat da so ein bisschen den Platz eingenommen und ja, wenn ich mich selbst nicht als Hardcore Fan betrachten würde, dann wäre es eine Lüge (lacht). Ob das jetzt gut oder schlecht ist, das sei mal dahingestellt (lacht).

I: Alles klar (lacht). Wie würdest du sagen, ist bei dir das Verhältnis zwischen selbst spielen und schauen? Also beeinflusst sich das gegenseitig, also dass du mehr schaust, weil du mehr spielst oder mehr spielst weil du mehr schaust?

B: Ich glaube angefangen zu Schauen hab ich hauptsächlich deshalb, weil ich gespielt habe und mich irgendwie verbessern wollte, aber ich hatte halt keine Ahnung wie, oder was ich machen sollte und dann bin ich eben auf den eSport gekommen. Es ist aber lustigerweise auch umgekehrt so, beispielsweise schaue ich LEC und sitze dann, wenn es geht, 5 Stunden da und schaue die Spiele und ich sehe so am Ende die Abmoderation und die Highlights kommen nochmal und dann ist der Stream vorbei quasi und dann merk ich so, dass ich richtig Lust bekomme selbst zu spielen. Wenn ich gesehen habe, die picken Rakan Xayah auf der Botlane und das will ich dann selbst spielen und dann hau ich meinen Freund an "hey komm wir spielen Xayah Rakan", ob der jetzt will oder nicht, ich will das spielen (lacht). Oder auch wenn ich irgendwelche besonderen Picks sehe oder etwas was spaßig aussieht, dann will ich das auch selbst probieren. Also die beiden Punkte beeinflussen sich auf jeden Fall schon gegenseitig ja. Aber insgesamt würd ich schon sagen, dass das Schauen das Spielen stärker beeinflusst. Also wenn ich entscheiden muss, was ich mache, dann würde ich schon eher Schauen und nicht Spielen, bzw. erst danach spielen. Ich spiel aktuell auch eher so casual, also keine Rankeds, sondern eher Normals und gerade auch wenn keiner von meinen Freunden Zeit oder Lust hat zu spielen, dann schaue ich mir lieber einen eSports Stream an, bevor ich allein spiele. Und ja wenn ich jetzt das Verhältnis beschreiben müsste, dann wäre das so 70% schauen und 30% spielen oder auch mal 60 40, das ändert sich aber auch sehr regelmäßig, aber ja, hauptsächlich eher 60 40 würde ich sagen.

I: Okay. Man muss sich ja schon sehr gut auskennen mit dem Spiel selbst um gerade beim eSport up to date bleiben zu können. Meinst du du könntest auch nur eSport schauen ohne selbst aktiv zu spielen?

B: Ich glaube schon. Als ich gerade neu angefangen, hatte ich glücklicherweise einen Kumpel, der da schon ziemlich drin war in der Szene und der hat mich da so ein bisschen eingeführt, aber ich muss auch sagen, dass die Übertragungen heutzutage gerade für diesen Aspekt sehr gut gemacht sind. Also die holen einen schon sehr ab auch wenn man sich noch nicht so gut auskennt. Die erklären sehr viel, die erklären zum Beispiel, warum dieses Item gekauft wird, was dieser eine Champion genau macht und so weiter. Aber ich denke es wird früher oder später darauf hinauslaufen, dass ich irgendwann aufhören werde zu spielen aber trotzdem weiter schauen werde, weil ich trotzdem noch diesen Bezug zu diesem Spiel haben werde. Und selbst wenn es mir mal keinen Spaß mehr macht selbst zu spielen, ich werde trotzdem immer Spaß daran haben es zu schauen, auch wenn es dann nicht mehr ganz so oft ist, also vielleicht 1-2 mal die Woche oder so. Also wenn man mal diesen Bezug hat zu diesem Spiel und sich gut auskennt, dann verliert man das auch nicht mehr so schnell. Ich kann mir echt nicht vorstellen, dass ich mich so in 4-5 Jahren immer noch viel informieren werde zu den älteren Spielern, also was die mittlerweile so machen und halt auch welche neuen Spieler es so gibt und so weiter. Diesen persönlichen Bezug wird man glaube ich nie verlieren, weil das zumindest bei mir, schon einen sehr großen Teil meines Lebens eingenommen hat. Und generell hätte ich schon noch vor mich beim Spielen zu verbessern. Ich mein ich bin ja so richtig aktiv in der Szene erst seit 3 Jahren und da hab ich dann schon etwas Luft nach oben. Ich würd auch unbedingt, also echt gerne mal in einem Team spielen, auch wenn es nur so zum Spaß ist, als Hobby. Einfach um auch mal diese Teamerfahrung zu haben, das wäre schon nice.

I: Ok, danke erstmal für die ganzen Informationen zu dir und dem eSport (lacht). Bevor wir zum Ende kommen, fällt dir zu dem Thema noch etwas ein was wir noch nicht besprochen haben?

B: Da muss ich kurz überlegen (lacht). Also was mir gerade noch gekommen ist, weil ich das mit dem Team erwähnt habe. Ich glaube das ist bei mir auch noch ein Punkt der stetig gewachsen ist durch den eSport. Also dieses Teamgame, 5 Leute in einem Team, du bist fokussiert, du hast Freundschaften geschlossen und ich finde das einfach echt schön, also diese Gruppendynamik, die man bei den LOL Teams vorgelebt bekommt und ich finde dass schon so als Vorbildrolle und das wäre schon cool, das

selbst auch mal zu erleben. Ich hab ja früher auch oft zu 5. mit anderen Freunden gespielt, aber so einem richtigen Team, das wäre nochmal etwas anderes, also so ein Amateurteam oder so. Und da halt zu spielen und sich zu verbessern als Team, eine nice Zeit zu haben, ja wie gesagt, das wär schon cool (lacht).

I: Alles klar, dann bedanke ich mich für deine Zeit und für das tolle Gespräch.

**Interview 4**

I: Dann würde ich dich jetzt mal als erstes bitten, möglichst ausführlich zu erzählen, wie du dazu gekommen bist LoL zu spielen und danach, wie du auf die e-sports-Szene bei LoL aufmerksam geworden bist.

B: Okay, also auf LoL bin ich aufmerksam geworden einen Freund. Der hatte das damals angefangen und hat mich dann auch dazu animieren können, dass ich da doch mitmachen soll und mit ihm zusammenspiele. Und auf die E-sports-Szene bin ich da aufmerksam geworden, das war ungefähr zu der Zeit als wir angefangen haben, als immer, wenn es eine Backdoor-Aktion gab, haben die Leute xPeke geschrieben und ich wusste persönlich nicht, was das genau ist. Dann habe ich diesen Kumpel gefragt und wir haben uns informiert und haben herausgefunden, dass das ein Spieler bei Fnatic war. Das war für mich ein ziemlich neues Erlebnis, dass da irgendwie, etwas das ein Spieler gemacht hat, also einen Spielzug, plötzlich seinen Namen trägt. Das kannte ich so bisher nur von WoW, dass wenn ein Unsinn passiert wie mit Leroy Jenkins, oder sowas, dass das seinen eigenen Namen bekommt. Das hat mich doch sehr gereizt und dann habe ich etwas mehr beim E-sport versucht reinzuschauen. Ab und zu.

I: Okay, weil du vorhin gesagt hast, wann hast du ungefähr angefangen zu spielen. In welcher Season?

B: Season 3. Und momentan haben wir welche Season? Zehn?

I: Elf, glaube ich sogar.

B: Elf. Ja also schon ein paar Jährchen her. Und seitdem, also früher habe ich natürlich mehr gespielt. Aber jetzt mit dem Abitur und allem, wenn es die Zeit erlaubt, hat 1-2 Stunden paar Mal die Woche vielleicht. Sonst E-sports schaue ich, wenn es auch ebenfalls die Zeit erlaubt. Aber in erster Linie mehr Replays, weil für Live-Spiele, müsste man genau zum richtigen Zeitpunkt online sein und reingucken können. So im Schnitt schaue ich 1-2 Spiele im Monat und auch irgendwelche professionellen Spieler, die ihre eigenen Streams haben oder Channel, da guck ich auch immer wieder mal rein.

I: Welche Ligen favorisierst du und welche Events schaust du besonders gerne?

B: Bei den Events: die Worlds sind immer sehr sehenswert, wenn sich die Creme de la Creme der Spieler trifft, aber prinzipiell auch die europäische Liga. Also da schaue ich nicht zu viele Spiele, aber ab und zu kann man sich da mal was angucken.

I: Abgesehen davon, dass sie die allerbesten Spieler sind, gibt es da noch einen Grund warum gerade die Worlds ein Highlight für dich sind?

B: Abgesehen davon, dass es die besten Spieler sind. Also früher hatte man ja immer noch die Zuschauercams und ich meine, nachdem ich auch einmal damals zugeschaut habe, bei der Gamescom, aber es war nur ein Amateurspiel, kann ich das durchaus nachvollziehen oder fand es auch sehr interessant, wenn die Leute da immer gejubelt haben oder angespannt waren und auch das Ambiente, das Riot da erzeugt hat war sehr sehenswert. Zumindest aus der Zuschauerperspektive. Und natürlich die Moderatoren, die geben dem Ganzen einen professionellen Touch, habe ich das Gefühl.

I: Ja, da wäre ich noch später dazu gekommen. Wenn du es dann schaust, egal ob live oder nicht, findest du, dass man diese Atmosphäre, die man live vor Ort hat, auch zuhause mitbekommt?

B: Eher schwierig. Man sieht es natürlich über die Kamera, aber wirklich so wie es vor Ort ist, ist es natürlich nicht. Weil die Räume meistens doch stark abgedunkelt sind und auch die Musik und alles, sehr bass lastig sind, wenn ich das richtig in Erinnerung habe (lacht). Und die plötzlichen Lichteffekte. Das ist natürlich kein Vergleich zum online schauen. Vor allem auch, wenn man jetzt allein im Zimmer sitzt und sich irgendwie mitfreut oder vor Ort mit den anderen jubelt ist letzten Endes immer ein Unterschied.

I: Hast du früher mehr als einmal im Monat E-Sports geschaut?

B: Früher ja, ich hatte ja auch insgesamt mehr Freizeit und vor allem Streaming war auch nicht so weit verbreitet, da habe ich dann lieber bei YouTube irgendwelche Replays von irgendwelchen Prospielern angesehen tatsächlich. Zum Essen oder wenn ich gerade Pause hatte. Und jetzt, das Angebot hat sich selbstverständlich verbessert von Riot aus mit den Videos auf Abruf und allem, aber tatsächlich nutze ich das Angebot seltener als zu früheren Zeiten.

I: Und woran könnte das liegen?

B: Man wird irgendwo erwachsener und tatsächlich verbringt man auch weniger Zeit mit dem Spiel und entsprechend nimmt dann auch, ich will jetzt nicht sagen das Interesse ab, aber der Bedarf dann irgendwelche Pro-Züge zu schauen oder herauszufinden, wie man auf manche Situationen angemessen reagiert, weil letzten Endes kann man ja vom Zuschauen viel lernen. Und persönlich habe ich auch Pro-Spiel sehr gerne geschaut, weil wenn plötzlich irgendwelche Veränderungen in der Meta waren, hatte es ja meistens mit irgendwelchen Pro-Spielern zu tun, die auf einmal was ganz Verrücktes gespielt haben und damit Erfolg hatten und die ganzen Trittbrettfahrer machen einem das Leben im Normal-Game schwierig.

I: War das früher verstärkt so, dass du etwas beim Zuschauen lernen wolltest?

B: Ja, das war mehr so zum Lernen und irgendwelche Erfahrung sammeln und mittlerweile ist es tatsächlich eher Unterhaltung. Zum Abschalten mal abends vielleicht ein Video ansehen, auch gerne, wenn die Leute irgendwelche Kommentare abgeben und erklären, warum sie etwas tun oder wie sie tun oder einfach, wenn sie mit der Community interagieren, das finde ich sehr angenehm. Quasi eher als Hintergrundgeräusch.

I: Also eher als parallele Beschäftigung?

B: Mitunter, ja. Es ist sehr entspannend, wenn man Wäsche zusammenlegt oder bügelt (lacht).

I: Das heißt du suchst dir jetzt nicht aktiv was raus? Nehmen wir mal es sind jetzt Worlds, setzt du dich dann damit auseinander wann bestimmte Spiele stattfinden und nimmst du dir dann auch die Zeit dafür?

B: Nein, das tatsächlich nicht. Also wenn ich jetzt am PC bin, dann ploppt ja die Information auf von wegen XY spielt gegen Z. Und wenn, vor allem bei den Worlds, sind die ersten paar Spiele vielleicht noch interessant in der Gruppenphase und dann noch das Halbfinale und Finale, die schaue ich mir eher an. Was heißt eher? Die schaue ich mir dann an, weil es dann doch einschneidende Ereignisse sind, sage ich mal.

I: Aber auch nur dann, wenn es dir so in die Zeit passt. Also du nimmst dir nicht extra 3 Stunden, damit du dir alle Spiele live anschauen kannst?

B: Also ich meine, wenn ich Freizeit habe, dann ja. Bei der Arbeit ist es dann meist eher schwierig und extra frei nehmen würde ich mir dafür nicht, nein.

I: Das würden wahrscheinlich die wenigsten machen.

B: Naja, wenn man da vor Ort hinfliegen würde, so zum Finale fliegen, wo es auch immer stattfindet, wenn Corona nicht wäre, das wäre natürlich eine andere Sache, aber Unterkunft und alles Drum und Dran, das verbraucht auch viel Geld.

I: Was sind so die Elemente in deinen Augen, die das Zuschauen unterhaltsam machen? An dem Spiel und an dem E-Sport allgemein.

B: Die Elemente, die es für mich unterhaltsam machen...

I: Unterhaltung ist ein weit gefächerter Begriff.

B: Spontan schwer zu sagen. Das eine Mal, wo ich wirklich aktiv die WM verfolgt habe, war als die Unicorns of Love mitgemacht haben, einfach weil ich den Namen so drollig fand. Das war für mich Unterhaltung deren Spiele zu sehen und zu schauen, wie sie abschneiden. Bedauerlicherweise sind sie früh rausgeflogen. Aber kann man nicht ändern. Und sonst wie vorhin schon erwähnt die Kommentatoren, weil, wenn ich so darüber nachdenke, dass sie sich dann anhören wie professionelle Fußballkommentatoren oder sowas, dann ist das doch, ich möchte nicht sagen lächerlich, weil es doch ein Beruf ist, aber es fühlt sich merkwürdig an, dass man sowas bei einem E-Sport macht.

I: Findest du? Warum?

B: Wäre vermutlich wie beim Schach irgendwelche Züge groß zu kommentieren. Fände ich irgendwie komisch. Na gut klar, ist nicht unbedingt alles selbsterklärend, aber wenn es zum Teamfight kommt und die Worte sich überschlagen und man sich eher fühlt wie auf einer Auktion, mit irgendwelchem Kauderwelsch, wo man eigentlich gar nicht weiß, welche Ability welcher gefolgt ist, das ist gut und steigert die Stimmung, aber, nicht unbedingt lächerlich, aber merkwürdig.

I: Wäre es dir dann lieber, wenn überhaupt nicht kommentiert wird?

B: Doch schon, ich finde es aber in der Ausführung, also das wirklich jede Ability, quasi sobald eine Fähigkeit gecastet wird in einem Teamfight, das können auch schon ein paar sein, wird das auch erwähnt und kommentiert. So im Verlauf des Spiels, wenn es gezeigt wird, finde ich das schwierig. Aber ich meine, wenn es etwas ruhiger wird im Spiel und sie zu den Analysen schalten, dann ist das schon interessant, aufschlussreich und hilfreich, vor allem wenn man versucht zu verstehen, was gerade passiert ist. Weil ja dann auch teilweise verlangsamt wird und geschaut wird, wer ist wie gestorben. Vor allem, wenn irgendwelche absurden Sachen passieren und das Spiel pausiert wird. Kommt ja immer wieder vor. Wo sich die Spieler nicht sicher sind, warum ist irgendwas passiert. Und das dann analysiert wird. Das ist auch sehr aufschlussreich. Im normalen Spiel passiert ja sowas nicht. Manchmal stirbt man und man frägt sich: ‘Was genau ist gerade passiert? ’. Die Möglichkeit fehlt uns halt. Da find ich das Pro-Play schon besser, bzw. E-Sports.

I: Dann ist dir der informative Charakter bei den Kommentatoren lieber als das Play-by-play-Casten, wo sie so richtig schnell reden?

B: Lieber, ja, aber auch das hat seinen Wert, finde ich. Insgesamt. Wenn es nicht meins ist, heißt es nicht, dass es keinen Platz hat.

I: Du findest es persönlich nicht so toll, aber dennoch wichtig.

B: Genau.

I: Wie wichtig ist dir der soziale Aspekt? Tauschst du dich gerne mit anderen Leuten darüber aus, mit Freunden, Live-Chat oder über beispielsweise Reddit?

B: Persönlich tausche ich mich nicht darüber aus, aber ich informiere mich über die Sachen, die andere von sich geben. Wie du schon erwähntest, Reddit, wo ich dem LoL-Subreddit folge und wenn es irgendwelche Spielezusammenfassungen gibt, dann schaut man schon mal rein. Die sind sowieso meistens mit einem Spoiler markiert, was das Ganze noch aufregender macht, aber wenn man schon keine Zeit hat sich alle Spiele anzusehen, dann kann man wenigstens die wichtigsten Spiele "lesen". Mit Freunden rede ich eher weniger übers Pro-Play oder E-Sports, aber was ich persönlich gut finde an der sozialen Seite ist, dass die LOL-Community auch über das Spiel hinaus für ihre toxische Eigenschaften bekannt und umso interessanter finde ich es, dass die Twitch-Chats, beispielsweise oder wenn man sich etwas gemeinsam ansieht, für welches Team auch immer man ist, dass die Leute trotzdem miteinander jubeln und sich nicht gegenseitig an die Gurgel gehen. Ich finde es interessant, dass das nicht außerhalb des Spiels stattfindet. Das ist auch etwas, das mit sehr gefällt.

I: Beziehst du dich jetzt auf den Fußball, wo sich die Fans zweier rivalisierender Mannschaften gegenseitig verprügeln?

B: Genau, es wird zwar kein Alkohol ausgeschenkt, aber ja. Gut, dass es nicht wie beim Fußball ist. (lacht)

I: Du hast vorhin diesen xPeke erwähnt, dass das bereits ein größeres Ereignis war. Gibt es noch weitere einprägsame Erlebnisse im E-Sport an die du dich erinnern kannst?

B: Wie vorhin schon erwähnt, ich weiß nicht, ob es zu den E-Sports zählt oder nicht, aber auf der GamesCom als ich das Amateurspiel geschaut habe. Dass man mit anderen Leuten zusammensaß oder stand, je nachdem, ob welchen Platz man bekommen hat. Und zusammen mitgefiebert und gejubelt hat, das war für mich persönlich schon ein sehr großartiges Gefühl. Und das denk ich auch das ist was auch bei anderen Events, dass es den Charakter von dem Spiel ausmacht, dass die Leute einfach da sind, jubeln und ihre Spieler feiern. Sowohl Gewinner als auch Verlierer. Das ist was, das mich seit damals immer wieder so, wo ich das Gefühl habe, wenn ich vor allem beim Stream zuschaue, dass das nicht nur so gespielt ist, sondern dass die Leute da wirklich mit dabei sind.

I: Du erinnerst dich also gerne an den Moment zurück.

B: Genau.

I: Hast du seitdem kein Live-Event mehr besucht und hast du es mal wieder vor?

B: Ich habe es vor, aber dann müsste natürlich, wie gesagt, das Budget passen, weil wenn es zum Beispiel in Korea stattfindet ist allein schon die Anreise schwierig und natürlich müsste man noch die Zeit habe. Aber als Student sollte das weniger ein Problem sein. (lacht)

I: Ich glaube schon, dass du dann mal Zeit haben wirst. Es gibt ja auch in Deutschland kleinere Events. Man muss ja nicht gleich zu den Worlds.

B: Es gibt ja auch die MSI, das auch teilweise in Deutschland stattfindet.

I: Weiß ich gar nicht.

B: Da bin ich mir auch nicht sicher. Oder waren das irgendwelche Studentensachen? Ein paar Events müssten es sein, ja.

I: Hast du denn einen Lieblingsspieler oder eine Lieblingsspielerin? Oder sogar ein Lieblingsteam?

B: Also ich mag die Unicorns of Love immer noch, weil der Name einfach so geil ist. Aber leider sind die nicht sehr erfolgreich. Ich weiß nicht, ob wir das erwähnen sollten. (lacht)

I: Man kann aus verschiedenen Gründen Fan sein, aber sie sind ja aus Russland.

B: Genau, sie spielen nur noch im osteuropäischen Bereich.

I: Verfolgst du das Team auch weiterhin oder immer nur dann, wenn Worlds sind?

B: Eher sporadisch. Bei den Worlds nehmen sie ja gar nicht mehr teil, weil sie sich ja nur noch auf das lokale Spiel begrenzen wollten. Aber das verfolge ich nicht aktiv. Wenn mir bei YouTube ein Video vorgeschlagen wird, dann schaue ich mal rein, aber ansonsten nicht.

I: Das heißt du hast kein wirkliches Lieblingsteam, bei dem du die Spiele mitverfolgst?

B: Das nicht, aber von den Kommentatoren die liebe Sjokz gefällt mir ganz gut. Weil sie mit den Jungs immer ziemlich viele Witze macht und die Stimmung immer sehr locker ist in ihrer Gegenwart. Das gefällt mir an ihr.

I: Nur das oder gibt es noch was anderes, das dir an ihr gefällt?

B: Ich habe es damals auch sehr genossen, ich weiß nicht, ob du dich noch daran erinnerst, es gab ja mal ein Event wo die normalen Announcements auf der Map Summoners Rift geändert wurden zu den Stimmen der Kommentatoren. Das fand ich sehr schön und frage mich, warum es das eigentlich nicht mehr gibt oder es das zu kaufen gibt. Das war sehr unterhaltsam.

I: Würdest du es kaufen, wenn es das zu kaufen gäbe?

B: Ich befürchte ja. (lacht) Eine Zeit lang wäre es bestimmt lustig, aber danach wäre es bestimmt nervig. Dann kann man es ja wieder abstellen und wieder rein machen. Aber ja, ich würde zu den zahlenden Leuten gehören.

I: Und hast du auch keinen Lieblingsspieler?

B: Tatsächlich nicht. Da würde mir keiner einfallen. Pro-Player ist er jetzt nicht, aber ich schaue regelmäßig Spiele von EtherimOne an, ein Thresh-Spieler.

I: Der Streamer?

B: Genau. Aber das hat ja nichts mit E-Sports zu tun.

I: Er spielt nur, und spielt nicht im kompetitiven Bereich.

B: Genau.

I: Aber es passt auch grob von der Richtung. Warum schaust du ihm gerne zu?

B: Seine Kommentare und Witze sind nett und ich muss schon sagen, man lernt einiges, wenn man ihm zuschaut. Über die Streams hinweg. Wobei es mich eher interessieren würde, wie grenzt du das Ganze

ein, weil es auch Content-Creator gibt, die von Teams engagiert werden, die nicht im Pro-Play, aber für das Team spielen und erstellen Inhalte für sie. Würdest du das zu den E-Sports zählen oder nicht?

I: Der Kern von dem, in meinen Augen, sind natürlich die Spiele. Also LEC, LCS und so weiter, wenn du es schaust. Aber alles drumherum natürlich auch. Wenn ein professioneller Spieler streamt, oder wenn du Videos von dem anschaust, dann sehe ich das schon auch als E-Sport. Obwohl der Fokus meines Interesses bei den größeren Events liegt. Aber es kommt ganz darauf an, wenn du sagst, dass du mehr YouTube-Videos dazu schaust.

B: Früher ja, weil YouTube eher die Plattform war, wo man auf Videos von LoL zugreifen konnte. Allerdings hat Riot da ja ziemlich ausgebaut, wie bereits gesagt, die Videos on Demand. Finde ich sehr gut, dass sie das gemacht haben, vor allem, weil sie die auch farblich sortiert haben, da man sich früher nicht sicher sein konnte, das Spiel schon gesehen zu haben oder nicht. Mir persönlich fällt es schwer mir das zu merken, ob ich ein Spiel bereits gesehen habe oder nicht. Wenn dann irgendwelche Plays kamen, dann dachte ich mir: Okay, das habe ich ja doch schon gesehen. Deswegen finde ich das schon ganz gut, sobald man ein Video angesehen hat, dass es, in dem Fall bei Riot, farblich markiert wird und ich weiß, dass ich das nicht nochmal anschauen muss, weil ich es bereits gesehen habe.

I: Du schaust dir dann gewisse Highlights an und informierst dich über die Matchergebnisse, weil du nicht die Zeit dafür hast es live oder ganz zu schauen, sondern einfach um dich zu informieren was passiert ist?

B: Genau. Wenn man sich jedes Spiel vom jeweiligen Split anschaut und dann auch noch irgendwie eventuelle Community-Events, die in den Pausen zwischendrin kommen, das würde ziemlich Überhand übernehmen, was den Zeitaufwand betrifft. Es gibt schon andere Dinge, die man nebenher tun sollte. (lacht)

I: Es gibt auch Dinge, die wichtiger sind.

B: Wichtiger ist relativ. (lacht)

I: Kannst du dich in eine Stimmung reinversetzen, wie beispielsweise Spannung, sofern ein Spiel sehr knapp ist, wenn du E-Sports schaust? Wie fühlst du dich da?

B: Reinversetzen kann ich mich auf jeden Fall. Und in den meisten Fällen leide ich dann eher mit dem Team mit, das dann knapp verloren hat. Aus eigener Erfahrung fühlt es sich einfach bitter an, vor allem, wenn man auch noch Pro-Spieler ist und noch was davon abhängt. Es ist ja deren Lebensunterhalt. Und wenn man dann wegen eines Fehlers verliert, dann ist das sehr, sehr belastend. Ich freue mich natürlich auch für das gewinnende Team, vor allem, wenn es ein entscheidender Teamfight ist, aber letzten Endes bleibt ein flaues Gefühl zurück für die Verlierer.

I: Was macht für dich ein richtig gutes, spannendes Spiel aus?

B: Ein richtig gutes, spannendes Spiel? Also ein gutes Spiel ist es meistens, wenn es zu irgendeiner Art von Showdown bei einem Objective kommt, im Regelfall Dragon oder Baron. Das ist immer sehr interessant, wie die Leute da reagieren. Bei uns verliert da einer früher oder später verliert einer die Nerven und engaged einfach. Und da ist es faszinierend zu sehen, wie die Leute dann noch umeinander herumtänzeln und dann irgendwann passiert es einfach. So schnell wie es angefangen hat ist es auch wieder vorbei. Das geht ja wirklich nur um Sekundenbruchteile. Das ist für mich immer interessant zu sehen, weil während es bei uns immer so ein langes Hick-Hack Hin und Her ist, oder auch nicht, je nachdem wie die Situation ist, ist es bei denen eher in die andere Richtung, weil die Entscheidungsphase länger dauert und wenn es dann zur Entscheidung gekommen ist, dass es dann wirklich Schlag auf Schlag geht. Deswegen fand ich das ja auch sehr interessant, dass dann von den Kommentatoren

verlangsamt wird und noch einmal erklärt wird. Teilweise, aber vor allem, wenn es sehr schnell ging.

I: Findest du den Unterschied zwischen Pro-Play und hobbymäßigem Spiel groß?

B: Definitiv! Deswegen finde ich das auch vollkommen in Ordnung, dass das Balancing von Riot auch oft eher aufs Pro-Play ausgelegt ist als auf die normalen Spieler. Meistens betrifft es uns ja eher weniger.

I: Dir sind ja die Ingame-Rewards in LoL bekannt. Haben diese einen Einfluss auf deinen E-sports-Konsum? Wie beispielsweise: Ich muss noch 5 Spiele sehen, dann erhalte ich folgende Belohnung?

B: Tatsächlich nicht. Da muss ich ehrlich gestehen für die Rewards bin ich aus irgendeinem Grund nicht sehr interessiert die Spiele zu sehen. Da lasse ich sie dann manchmal im Hintergrund laufen, um die Belohnung zu erhalten. Das ist nicht das, was mich zum Schauen anreizt. Da bin ich mir auch nicht sicher, ob das wirklich so zielführend ist, wie sie sich das vorstellen. Es generiert natürlich Zugriffe auf die Website, was sich bestimmt lohnt. Aber ich denke nicht, dass es im Sinne des Spiels ist, dass die Leute einfach nur im Hintergrund laufen lassen und nicht aktiv schauen, weil es ja doch wichtig für das Spiel an sich ist, dass die Leute Interesse haben. Interessanter fand ich die Lösung bei Twitch, dass man beim Livestream schauen, zumindest bei manchen, dass man da Rewards freischalten kann. Die Idee fand ich nicht schlecht, aber ich bin mir noch nicht ganz sicher, bzw. es ist nicht ganz erkenntlich bei welchen Videos, das genau zutrifft und bei welchen nicht. Es steht natürlich dran, “Für dieses Video sind die Rewards verfügbar”, so dass man im Video darauf zugreifen kann, aber warum, wenn es nicht so ist, ist nicht erklärt. Das finde ich ein bisschen schwach.

I: Das war auch schon bei LoL, oder?

B: Ja, ja, auch schon bei LoL.

I: Aber das hat dich auch nicht dazu gebracht mehr zu schauen?

B: Nein, ich fand es war ein nettes Extra, aber es war nicht der ausschlaggebende Punkt zu sagen, dass ich das anschaue. Anders ist es natürlich bei, wenn wir jetzt kurz abschweifen können. Wie heißt das Kartenspiel, Legends of Runeterra? Da haben sie es auch schon gemacht, mit den Keys, die man so bekommen konnte. Ich denke da wurde der Grundstein gelegt, weil es das erste Mal war, dass sie so ein Belohnungssystem eingeführt haben. Grundsätzlich finde ich es aber gut, dass sie das für den E-Sport machen wollen oder mittlerweile bereits tun.

I: Legends of Runeterra ist ja auch von Riot Games, richtig?

B: Genau.

I: Was müsste im LoL-E-Sport passieren, dass du wieder mehr schauen würdest? Ganz abgesehen von deinem persönlichen Zeitfaktor natürlich.

B: Schwierig zu beantworten. Die Spiele sind interessant und definitiv auf einem hohen Niveau im Vergleich zu uns. Aber das könnte ich dir jetzt spontan nicht beantworten was passieren müsste, weil noch mehr Rewards nur das “Gesindel” anzieht, die nur wegen der Rewards kommen und nicht wegen des Spiels. Meiner Meinung nach nicht wirklich zielführend.
I: Das war als Überleitung für den nächsten Themenblock gemeint. Da würde ich dich gerne fragen, speziell auf LoL und die LoL-E-Sports-Szene bezogen, was den riesigen Erfolg ausmacht, den LoL-E-Sports mittlerweile hat und wie würdest du die Professionalität bewerten?

B: Der Erfolg vom LoL-E-Sport ist natürlich in erster Linie auf Riot zurückzuführen, wie ich es vorhin bereits erwähnt habe. Sie geben sich wirklich Mühe, vor allem mit dem Ambiente vor Ort. Und wie wir jetzt auch besprochen haben, versuchen sie auch für Leute, die nicht die Möglichkeit haben anzureisen, das online Schauen lukrativer zu machen. Diesbezüglich will ich sagen, dass der Erfolg vor allem von Riot ausgeht und wie ebenfalls schon erwähnt durch die Community, weil trotz toxischen Verhaltens ingame, die Community nach außen hin immer von der besten Seite zeigt.

I: Wie genau meinst du das, dass das online Zuschauen verbessert wird?

B: Wie gesagt, dass man Belohnungen beim Live-Zuschauen abgreifen kann. Weil sofern man sowieso schon zusieht, ist das ein nettes Extra. Vielleicht auch als Idee irgendwelche Icons, von wegen "Ich war mit dabei" oder ähnliches. Das was wir früher für eine blaue Essenz bekommen haben, dass man sich im Shop kaufen konnte und die Leute, die es live gesehen haben, geschenkt bekommen. Ist jetzt nicht die Welt, aber es wäre so eine Idee.

I: Und das ist für dich der Grund, warum das Zuschauen online so attraktiv ist?

B: Attraktiv nicht unbedingt, aber ich sage mal ein kleiner Trost. Ich weiß nicht, wie viele von den Zuschauern, die online zusehen, dann auch wirklich hinfahren würden, aber es sich nicht erlauben können oder es zeitlich einfach nicht drin ist für sie. Ich dachte mehr so an eine Art Entschädigung, aber als Zusatz.

I: Es klingt ein bisschen so, als wäre das online Zuschauen nur so eine Art Trostpreis, für die, die es nicht vor Ort schauen können. (lacht)

B: Ja. (lacht ebenfalls)

I: Die die es online schauen, sind ein wesentlich größerer Teil, als die die vor Ort zusehen. Das sind ja weitaus mehr als 95%.

B: Ja, hängt irgendwo, glaube ich, zusammen. Abgesehen davon, dass die meisten Leute es sich nicht leisten, können, irgendwo hinzufliegen und sich ein E-Sport-Spiel anzusehen. (lacht) Der Platz ist auch meistens begrenzt. Wenn ich mich so an die Videos erinnere, da hätten vielleicht 50 oder 100 Leute Platz, um dazuzuschauen. Logisch, dass die meisten Leute online zuschauen.

I: Und wie professionell findest du diese Übertragungen? Diese werden ja eigens für das Onlinepublikum gemacht.

B: Genau.

I: Genau.

B: Die Übertragung empfinde ich als ziemlich professionell. Es ist ja nicht so, dass die Leute vor die Kamera gesetzt werden und gesagt wird: "So jetzt erzähl mal." Sie kennen sich ja mit den Champions aus, kennen die Statistiken, informieren sich und sind teilweise, bzw. meistens selbst aktive Spieler. Da gibt man sich schon Mühe, dass es professionelle Leute sind. Und wenn ich mich nicht irre, gibt es sogar Gastauftritte von Streamern wie Tyler1. Da werden Streamer und ähnliche Leute eingeladen, die dann ihre Kommentare dazu abgeben dürfen. Es wird versucht das Ganze abwechslungsreich für das Onlinepublikum zu gestalten. Nicht nur abwechslungsreich, sondern auch professionell. Informationen werden ja gegeben.

I: Wie glaubst du wird sich das in den nächsten Jahren noch entwickeln? Siehst du noch Raum für Verbesserungen?

B: Raum nach oben definitiv, weil mit, gut ich möchte nicht sagen, nur weil das Preisgeld steigt, dass auch automatisch die Ansprüche steigen, aber ich denke, dass die Investoren da auch mehr sehen wollen. Spieler sind vielleicht jetzt so zufrieden, aber das Problem in den nächsten Jahren dürfte, meiner Meinung nach sein, dass Riot sich auch auf weitere Spiele ausgeweitet hat, dass der Fokus dann von einem Spiel wo das ganze Budget reingepumpt werden konnte, auf einmal auf mehrere Spiele verteilt. Vor allem gibt es auch für jedes Spiel, das Riot jetzt macht, ziemlich starke Konkurrenz, vor allem von Blizzard Activision aus. Da denke ich, dass es für uns Zuschauer interessanter wird zuzuschauen, eben weil die Konkurrenz da ist, die auch so krass ist. Für Riot und die Mitarbeiter, also die Kommentatoren usw., könnte es anstrengender werden, weil vielleicht der Spaßfaktor verloren gehen könnte und zu ernsterer Arbeit ausarten könnte.

I: Ob das für die Zuschauer dann weniger unterhaltsam ist?

B: Das befürchte ich weniger, aber vielleicht, dass die Leute das dann nicht über Jahre hinweg machen können, sondern wirklich auch nur karrieremäßig ein paar Jahre machen und dann die Sparte wechseln oder sonstiges. Das passiert bei Profisportlern ja ebenfalls, dass sie nach einiger Zeit wegen des Leistungsdrucks dann ausscheiden.

I: Ich fasse es kurz zusammen: Du findest es sehr professionell, sie geben sich sehr viel Mühe und deine Bewertung fällt gut aus. Gäbe es noch etwas, dass sie verbessern könnten? Ich habe die Frage bereits ähnlich gestellt, aber vielleicht ist dir inzwischen etwas dazu eingefallen. Gab es einen Moment beim Zusehen, bei dem du dir gedacht hast: ‘Da könnten sie noch mehr machen’ oder ‘Das könnten sie anders machen bzw. es stört mich’?

B: Das Einzige, was mich persönlich stört ist, ich weiß nicht wie das technisch umsetzbar ist, aber bei den Videos on Demand, wenn man die Spiele schon nicht live schaut, dass man dann, ähnlich wie wenn man einem anderen Spieler spectated, nur dem Spieler zuschaut, dem man zuschauen möchte. Quasi die Kameraführung verändert. So ist es ja wie ein Stream, der vorher schon da war. Aber wie gesagt, ich weiß nicht wie gut man das umsetzen kann von der Technik her. Das wäre aber etwas, das mir persönlich noch lieber wäre. Vor allem vom Lernerlebnis her, wenn man eine bestimmte Rolle zuschauen möchte oder wissen möchte, dann wäre das sehr hilfreich. Die Kamera wechselt während des Streams ja immer zwischen den verschiedenen Positionen hin und her und wenn irgendetwas passiert, dann wird ja der Fokus daraufgelegt.

I: Du meinst also wie der Spectator-Modus im Client?

B: Genau.

I: Das würdest du dir wünschen?

B: Ja.

I: Ich glaube das würden sich viele wünschen!
(Gemeinsames Gelächter)

I: Du kennst doch bestimmt dieses Pro-View, oder?

B: Das sagt mir jetzt nichts, nein.

I: Das ist auch von LoL-eSports.

B: Ach die!

I: Da zahlst du 7€ im Monat, dann kannst du während des Livestreams auswählen, welchem Spieler du zuschauen möchtest. Dann siehst du das Spiel aus der Perspektive des Spielers.

B: Aber nur während des Livestreams, oder?

I: Ja. Aber du meinst bestimmt dann im Nachhinein, dass du es noch einmal für dich analysieren kannst. Mit Pause, zurückspulen, hin zoomen, etc.

B: Genau. Wie beim Replay oder beim Spectator-Modus.
I: Gut, dann noch einmal zurück zu deiner Person, bzw. deinem Nutzungsverhalten. Ohne bestimmte Typen im Voraus zu nennen: Was für ein Typ von e-Sports Zuschauer bist du aus deiner Sicht?

B: Was für ein Typ von e-Sports Zuschauer ich bin?

I: Ausgehend davon wie viel und aus welchen Gründen du schaust.

B: Ausgehend davon, wie viel ich schaue, gehöre ich zu den sporadischen Nutzern, weil ich mir vorstellen kann, dass es Leute gibt, die wirklich nahezu alle Spiele schauen. Wobei ich nicht weiß, ob das die Norm ist, oder nicht. Und warum ich es schaue, denke ich, dass ich dahingehend im Mittelfeld bin. Ich schaue es ja wegen der Unterhaltung und der Information wegen. Es fällt mir schwer das einzuschätzen im Vergleich zu anderen, weil ich mich selten über eSports austausche.

I: Ich versuche bei dem Thema immer eine Verbindung zwischen selbst spielen und selbst schauen herzustellen. Würdest du eher sagen, dass du eSports schaust, weil du gerne selbst spielst oder dass du das Spiel spielst, weil du gerne eSports schaust? Welches von beiden könnte deiner Meinung nach wegfallen?

B: Zweiteres könnte wegfallen, da ich eher den eSports schaue, weil ich das Spiel spiele. Natürlich gibt es spiele, die man nicht aktiv spielt, aber selbst immer wieder schaut, weil man vielleicht mal einen Bezug dazu hatte. In der Regel trifft das ja meistens nicht zu. Persönlich finde ich es auch wichtiger, weil man, wie vorhin erwähnt, sobald sich die Meta drastisch ändert, mehr eSports schauen sollte. Dort sieht man, wie man adäquat auf dieses neue Problem reagieren kann. Gnar war damals zu Release sehr unbeliebt vom Kit her, bis er im Pro-Play auftauchte. Im damaligen Spring oder Summersplit ist Gnar dann durch die Decke geschossen und war deswegen auch ziemlich häufig gebannt. Vor allem wenn der damalige Counterpick Fiora oder Irelia gebannt war. Ähnlich war es dann bei AP J4, was sich dann zum Glück nicht durchgesetzt hat.

I: Es ist also für dich wichtig eSports zu schauen, um dich über momentane oder kommende Spieltrends zu informieren. Würdest du sagen, dass es umgekehrt notwendig ist das Spiel selbst zu spielen, um den eSport zu verstehen?

B: Kommt ganz darauf an, wie du es meinst. Wenn man schon mal LoL gespielt hat oder angenommen es wäre jemand der von außen kommt und bisher keinen Kontakt zu LoL hatte?

I: Beides.

B: Dann würde ich tendenziell schon behaupten, dass man Bezugspunkte zu LoL haben muss, um den eSport zu verstehen. Persönlich habe ich mich versucht auch auf andere MOBAs einzulassen, aber nachdem sie ja doch unterschiedlich sind, habe ich mich schwer getan bei Streams mitzufiebern, weil ich nicht verstanden habe, was vor sich geht. Aber das ist meine eigene Meinung. Dota zum Beispiel oder Heroes of the Storm. Ich fand es schwierig nur vom Zuschauen da reinzukommen.

I: Wie schwierig ist es sich als, mehr oder minder, regelmäßiger Spieler up to date zu halten, um beim eSport ebenfalls auf dem neuesten Stand zu sein?

B: Mittlerweile eher weniger, früher musste man sich mehr informieren, als der Client noch nicht so gut ausgebaut war. So wie es jetzt ist kriegt man die meisten Infos was das Spiel betrifft und auch was im Pro-Play passiert doch über die Neuigkeiten im Client mit. Wenn etwas Extremes passiert, werden sofort Nerfs oder Buffs oder Champions gesperrt, um diese Dinge zu fixen.

I: Bekommst du Lust LoL zu spielen, wenn du eSports schaust, oder ist das eher umgekehrt? Gibt es da eine Verbindung bei dir? Bei mir zum Beispiel ist es so, dass ich während des Schauens Lust bekomme, selbst LoL zu spielen.

B: Da würde ich mich mit einklinken. Ich kenne es von anderen Spielen, die man selbst einmal gespielt hat. Da denkt man sich schon, es wäre nice mal wieder zu spielen. Das Ding ist dann meistens eher, dass man 1-2 Spiele spielt und sich dann denkt: 'Okay, das reicht jetzt doch wieder. Aber ich habe in den nächsten Jahren nicht vor mit LoL aufzuhören, und entsprechend denke ich auch, dass ich weiterhin Interesse am eSports schauen haben werde. Wie aktiv ich da sein werde, kann ich aber nicht sagen. Aber ich vermute, wenn ich weniger LoL spielen würde, dann würde ich auch weniger eSports schauen. Umgekehrt, wenn ich doch mal wieder eSports schauen würde, dann auch wieder mehr LoL spielen. Man kann schon sagen, dass eSports irgendwo die alten Spieler, die schon mal gezockt haben, wieder ins Spiel zurückholt und sich dem Spiel wieder hingibt, um zu schauen was sich in der Zwischenzeit geändert hat. Andererseits kann ich mir auch vorstellen, dass es manche Spieler einfach abschreckt, die wirklich nur casual spielen und denken, ein Spiel oder zwei Spiele in der Woche reichen aus. Soll es auch geben. In erster Linie denke ich, dass eSports eher Spieler anlockt, als es Leute abschrecken würde.

I: Fällt dir zu dem Thema sonst noch irgendetwas ein, das ich bisher noch nicht gefragt habe?

B: Gefragt noch nicht, aber was ich mir bereits gedacht habe, wäre, dass Riot ja seine Spiele ausbaut, wie Legends of Runeterra, Valorant und arbeiten nebenbei noch an einem MMO und eine Serie ist wohl auch in Planung. Da kann ich mir vorstellen, dass, zusätzlich zu dem eSport, das noch mehr Leute zu LoL locken würde. Dadurch könnte LoL einen weiteren Aufschwung in den nächsten Jahren erleben im Vergleich zu anderen Spielen.

I: Weil sie ihr Angebot weiter fächern?

B: Genau und dadurch mehr Leute erreichen können insbesondere auf verschiedenen Ebenen, Seiten oder Netzwerken.

I: Das Mobile-Game von LoL ist wohl auch ziemlich gut. Passt als Beispiel glaube ich ebenfalls rein.

B: Wild Rift, ja. Es ist gewissermaßen ein vollwertiges LoL, aber auf das Mobile-Gaming-Publikum ausgelegt.

I: Und dadurch würden dann noch mehr Leute zum eSport stoßen, weil sie diese gesamte Welt von Riot Games kennen lernen möchten?

B: Genau. Ähnlich wie bei WoW und sämtliche Spiele drum herum, die auf dem Warcraft-Universum basieren, dass die Leute dann vielleicht auch bei LoL reinschauen, wenn sie die anderen Spiele spielen. Falls es Überschneidungen gibt.

I: Gibt es noch etwas, das du hinzufügen möchtest?

B: Nein das wäre es von meiner Seite.

I: Dann fasse ich es nochmal ganz kurz zusammen, du kannst gerne widersprechen, wenn etwas nicht so ist. Du schaust eher casual, dir ist selbst zu spielen wichtiger, du findest es cool, weil du dadurch was lernen kannst, da du Profis zuschauen kannst, du schaust es auch oft beiläufig, und früher öfter da du mehr Zeit hattest.

B: Passt alles.

I: Dann bedanke ich mich für deine Zeit.

B: Sehr gerne

**Interview 5**

I: Okay, dann erstmal danke, dass du dir die Zeit für das Interview genommen hast. Als erstes würde ich bitten, möglichst ausführlich, zu erzählen, wie du dazu gekommen bist League of Legends zu spielen und wie du auf die eSport Szene aufmerksam geworden bist.

B: Also das Spiel habe ich vor vielen vielen Jahren kennengelernt, witzigerweise durch eine Folge von GIGA, da wo sie immer über die aktuellsten Spiele geredet haben. Und der Moderator hat das eingeleitet, das ist mir ewig im Kopf geblieben, mit der Aussage "wer das Genre MOBA nicht kennt, der lebt eindeutig unter einem Stein" und da dachte ich mir dann so "Okay, ich lebe scheinbar unter einem Stein" (lacht). Und dann wurde das Spiel League of Legends vorgestellt und das sah eigentlich echt interessant aus und das hab ich dann 2 Freunden von mir erzählt, mit denen ich in der selben Klasse war. Und die haben auch gemeint, dass sie schon mal davon gehört haben und mit denen hab ich dann angefangen LOL zu spielen. Ja das war so grundsätzlich mal der Beginn. Gespielt habe ich dann sehr sehr lange, also sehr aktiv und intensiv. Und zu der eSport Szene bin ich dann tatsächlich dadurch gekommen, dass ich festgestellt habe, dass man durch das Anschauen von Profis selbst auch besser wird. Also wie die spielen und wie die allgemein so drauf sind und dementsprechend habe ich dann auch eine gewisse Sympathie für einige Profis entwickelt und dadurch habe ich mir dann auch immer mehr Spiele angesehen. Zum Beispiel die Worlds waren für mich immer etwas aufregendes und besonderes, so wie andere Fußball schauen, weil sie es auch selbst spielen, so feiert man natürlich den eSport in dem Spiel, das man selbst auch sehr aktiv spielt.

I: Und wie genau bist du auf den eSport in LOL aufmerksam geworden?

B: Ja, eigentlich über YouTube Videos bzw. durch die Profispieler, die man dort gefunden und angeschaut hat. Die haben eben z.B. Videos darüber gemacht, wie man besser wird und so weiter und dann hab ich dadurch eben gesehen, dass die in richtigen Teams und auch in Wettbewerben spielen. Aber auch durch die Freunde, mit denen ich zusammen gespielt habe, die mir dann eben auch Sachen erzählt haben dazu und ja, so bin ich dann Schritt für Schritt in diese Szene hinein gekommen. Ich kannte den eSport allgemein schon sehr lange, also dass sowas existiert, dadurch, dass ich früher schon Starcraft gespielt hab. Da gab es auch eine ziemlich große eSport Szene, die ich verfolgt habe, also das war dann in Bezug auf LOL nichts komplett neues für mich.

I: Passt. Du hast vorhin gemeint, dass du LOL gespielt hast. Spielst du dann aktuell noch, bzw. wie häufig?

B: Ja schon, also so jeden zweiten, dritten Tag jeweils so 2-3 Spiele. Früher aber schon täglich, bestimmt über 3 Jahre hinweg und dann auch mehrere Stunden pro Tag. Und wie gesagt, heute ist es schon etwas weniger geworden. eSport schauen mache ich aber im Gegensatz dazu noch ziemlich viel. Ich verfolge hauptsächlich ein relativ neues Team aus Deutschland, die gibt es noch nicht so lange und die spielen auch noch nicht in einer richtigen Profiliga, aber die haben einen YouTube Kanal und da laden die häufig ihre Spiele aus kleineren Turnieren hoch. Die finde ich einfach sympathisch, also alle Spieler. Erstmal, weil das alles Deutsche sind und ich dadurch einen gewissen Bezug zu denen habe und weil sie extrem unterhaltsam und lustig sind. Die verfolge ich schon sehr regelmäßig und da hoffe ich auch, dass sie bald auch in größeren Ligen oder Turnieren mitspielen können. Und ansonsten schaue ich natürlich sehr gerne die Weltmeisterschaften, also eigentlich jedes Jahr. Zumindest die Spiele, wo ich sage, die sind interessant für mich, also ich schaue nicht jedes einzelne Spiel, sondern eher die Spiele, in denen die guten und bekannten Teams gegeneinander spielen, beziehungsweise die KO-Spiele dann gegen Ende und natürlich das Finale. Das ist dann schon immer sehr spannend anzuschauen, weil da dann eben die beiden besten Teams der Welt spielen und größer wird es dann auch nicht mehr im

eSport. Also ja, ich bin jetzt nicht so jemand der generell alles schaut, was gerade läuft, sondern ich suche mir eher einzelne Spiele heraus, die mich besonders interessieren.

I: Okay und dieses deutsche Team, du hast ja gemeint, die findest du unterhaltsam und lustig. Kannst du das vielleicht noch etwas genauer beschreiben, was dir an denen speziell gefällt?

B: Also, früher waren das ja erstmal nur ein paar YouTube, die auch privat befreundet waren, glaube ich. Und ich habe damals wirklich jeden einzelnen auch allein verfolgt, also deren individuelle Kanäle und wie gesagt, ich fand die von Anfang an mega sympathisch und dadurch habe ich dann auch mit dem gesamten Team sympathisiert. Und die kenne ich jetzt schon seit vielen Jahren, die begleiten mich eigentlich seitdem ich angefangen habe LOL zu spielen. Ich finde die einfach cool und es macht mir mega viel Spaß die anzuschauen.

I: Nur jetzt wegen deren Charaktereigenschaften?

B: Nein, auch weil die alle ein unglaublich gutes Wissen über das Spiel haben und das auch sehr gut in ihren Videos vermitteln können. Die können einem das Spiel wirklich gut beibringen und erklären und jeder von denen hat zu fast jedem Thema mehrere Videos, in denen sie Items erklären, in denen sie Charaktere erklären und welche gerade gut sind. Einer von denen war ja auch in einem richtigen Pro Team früher und das ist schon faszinierend dem zuzuschauen, was der für eine konstant gute Leistung bringt und der hat auch so ein großes Spielwissen von dem man auch sehr viel lernen kann durch das Zuschauen. Als ich früher noch Midlane gespielt habe mich dann aber schon eher auf deren Midlaner fokussiert und da hat mir das schon sehr geholfen ihm zuzuschauen, was der eben im Spiel macht, welche Champions er spielt, was er sich kauft, wie er sich auf der Map bewegt, der hat mir damals so einiges an Inspiration gegeben und zusätzlich ist der halt auch ein sehr unterhaltsamer Mensch, der nicht nur informativ ist, sondern da merkt man auch, dass der extrem viel Spaß am Spiel hat und das hat mich damals und heute schon auch angesteckt. Der hat damals plötzlich Morgana Mid gespielt und das habe ich mir dann 1 zu 1 von ihm abgeschaut, also wie er die gespielt hat und das hab ich dann auch selbst ausprobiert. Der hat mir schon echt viel beibringen können für die Midlane Rolle allgemein. Mittlerweile spiele ich aber eigentlich nur noch Support, deswegen achte ich aktuell bei deren Spielen mehr auf deren Support und seinen Spielstil. Von dem hab ich zum Beispiel Rakan übernommen. Der konnte den ziemlich gut spielen und als ich das gesehen habe, hab ich den dann auch ausprobiert und wollte den so spielen können.

I: Und abgesehen von diesem Team, gibt es für dich noch andere Mannschaften oder SpielerInnen, die du interessant oder gut findest?

B: Ja schon. Ich meine, wenn man Midlane spielt, kommt man eigentlich nicht an Faker vorbei, den muss man auch allgemein als LOL Fan einfach kennen. Von dem habe ich auch immer mal wieder Streams und Spiele angeschaut, aber gut, der ist koreanisch, da versteht man halt nicht was der so erzählt. Der spielt meistens einfach drauf los, aber er erklärt eigentlich nicht wirklich etwas. Das kann man sich aber trotzdem schon gut ansehen und auch genießen, der ist einfach eine Legende und über so eine lange Zeit immer auf diesem Top Niveau geblieben, das ist schon echt beeindruckend, was der aus bestimmten Champions so alles herausholen kann. Aber hauptsächlich gefallen mir eher die Spieler besser, die jetzt vielleicht nicht direkt in den großen Profiligen spielen, aber zu denen ich einfach einen engeren Bezug herstellen kann, weil die eben deutsche Videos machen und weil die sehr viel mit den Zuschauern interagieren und sprechen und sehr unterhaltsame YouTube Videos machen. Bei den internationalen Top Spielern ist das ja überhaupt nicht so, die sind für einen Zuschauer eher weniger "greifbar".

I: Aber gibt es trotzdem für dich ein Team aus den größeren Ligen, für das du dich interessierst und dann auch verstärkt deren Spiele anschaust oder eher nicht?

B: Eine lange Zeit war das für mich SKT aus Korea, weil es immer schön anzusehen war, wie gut die gespielt haben. Ich kann mich noch ein Spiel erinnern, in dem es echt schlecht für sie ausgesehen hat und die das dann trotzdem noch gewonnen haben. Das war immer sehr schön anzusehen, was für maximale Leistungen, die über eine lange Zeit gezeigt haben. Aber dabei ist es für mich eigentlich auch geblieben, andere Teams an sich, bei denen ich gesagt hätte "da bin ich Fan und die muss ich unbedingt schauen", das gab es für mich nie in der Hinsicht. Ich fand es immer ganz nice Spiele zu schauen, bei denen ich wusste, dass zwei große Teams aufeinander treffen, die um einen Titel spielen oder für eine bestimmte Platzierung.

I: Alles klar. Ich verstehe das so, dass du eSport bzw. eSport bezogene Videos und Inhalte hauptsächlich wegen der Unterhaltung und dem Lernfaktor schaust. Kannst du darauf vielleicht noch etwas genauer eingehen? Also welche Motive oder Gründe hast du allgemein, die dich dazu motivieren eSport Events etc. zu schauen?

B: Grundsätzlich schon auch deshalb, weil es mich sehr interessiert und weil ich dadurch auch ganz gut entspannen und abschalten kann und weil es auch sehr oft spannend ist, aber wenn man jetzt mal den Unterhaltungsfaktor und den Lernfaktor ausklammert, dann fallen mir eigentlich keine anderen Gründe ein, warum ich das schaue.

I: Okay, dann bleiben wir doch mal bei dem Stichwort Unterhaltung, da gibt es ja mehrere unterschiedliche Dimensionen. Welche Gefühle und Emotionen hast du, während du das schaust? Also zum Beispiel wenn du dein Lieblingsteam, also das aus Deutschland, schaust.

B: Also wirklich emotional werde ich da eigentlich nicht (lacht). Klar ist es schade, wenn sie verlieren, aber es ist jetzt für mich kein Weltuntergang. Das hat keine größere Auswirkungen auf mein eigenes Leben, das verdirbt mir nicht den Tag oder so (lacht).

I: Okay (lacht). Dann gehen wir mal zur nächsten Frage. Wie sehr spielt für dich der soziale Faktor beim eSport eine Rolle? Also in Bezug auf Freunde oder die Online Community.

B: Im Internet mache ich da eigentlich nichts, aber mit Freunden natürlich schon sehr viel. Mit denen spreche ich dann schon über aktuelle Ereignisse und Spiele, also welche Champions gespielt wurden, wer gewonnen hat, wer verloren hat usw. Aber auch im Allgemeinen mal, dass mir z.B. ein Freund sagt "hey, das Spiel gestern war echt spannend, das solltest du dir mal anschauen". Also in der Hinsicht ist mir der soziale Aspekt schon sehr wichtig, weil es macht mir ehrlich gesagt auch nur dann Spaß, wenn man Leute hat, mit denen man sich über den eSport unterhalten kann und mit denen man eine gewisse Leidenschaft teilt. Also das Spiel League of Legends an sich und die Unterhaltungen darüber, das ist für mich schon sehr interessant. Aber auch, dass man zusammen schaut, das fällt mir gerade noch ein, wir haben uns schon mehrmals zusammen in einer großen Gruppe getroffen und das Worlds Finale bei jemandem zuhause angeschaut. Einmal haben wir uns sogar dafür verkleidet, weil das Finale zufällig an Halloween stattgefunden hat und da musste sich jeder als LOL Charakter verkleiden und das beste Kostüm hat dann gewonnen (lacht). Und ja, das haben wir wie gesagt mehrmals gemacht, so als Tradition quasi und das war immer extrem lustig und einfach ein sehr cooles soziales Event. Man weiß, man hat etwas gemeinsam, was einen in der Gruppe verbindet, also in diese "Zockergruppe". Und abgesehen davon habe ich auch neue Freunde durch League of Legends kennengelernt. Also Leute, die komplett in Deutschland verstreut waren, hab ich durch dieses Spiel und das Interesse am eSport kennengelernt, mit denen ich jetzt schon seit 7 Jahren befreundet bin und die ich auch schon mehrmals persönlich getroffen habe, obwohl der eine in Dresden wohnt, der andere in Frankfurt und der dritte in Düsseldorf. Also wir sind komplett in Deutschland verteilt, mit mir in Bayern und haben einfach neue Freundschaften geschlossen über dieses Spiel. Das ist schon sehr sehr cool, dass man auf diese Weise neue Leute kennenlernen kann und das sind vor allem auch echt gute Freunde geworden. Wenn ich mal heirate, dann würde ich denen definitiv eine Einladung schicken. Also ja der soziale Faktor ist für mich sogar fast das wichtigste an LOL bzw. dem eSport.

I: Wichtiger als der Lernfaktor?

B: Das ist eine gute Frage (lacht). Ich denke der Lernfaktor ist für mich vielleicht doch wichtiger, weil ich dadurch auch insgesamt mehr geschaut und gespielt habe und dadurch eben neue Leute kennengelernt hab. Der soziale Aspekt ist mir schon extrem wichtig, aber der Lern- und Unterhaltungsfaktor war schon für mich öfter die Motivation eSport zu schauen, als dass ich wegen meiner Freunde geschaut hätte. Also wenn ich beim Schauen etwas lernen kann und unterhalten werde, dann macht das schon für mich ein sehr gutes Zuschauererlebnis aus. Im besten Fall spielt dann eben ein Team das ich gut finde und wenn ich irgendwie noch zusammen mit jemandem schauen kann, dann wäre das auch noch eine nette Ergänzung. Zur Unterhaltung gehört, finde ich, auch noch dazu, dass die Spiele spannend sind. Also das es spannend ist zuzusehen. Wenn ein Team das andere komplett dominiert und man schon sehr schnell weiß, wer gewinnt, dann ist es nicht mehr ganz so unterhaltsam für mich. Aber das wären eigentlich so insgesamt die Gründe warum ich hauptsächlich den eSport schaue.

I: Okay. Ein anderer Punkt noch und zwar, wie wichtig sind dir die Kommentatoren und Caster bei den Spielen?

B: Ja, die spielen tatsächlich für mich keine große Rolle. Es ist sehr interessant für mich zu sehen, wie gut Caster sein können. Ich schaue meistens nur die deutschen Caster. Das liegt nicht unbedingt daran, dass ich kein englisch kann oder so, sondern eher deshalb, weil ich die deutsche Szene unterstützen möchte und dabei helfen will die Zuschauerzahlen zu erhöhen. Und da gibt es eben gute Caster aber auch schlechte Caster und das ist dann schon eher nervig zu hören, wenn die Kommentatoren nicht so gut sind. Wenn die versuchen zwanghaft lustig zu sein oder etwas erzwingen wollen, aber auf der anderen Seite ist es schon auch beeindruckend, wie gut manche Caster sind. Schon allein aufgrund ihrer Redegeschwindigkeit, wenn man das mal selbst ausprobiert, merkt man echt wie schwer das eigentlich ist. Also etwas, was in kurzer Zeit abläuft, so schnell wieder zu geben, mit so klaren Worten, das fand ich immer sehr sehr beeindruckend. Aber es wäre jetzt keine große Tragödie, wenn es keine Caster geben würde. Obwohl, also jetzt wo ich darüber nachdenke (lacht). Es kann schon sein, dass mir beim Schauen etwas fehlen würde, wenn sie nicht da wären. Gerade in den Phasen des Spiels, wo jetzt mal nicht so viel spannendes passiert, können manche Caster diese Lücken schon recht interessant füllen. Ich denke unterbewusst merkt man bei den Spielen gar nicht so richtig, wie wichtig die Kommentatoren manchmal sein können und wenn die komplett weg wären, dann würde da bestimmt etwas fehlen. Das kommt aber auch darauf an, wie unterhaltsam ein Spiel generell ist und ob mir die Kommentatoren, die gerade reden auch gefallen. Wenn nicht, dann könnte ich wahrscheinlich eher darauf verzichten, schätze ich mal.

I: Alles klar. Und abschließend noch zum Thema Nutzungsmotive. Welche Rolle spielt es für dich, wann die Spiele übertragen werden und wie viel Zeit du insgesamt zum Schauen zur Verfügung hast? Bzw. würdest du ein soziales Event absagen, um ein bestimmtes LOL Spiel anzusehen?

B: Nein, also, wenn ich mich mit Freunden zum Schauen verabredet habe und das schon ausgemacht ist, dann würde ich schon jemand anderem, der etwas mit mir unternehmen will absagen, aber nur um ein bestimmtes Spiel allein zuhause schauen zu können, würde ich kein soziales Event absagen. Aber ich informiere mich generell schon oft, wann welche Spiele so kommen und wenn ich sehe, da kommt eins das würde ich gerne sehen, dann versuche ich mir schon die Zeit dafür zu nehmen das live zu sehen. Wenn das dann nicht funktioniert, dann schaue ich mir einfach die Wiederholung oder die Zusammenfassung an am nächsten Tag. Also es muss nicht unbedingt live geschaut werden, deswegen würde ich eben auch keine Events mit Freunden auslassen, weil ich jedes Spiel auch jederzeit nachholen kann. Der Live Faktor ist mir echt nicht so wichtig. Abgesehen z.B. das Finale der Worlds, da finde ich es live schon cool, aber in den Wiederholungen kann ich ja auch einfach mal zurückspulen, wenn ich etwas cooles gesehen habe und das nochmal anschauen möchte. Bei Livestreams geht das ja eher weniger. Außerdem stören mich bei den Übertragungen auch die Wartezeiten zwischen den einzelnen

Spielen oder technische Probleme, die immer mal wieder während der Spiele auftreten und da bin ich schon froh, wenn ich die einfach überspringen kann bei den Aufzeichnungen. Das ist für mich schon deutlich angenehmer.

I: Okay. Dann springen wir mal weiter und zwar zum eSport Bereich bei League of Legends im Allgemeinen. Wie würdest du diese ganze Szene insgesamt bewerten und wie professionell empfindest du sie?

B: Also ich würde den Verantwortlichen und Organisatoren 9 von 10 Punkten geben. Ich finde der League of Legends eSport ist meiner Meinung nach der professionellste, den ich kenne. Gerade die großen Turniere und vor allem die Weltmeisterschaften, die jedes Jahr stattfinden, das ist einfach so ein großes Event, das da aufgezogen und auch vermarktet wird. Die veröffentlichen jedes Jahr einen neuen Song extra für das Turnier. Es wird groß angekündigt und man merkt einfach, wie sich die Veranstalter jedes Jahr immer mehr Mühe geben, nochmal einen drauf zu setzen. 2019 war das glaube ich, da haben die so einen rießigen holografischen Drachen durch das Stadion fliegen haben lassen, das sah schon extrem cool aus und das hat es meines Wissens auch noch nie gegeben. Und auch allgemein versucht RIOT Games ja auch extrem die ganze Szene zu pushen. Und das merkt man auch selbst im deutschen Bereich. Als die Worlds teilweise in Deutschland stattgefunden haben, gab es dieses Public Viewing Event "The Main" in Berlin. Da wäre ich schon echt gerne dort gewesen, also das hätte echt gerne live miterlebt. Und daran merkt man schon, dass diese ganze Szene immer weiter wächst und es sich immer mehr Mühe gegeben wird, alles noch besser zu machen als es im Moment eh schon ist. Es soll ja in erster Linie die Leute begeistern unterhalten und faszinieren und dementsprechend hilft es eben schon, wenn die Events so pompös und groß wie möglich aufgezogen werden. Ich glaube es wäre nicht so cool, wenn sich die Teams einfach in einem Keller treffen, gegenübersitzen und dann spielen (lacht). Das war zwar früher so, aber heutzutage kann man da schon deutlich deutlich mehr machen und mittlerweile sind die finanziellen Möglichkeiten ja auch vorhanden. Also ja, insgesamt 9 von 10 Punkten in meinen Augen.

I: Okay und was würde dir dann noch fehlen zu den 10 Punkten?

B: Ich würde es extrem spannend finden, wenn man hören könnte was die Teams während der Spieler so untereinander reden. Ich finde das wahnsinnig interessant zu hören wie die miteinander reden. Klar koreanische Teams versteht man dann eher weniger (lacht), aber gerade deutsche Teams oder Teams, die miteinander englisch reden, das wäre schon super cool. Deswegen finde ich auch dieses deutsche Team, von dem ich gesprochen habe so interessant, weil die ihre Spiele so hochladen, dass man auch ihre Gespräche mithören kann und im Profibereich würde es mich sogar noch mehr interessieren. Ob dann z.B. auch mal im Spiel Witze gemacht werden, oder wie sie allgemein miteinander interagieren und das Spiel besprechen, dadurch kann man sicher auch wieder einiges lernen schätze ich mal. Das gibt es zwar von mehreren Teams schon, aber immer nur in kürzeren YouTube Videos, wo dann einzelne Ausschnitte aus den Spielen gezeigt werden und die Gespräche auch zu hören sind und das macht schon definitiv Lust auf mehr. Ich weiß nicht, ob das überhaupt rechtlich oder technisch umsetzbar wäre aber ja, für mich wären das dann 10 von 10 Punkten bei den Übertragungen. Es gibt ja auch zum Beispiel dieses Pro View, wo man ein Abo abschließen kann für, keine Ahnung 10 Euro im Monat, da kann man dann während den Spielen auf LoLesport zusätzlich noch auswählen, dass man den Bildschirm von einem oder mehreren der Spieler direkt sieht. Also da kann man dann genau verfolgen, wie die Profis ihre Maus bewegen, was sie sich kaufen, wie sie sich allgemein auf der Map bewegen. Ich hab mir das mal geholt für einen Monat und ich muss sagen, dass hat schon echt Spaß gemacht, weil man irgendwie noch mehr das Gefühl hat man würde selbst spielen und außerdem kann man dadurch noch besser nachvollziehen, was die Spieler konkret so genau machen im Spiel. Das ist definitiv ein Feature für die Zuschauer, was ich auf jeden Fall sehr intuitiv und gut finde, obwohl ich es nicht längerfristig benutzt habe. 10 Euro sind ja doch nicht wenig und dadurch, dass ich allgemein nicht so viel schaue, hat sich das nicht unbedingt gelohnt, aber allein die Tatsache, dass es sowas gibt, finde ich schon extrem nice. Aber das mit den Spielergesprächen würde mir eben noch fehlen, das würde für

mich dann auch die Kommentatoren komplett ersetzen. Das wäre dann nicht mehr so interessant für mich, weil ich dann viel lieber den Spielern zuhören würde.

I: Perfekt. Dann kommen wir jetzt mal zum letzten Themenblock und zwar zum Thema Nutzungstypen. Wie würdest du dein eSport Nutzungs- und Zuschauerverhalten beschreiben bzw. wie würdest du deinen eigenen Nutzungstyp aktuell zusammenfassen?

B: Also zurzeit bin ich eher ein Gering-Nutzer, bzw. jenachdem wie man es betrachtet. Also wenn man jetzt so ein kleines Team, wie das aus Deutschland, zum eSport dazu zählt, dann bin ich eher ein regelmäßiger Nutzer. Ich schaue eigentlich fast jeden Tag Videos von diesen Spielern oder dem Team an sich an. Aber die spielen, wie gesagt, noch in keiner richtigen Profiliga. In meinen Augen definiert sich eSport aber schon so, dass es im Team gespielt wird, kompetitiv ist und es nicht zwingend eine Rolle spielt, wie groß oder erfolgreich das Team ist. Und daher würde ich mich schon auch als Fan bezeichnen. Wenn die Videos hochladen, egal ob das jetzt Just for Fun Spiele sind oder kleinere Wettbewerbe, dann schaue ich das schon fast immer auch an. Aktuell habe ich halt Prüfungsphase, da hab ich eher weniger Zeit dafür, aber so generell verfolge ich die schon sehr aktiv.

I: Okay, also das war ja jetzt hauptsächlich auf Nutzungsfrequenz und -dauer bezogen. Was mich an dem Punkt noch interessiert wäre wie sehr dein eSport Konsumverhalten dein Spielverhalten beeinflusst und umgekehrt. Also spielst du aktuell LOL noch deswegen, weil du regelmäßig eSport schaust oder interessierst du dich für den eSport, weil du selbst spielst?

B: Ich interessiere mich grundsätzlich für den eSport weil ich selbst LOL spiele aber aktuell kann ich das gar nicht so genau beantworten. Es ist auf jeden Fall so, dass der eSport mein Spiel an sich definiert verändert, weil ich eben dadurch neue Strategien sehe, neue Champions, die aktuell stark sind und eben Dinge lerne und mitbekomme, die ich selbst testen und anwenden möchte. Wenn ich z.B. sehe, wie der Support von meinem Team auf einem bestimmten Champion eine extrem gute Leistung zeigt, dann will ich den auch unbedingt mal ausprobieren. Und das passiert schon häufiger. Also in der Hinsicht beeinflusst mich der eSport schon sehr in meinem eigenen Spielverhalten. Umgekehrt beeinflusst das Spiel aber auch welchen eSport ich schaue, also wenn ich ein anderes Spiel hätte, dass ich häufiger zocke, dann würde ich wahrscheinlich auch eher den eSport in dem anderen Spiel verfolgen.

I: Alles klar. Und was schätzt du, würdest du eher langfristig aufhören LOL zu spielen oder zu schauen?

B: Ich würde schon eher aufhören zu spielen. Ich hatte schonmal eine Phase, so circa 1 1/2 Jahre, in der ich gar kein LOL gespielt habe mich aber trotzdem noch mit den eSport Spielen und Videos auseinandergesetzt habe. Das heißt ich muss nicht unbedingt selbst spielen um den eSport interessant zu finden. Ich schaue LOL Videos und den eSport vor allem zurzeit mehr als das ich selbst spiele.

I: Und findest du, dass man den eSport auch dann noch gut verfolgen und verstehen kann, wenn man eben mal, so wie du gemeint hast, eine längere Pause vom Spielen macht?

B: Das ist eine extrem gute Frage. Man kann in gewisser Weise die Wissenslücken irgendwie füllen, aber nicht komplett muss ich sagen. Vor nicht allzu lange Zeit wurde ja das Shop System in LOL komplett überarbeitet, also die Items, die man im Spiel kaufen kann. Und als ich den das erste mal gesehen habe, war ich erstmal komplett verwirrt und das ist eigentlich das beste Beispiel dafür, dass du manche Dinge bei LOL nur dann verstehen kannst, wenn du auch selbst spielst. Es sind durch diese Änderung ja extrem viele neue Items dazu gekommen und alte Items wurden teilweise komplett geändert. Und wenn man das dann in den Profispielen sieht und sich selbst gar nicht damit auseinandergesetzt hat, dann kann es gut sein, dass man da einiges nicht versteht. League of Legends verändert sich schon sehr oft muss man sagen, was auf der einen Seite zwar gut ist, weil es dadurch abwechslungsreich bleibt. Also das Spiel an sich aber auch die eSport Szene. Aber die ständigen Veränderungen führen eben dazu, dass man schon recht aktiv dabei bleiben muss um up to date zu bleiben. Es gibt aber auch viele

Dinge und Elemente in LOL, die sich über die Jahre nicht geändert haben und da verliert man eher nicht so schnell den Anschluss bzw. das versteht man auch dann noch, wenn man mal ein halbes Jahr oder so gar nicht selbst gespielt hat. Also so insgesamt gehen für mich Spielen und Schauen Hand in Hand, aber ich kann schon eher auf das Spielen verzichten als auf die generelle Auseinandersetzung mit dem eSport und was da so alles dazu gehört. Ich kann mir aber nicht vorstellen, dass ich irgendwann mal nur spiele und nicht gleichzeitig den eSport schaue.

I: Ok. Gibt es noch etwas was dir zu deinem Nutzungsverhalten oder deinen Motiven einfallen würde?

B: Also abgesehen von den Dingen, die ich bis jetzt erzählt habe, mal überlegen. Für mich ist das eSport Schauen auch häufig ein Lückenfüller, beim Essen zum Beispiel so nebenbei. Wenn ich nicht gerade selbst zocken kann, weil ich esse, dann schaue ich eben Leuten beim Zocken zu. Ich schaue es auch manchmal wenn mir einfach nur langweilig ist, dann mache ich ein Video oder einen Stream nicht an, weil ich etwas lernen will, sondern nur, weil ich mir die Zeit vertreiben will und unterhalten werden möchte. Ich muss auch allgemein sagen, dass die Themen Zocken und eSport schauen früher deutlich präsenter waren bei mir. Die Prioritäten haben sich mit der Zeit auch etwas verschoben würde ich sagen. Das kommt einfach automatisch, wenn man älter wird glaube ich. Früher habe ich deutlich öfter aus Langeweile oder aus Mangel an Alternativen LOL Videos geschaut und mittlerweile gibt es eben neue Interessen und Verpflichtungen. Aber es ist schon trotzdem so, dass solche Situationen noch vorkommen, nur eben nicht mehr so oft.

I: Alles klar. Wie denkst du wird sich der eSport bei LOL in den nächsten Jahren entwickeln bzw. was wäre für dich notwendig, dass du das auch in den nächsten Jahren weiter verfolgen wirst?

B: Ich glaube, dass ich das noch so lange verfolgen werden, solange ich mich selbst noch als Gamer, bzw. als Spiele interessiert bezeichne. Ich kenne League of Legends jetzt schon so lange, dass das schon dauern würde bis ich dazu jetzt komplett den Bezug verloren habe, aber falls ich mich irgendwann mal überhaupt nicht mehr für Videospiele interessiere, könnte es schon gut sein, dass ich dann auch keinen eSport mehr verfolge. Und speziell der eSport bei LOL glaube ich, wird wahrscheinlich immer gößer werden. Noch viel größer als es aktuell so ist. Da wüsste ich jetzt nicht was passieren müsste, dass der Erfolg mal stagniert oder wieder weniger wird. Es hat sich in der Vergangenheit schon oft gezeigt, dass es auch keine richtigen Konkurrenten in dem Genre gibt, die LOL ablösen können. Zum Beispiel Heroes of the Storm oder Smite, das waren ja auch MOBAs und die haben es nicht ansatzweise geschafft League of Legends gefährlich zu werden, was Zuschauer- und Spielerzahlen angeht. Ich kann mir nicht vorstellen, dass es da in der Zukunft eine ernst zu nehmende Konkurrenz geben wird. Die Verantwortlichen wissen genau was sie machen und sind damit einfach unvorstellbar erfolgreich. Das Spiel wird dauernd angepasst, erneuert und überarbeitet und genau dadurch bleiben die Leute auch bei LOL, weil es einfach nie langweilig wird. Und gleichzeitig wird der eSport Sektor kontinuierlich ausgebaut und immer größer aufgezogen, das ist wie so eine Aufwärtsspirale, die immer weiter nach oben geht.

I: Okay, das wäre dann auch meine letzte Frage gewesen. Fällt dir ansonsten noch etwas zu dem Thema ein, worüber wir gar nicht gesprochen haben?

B: Nein eigentlich nicht, ich glaube ich habe dir alles erzählt was du von mir wissen solltest, also auf LOL bezogen (lacht).

I: Super, na dann bedanke ich mich bei dir für das spannende und informative Interview und dass du dir die Zeit für mich genommen hast.

B: Sehr gerne.

**Interview 6**

I: Erzähl mir doch bitte als erstes mal, so ausführlich wie möglich, wie du dazu gekommen bist LOL zu spielen und wie du dann schließlich auf die eSport Szene aufmerksam geworden bist.

B: Okay, also meine ersten Berührungspunkte mit LOL hatte ich eigentlich vor 8 Jahren ungefähr, dadurch dass meine engsten Freunde das immer mal wieder gespielt haben abends. Und wenn ich zum Beispiel mit denen was unternehmen wollte und sie gemeint haben "ne wir spielen heute LOL", das fand ich immer nicht so nice (lacht). Aber ja, ich hab in der Zeit extrem viel FIFA gespielt und dadurch war mir das dann eigentlich egal und ich hab da noch nicht angefangen selbst LOL zu spielen. Irgendwann später in dem Jahr haben die mir dann mal erzählt, dass sie zu einem Public Viewing Event nach München fahren wollen und zu der Zeit haben gerade die Worlds 2013 stattgefunden und dort wurde eben das Finale übertragen und ich hab mir gedacht "Ja cool, fahr ich halt einfach mal mit. Wird bestimmt ein cooler Roadtrip, bisschen was trinken zusammen und so weiter". Obwohl ich das Spiel an sich eigentlich gar nicht gekannt habe, also ich wusste quasi noch gar nichts darüber, aber ja ich bin dann mitgefahren und das war eigentlich ziemlich nice insgesamt. Da waren vielleicht so 100 Leute und die Atmosphäre war schon beeindruckend, also dass alle dort richtig mitgefiebert haben, das hat mich schon fasziniert. Ich hab zwar nicht wirklich viel mitbekommen von dem Spiel, außer dass ein Team am Ende gewonnen hat, ich hab die Kommentatoren gehört, was die so erzählt haben, aber verstanden, was da genau passiert hab ich eher nicht. Und ja wie gesagt, meine Freunde und die anderen Leute dort haben da eben schon mitgefiebert und waren da richtig drin in dem Ganzen und das fand ich so insgesamt echt cool muss ich sagen. Danach kam dann allerdings erstmal eine Phase, so ca. 4-5 Monate, in denen mich LOL und so wieder gar nicht interessiert hat. Ich habe dann angefangen zu spielen ungefähr im März/April 2014 und dadurch, dass meine anderen Freunde das locker schon 2 Jahre gespielt hatten, war ich natürlich dann erstmal der schlechteste und die wollten auch am Anfang gar nicht mir spielen (lacht). Aber ich wollte halt schon mit denen spielen, deshalb wollte ich auch unbedingt besser werden in dem Spiel, deswegen hab ich mich dann auch sehr viel damit auseinandergesetzt, sehr viel gespielt, mir Videos angeschaut zu den Champions, auch oft bei meinen Freunden nachgefragt und ja ich kann mich eigentlich nicht erinnern, dass ich seitdem mal eine längere Zeit überhaupt nicht gespielt. Also ich bin da seit 2014 eigentlich sehr aktiv am Spielen gewesen und LOL ist bis heute auch mein Lieblingsspiel würde ich sagen. Und auf die eSport Szene bezogen, nach diesem Public Viewing Event haben wir uns dann schon immer mal wieder getroffen um zusammen zu schauen daheim und das war mich eigentlich deswegen interessant, weil ich ja fast zeitgleich auch mit dem Spielen angefangen habe und mit jeder Woche auch immer mehr über das Spiel wusste und einen immer stärkeren Bezug dazu hatte und ich hab mich dann auch immer mehr mit den Teams und Spielern befasst.

I: Also würdest du sagen, dass du durch das Zuschauen auch etwas für dich selbst gelernt hast?

B: Anfangs war es eher umgekehrt, also dass ich mein Wissen, dass ich mir durch das Spielen beigebracht habe, benutzt habe um den eSport, also die Profispiele, besser zu verstehen. Aber ich hab dann eben beim Schauen Dinge wiedererkannt, die die Spieler gemacht, aber eben viel viel besser als ich und das dann gewissermaßen der Antrieb für mich, noch mehr zu spielen und diesen Wunsch zu haben auch so gut spielen zu können. Und ja über die letzten, keine Ahnung 7-8 Jahre ist der eSport in LOL wirklich ein sehr relevanter Teil meines Lebens geworden und auch bis heute geblieben.

I: Okay und wie viel spielst bzw. schaust du dann aktuell so?

B: Wenn ich mir jetzt so die letzten zwei Jahre anschaue, dann war das immer hauptsächlich ortsabhängig, also ich studiere ja in Wien aber war auch immer sehr regelmäßig zuhause in Deutschland und zuhause hab ich eigentlich immer eher wenig gespielt, aber in Wien schon immer sehr viel. Aktuell spiele ich hauptsächlich zum Zeitvertreib, eher nur ARAMs und Normals, also ich würde sagen so 2

Stunden am Tag. Also es war auf jeden Fall früher deutlich mehr, da hab ich auch sehr viele Rankeds gespielt und wollte auch wirklich besser werden und einen besseren Rang bekommen, aber mittlerweile ist es eigentlich wirklich nur noch so eine Art Freizeitbeschäftigung weils halt Spaß macht und man sich die Zeit gut vertreiben kann und es gibt auch noch einige Leute, mit denen ich zusammen spiele. Aber so insgesamt spiele ich eigentlich immer dann wenn ich nicht wirklich was besseres zu tun habe. Und ja, beim Schauen ist es so, dass ich früher schon auch mehr geschaut habe. Aber das war eigentlich immer sehr stark davon abhängig, welche Events gerade so gekommen sind.

I: Und welche Events waren das?

B: Also der Fixpunkt für mich sind eigentlich immer die Worlds, das ist immer im Oktober und das geht über einen Monat lang und das war für mich immer so wichtig, dass ich da wirklich mir genau angeschaut habe, wann kommen die Spiele, welche Teams sind dabei, wie ist der Tuniermodus dieses Jahr. Und das war dann schon immer so, dass ich gesehen habe "ok, da sind jetzt 6 Spiele an einem Tag" und dann hab ich mir da eigentlich auch immer die Zeit genommen das dann auch alles zu schauen. Also ja Worlds hab ich immer extrem gerne geschaut und das ist ja auch das Event auf das alle Teams das ganze Jahr darauf hinarbeiten und weil es mich eben sehr interessiert, wer sich dafür dann qualifiziert, ist dann gerade der Summer Split, also die Monate vor den Worlds auch sehr wichtig für mich. Ich schaue jetzt nicht unbedingt extrem viel live an, aber ich informiere mich sehr viel darüber. Ich schaue mir die Ergebnisse von fast allen großen Ligen an, also LCS, LEC, LCK, LPL, da schaue ich in der Zeit eigentlich fast jeden Tag nach, wer gespielt hat und wie die Spiele ausgegangen sind.

I: Wo schaust du da nach?

B: Entweder auf LoLesports oder auf Reddit. Ich hab auch eine andere App am Handy, wo das alles ganz gut dargestellt wird und ja, das ist eben dieser Informationspunkt. Es kommt aber auch darauf an, manchmal schaue ich mir schon auch die Highlights von den Spielen an, da gibt es einen sehr guten YouTube Kanal, der immer alles hochlädt nach den Spielen. Das macht es für mich leichter, das alles zu verfolgen, weil ich mir eben nicht die Zeit nehmen will, so viel live zu schauen, aber wenn man dann so ein 10 Minuten Highlight Video sieht, dann weiß man eigentlich eh alles, was in dem Spiel passiert ist.

I: Also schaust du keine ganzen Spiele? Oder Aufzeichnungen davon?

B: Also live schaue ich wirklich nur dann, wenn es mich sehr interessiert oder ich nichts besseres zu tun habe. Und interessieren tun mich eben, wie gesagt die Worlds, ich kann mich schon erinnern, dass ich da tagelang hintereinander mir mindestens 4-5 Stunden live angeschaut habe. Und außerhalb von den Worlds eigentlich nur dann, wenn die Teams spielen, die mich besonders interessieren. Aber so Video on Demand, also Spiele im Nachhinein schaue ich eigentlich nicht gerne an. Wenn dann eben nur die Highlights. Ich informiere mich einfach generell extrem viel über das Spiel aber auch eher nur über Ergebnisse und wer ist jetzt in den Playoffs weitergekommen, wer spielt da gegeneinander, wer hat sich für die Worlds qualifiziert und ja das ist mal das eine. Aber halt auch nur in diesen großen Ligen, also nationale Events z.B. in Deutschland, Österreich, das habe ich noch nie wirklich verfolgt, weil für mich eigentlich nur diese Top Regionen und Top Teams eine Rolle gespielt haben, weil das wirklich die besten Spieler sind, die es weltweit gibt. Es gibt zwar mittlerweile auch viele Angebote im deutschsprachigen Raum und das ist in den letzten Jahren auch immer professioneller geworden, aber ich bin da halt eher so ein Gewohnheitstier, ich schaue das, was ich schon immer geschaut habe, weil ich mich daran gewöhnt habe, weil ich die Teams kenne und die Caster kenne usw. Und da ist es mir dann eben schon sehr wichtig up to date zu sein über die Ligen, die mich interessieren. Nicht damit ich da jetzt irgendwo mitreden könnte oder mich mit anderen Leuten austauschen könnte, aber einfach deshalb, weil ich da über die Jahre so ein Grundinteresse daran hatte und das ist sogar in den letzten knapp 3 Jahren sogar noch mehr geworden, würde ich sagen. Also anfangs habe ich es hauptsächlich wegen meinen Freunden geschaut und weil ich quasi ein besseres Spielverständnis von League of Legends

entwickeln konnte und mir da viel abschauen konnte, weil die Spieler wirklich das Maximale aus dem Spiel herausholen können und die machen quasi keine Fehler, die sind mechanisch extrem gut, die wissen halt wirklich genau was sie machen und das ist dann schon so eine Art Vorbildfunktion. Und ja, das waren jetzt mal so die Hauptgründe, wieso ich es damals geschaut habe. Heutzutage ist es so, dass ich es eigentlich nur noch zur Unterhaltung schaue und weil es über die Jahre so eine Art Tradition bzw. Gewohnheit geworden ist, dass ich das eben verfolgen möchte. Ich schaue das jetzt nicht mehr, weil ich mich dadurch im Spiel selbst verbessern will. Ich spiele weil es zum Spaß und Zeitvertreib und zuschauen eben auch hautpsächlich zum Spaß und weil ich immer noch Fan von ein paar Teams bin und diesen Bezug nicht verlieren will. Meine Freunde haben zum Beispiel auch in den letzten Jahren größtenteils aufgehört so richtig aktiv zu spielen und sich mit dem eSport auseinanderzusetzen. Das kommt eigentlich gar nicht mehr vor, dass man mal zusammen schaut oder sich darüber unterhält. Ich bin da eher so ein Einzelgänger mittlerweile.

I: Also rückt für dich der soziale Aspekt eher in den Hintergrund?

B: Ja schon, wie gesagt, beim Spielen ist mir der Aspekt auf alle Fälle noch ziemlich wichtig, aber beim Schauen, ja also zu den Worlds kann es sicher wieder vorkommen, dass ich mich mit 1-2 Leuten darüber unterhalten werde, aber ich könnte mir nicht vorstellen, mich dafür dann zusammenzusetzen und zu schauen. Ich war auch seit diesem Worlds 2013 Public Viewing nicht mehr bei so einem Event und ich hab auch nicht vor mir LOL mal wirklich live vor Ort anzuschauen, das hat mich noch nie wirklich gereizt, keine Ahnung wieso eigentlich (lacht). Aber ja, der soziale Aspekt ist mir beim eSport wirklich nicht sonderlich wichtig. Für mich ist es am besten mich selbst damit zu befassen, so als zusätzliches Hobby, aber ich brauch da jetzt keinen Freundeskreis, wo man sich da ständig darüber austauschen könnte. Ich meine, man wird einfach älter und es gibt dann auch wichtigere Dinge im Leben und ich könnte mir schon vorstellen, dass es irgendwann mal eine Zeit gibt, wo ich überhaupt kein LOL mehr spiele, weil es sich zeitlich nicht mehr ausgeht und deswegen könnte ich mir auch vorstellen, dass ich dann auch mehr vom eSport wegkomme, aber aktuell bin ich echt zufrieden damit wie es ist.

I: Alles klar. Du hast dich ja schon sehr viele Jahre lang mit LOL und dem eSport auseinandergesetzt.Kannst du dich da an ein besonders einprägsames Erlebnis als Zuschauer erinnern?

B: Also erstmal, wie vorhin schon erwähnt, natürlich dieses Live Event in München, das waren ja meine ersten Berührungspunkte mit LOL und dem eSport. Dadurch bin ich in diese Szene so ein bisschen reingekommen und das wird mir auch immer in Erinnerung bleiben, aber in den letzten Jahren waren für mich die einprägsamen Ereignisse zum Beispiel als SKT, das ist eines meiner Lieblingsteam, als die 2016 die Worlds gewonnen haben. Das war schon ein ziemlich cooler Moment. Da bin ich hier in meinem Zimmer gesessen und hab das live angeschaut und da hab ich wirklich hart mitgefiebert und als die dann gewonnen haben, war ich schon wirklich sehr glücklich darüber. Oder ein Jahr darauf waren die dann wieder im Finale bei den Worlds und haben ziemlich deutlich verloren und das war auch auf eine gewisse Art besonders, weil der Midlaner von denen, der Faker, einer meiner Lieblingsspieler, nach dem Spiel vor seinem PC gesessen ist und geweint hat und das hat mich da schon auch ziemlich mitgenommen, dass zu sehen. Also da konnte ich mich wirklich in ihn hineinfühlen und war selbst ehrlich gesagt auch eine Weile schlecht drauf deswegen.

I: Also würdest du sagen, dass du dann schon beim Zuschauen auch mitfieberst und emotional dabei bist?

B: Ja total, also wenn ich für ein Team bin, dann will ich auch unbedingt, dass sie gewinnen und es nervt mich dann auch, wenn sie verlieren. Ich glaube das wäre auch ein wichtiges Nutzungsmotiv für mich, weil wenn ich bei jedem Spiel komplett neutral wäre, dann wäre es wahrscheinlich auch deutlich uninteressanter für mich. Ich würde sagen, ich schaue hauptsächlich dann live, wenn ein Team dabei ist, das ich wirklich gerne hab, weil ich dann auch einen Grund habe mitzufiebern und hoffe, dass sie gewinnen. Das macht schon einen großen Teil aus bei mir.

I: Kannst du mir da noch etwas mehr über diese Lieblingsteams bzw. SpielerInnen erzählen?

B: Also, wie schon gesagt, SKT aus Südkorea, schon seit vielen Jahren und dann noch G2 aus Europa. Das sind eigentlich so die beiden Hauptteams für mich. Früher war Fnatic auch sehr beliebt bei meinen Freunden und da hab ich mich dann irgendwie so eingeklinkt. Die waren damals schon ziemlich erfolgreich und dann wurden die vor ein paar Jahren von G2, sag ich mal, abgelöst und seitdem find ich eben G2 Fan. Da könnte man natürlich sagen, dass ich ein bisschen so ein Erfolgsfan bin (lacht), das war bei SKT schon auch so, die waren früher über lange Zeit das beste Team der Welt. Aber mittlerweile ist es bei beiden Teams nicht mehr so, dass die so dominant sind und ich bin immernoch Fan und ich wünsche mir schon irgendwie, dass die auch wieder so erfolgreich werden und ja. G2 ist halt, finde ich, so ein perfektes Team irgendwie. Da gefällt mir jeder Spieler, die sind extrem lustig, die sind extrem unterhaltsam. Die haben immer so eine "alles ist komplett egal" Einstellung, auch während den Spielen und trotzdem gewinnen sie dann die meiste Zeit, das ist schon sehr unterhaltsam, weil sie sehr viel Risiken eingehen in den Spielen aber auch gleichzeitig extrem koordiniert sind, also insgesamt einfach sehr schön anzuschauen, diese Kombination aus Chaos und Koordination.

I: Verstehe und hast du noch andere Teams die du gut findest, oder sind das nur SKT und G2?

B: Also wenn ich danach gehe, wie ich mich fühle beim Zuschauen, dann würde ich schon sagen, dass es nur diese beiden Teams sind. Letzten Samstag zum Beispiel waren Playoffs in der LEC und G2 hat gegen die Mad Lions gespielt und das war dann auch seit Wochen mal wieder so, dass ich mich wirklich hingesetzt habe und die komplette Serie live angeschaut habe und da hab ich schon ziemlich mitgefiebert. Die haben da 1 zu 3 verloren und das fand ich dann schon ziemlich schlimm und ich war dann auch eine Zeit lang nicht wirklich glücklich darüber. Ich mein sie haben nächste Woche noch ein Spiel aber das müssen sie dann wirklich gewinnen, sonst kommen sie nicht zu den Worlds und das wäre schon ziemlich heftig. Ja und SKT haben zufälligerweise heute auch ihr erstes Playoff Spiel gehabt in der LCK und das hab ich mir eben auch teilweise live angesehen, also ich wusste das sie heute spielen, hatte aber noch etwas für die Uni zu tun und deswegen konnte ich dann erst gegen Ende einschalten. Und die haben 3:0 gewonnen, also alles gut (lacht). Aber sonst habe ich eigentlich keine anderen Teams noch bei denen ich mitfieber. Wenn jetzt nicht G2 oder SKT spielen, dann ist es mir einfach wichtig, dass es spannende Spiele sind, dass coole Champs gespielt werden, die ich selbst auch mag, wenn es knapp ist, wenn es viele Kills gibt, wenn man überhaupt nicht sagen kann, wie das Spiel ausgehen wird, wenn eben diese Spannung da ist. Und das sind dann auf jeden Fall auch Spiele, die ich mir live gerne anschaue oder wenn ich z.B. auf Reddit das Ergebnis sehe und in den Kommentaren steht dann sowas wie "Boah, das war so knapp, das war so ein gutes Spiel" usw., dann schaue ich mir dann einfach die Highlights an, um das auch zu sehen.

I: Ok, weil du gerade von Spannung geredet hast. Wie würdest du Spannung bei LOL Übertragungen definieren bzw. was macht für dich insgesamt ein gutes, spannendes Spiel aus?

B: Also der Unterhaltungswert von dem Ganzen definiert sich ja durch verschiedene Faktoren und da ist Spannung definitiv auch sehr wichtig. Weil, wenn das jetzt so ein Spiel ist bei dem erstens mal keines meiner Lieblingsteams dabei ist und die farmen erstmal nur für 20 Minuten, dann kommt es schon schnell vor, dass ich aufs Handy schaue währenddessen oder eine rauchen gehe oder, keine Ahnung, selbst anfange zu spielen. Aber ja, wenn es spannend ist, wenn es ein enges Spiel ist, wenn beide Teams auf Augenhöhe sind, das ist schonmal das erste Element, was es sehr unterhaltsam macht. Dazu kommen dann noch die Caster, also die machen schon auch einen sehr großen Anteil aus, die sind für mich ein sehr wichtiges Element, weil die gleichzeitig auf der einen Seite sehr unterhaltsam und lustig sind und ja, keine Ahnung, Witze machen untereinander aber auf der anderen Seite allgemein ein richtig gutes Spielverständnis haben. Die wissen immer genau was passiert, die wissen warum ein Spieler jetzt ein bestimmtes Item gekauft hat, wie die Teamcomp gegen die gegnerische funktioniert und das sind Informationen, da kommt man selbst gar nicht so darauf. Ich würde schon von mir selbst behaupten,

dass ich ein recht gutes Spielverständnis habe, aber die heben das nochmal auf ein ganz anderes Level. Und zusätzlich zu diesem Unterhaltungswert und dem informativen Charakter sind die halt auch die ganze Zeit voll dabei, die schreien herum, die können in den unübersichtlichsten Situationen sehr informativ die Szene analysieren. Ja das ist für mich so die perfekte Ergänzung zu dem Ganzen. Ist auch in meinen Augen viel unterhaltsamer als Fußbalkommentatoren. Die sind einfach so richtig mitreißend und wenn die nicht da wären, wäre das auf jeden Fall deutlich weniger interessant.

I: Verstehe, das waren ja jetzt einige gute Punkte von dir. Und jetzt mal abgesehen von Spannung und guten Kommentatoren. Was macht für dich das ideale Zuschauererlebnis aus bei eSport Events und Übertragungen?

B: Okay, also das ideale Zuschauererlebnis sieht für mich so aus, es spielt G2, es ist ein wichtiges Spiel gegen ein anderes gutes Team, es ist sehr spannend insgesamt, es ist knapp, die Caster sind richtig gut drauf und liefern eine gute Leistung ab und dann gewinnt G2 das Spiel. Ich glaube da würde ich dann sagen "Perfekt, das hat sich auf jeden Fall gelohnt sich die Zeit dafür zu nehmen das anzuschauen".

I: Ok und wenn du dir jetzt mal nur die Übertragungen an sich anschaust, unabhängig von der Qualität der Spiele und wer gerade spielt, was sind für dich die Elemente bei den Übertragungen, die dir da insgesamt wichtig sind? Beziehungsweise, wie würdest du die Qualität der Übertragungen für dich bewerten?

B: Ah ok. Also insgesamt muss ich schon sagen, dass das Ganze in den letzten Jahren extrem gut geworden ist, also an Professionalität hat das mittlerweile einen Grad angenommen, wo ich sagen kann, das funktioniert einfach perfekt. Man wird erstmal vor den Übertragungen extrem gehyped, wenn wichtige Spiele anstehen, also vor den Playoffs oder gerade vor den Worlds. Da kommen dauernd im LOL Client irgendwelche Infos dazu, auf YouTube werden so Hype Videos von LoLesports oder den Teams selbst hochgeladen. Auf Facebook und auf Reddit liest man sehr viel darüber in dieser Zeit, also da macht RIOT wirklich einen sehr guten Job, da bin ich jetzt auch schon gespannt wie das bei den diesjährigen Worlds aussehen wird, was sie da dann wieder machen werden. Also dadurch, dass es da mittlerweile so eine rießige Fanbase gibt, wenn man sich da ein bisschen mit Reddit und YouTube auseinandersetzt, für mich ist es schon so, dass es mich total gut abholt und auf die Events vorbereitet. Und dann entsteht bei mir zumindest schon so eine gewisse Vorfreude. Aber jetzt nochmal in Bezug auf die Übertragungen. Ich meine, ich schaue die jetzt nicht immer von Anfang bis Ende, weil da kommt ja erstmal so ein Countdown am Anfang, wo z.B. noch Highlights von vorherigen Spielen gezeigt werden oder einfach nur Musik, das ist ja einfach nur um reinzukommen, das finde ich an sich gut gemacht, aber ich schaue das eigentlich nicht an. Dann haben sie vor den Spielen den Analyst Desk, wo die Analysten sitzen und erstmal eine Stunde über alles mögliche reden, über die anstehenden Spiele, über wichtige Ereignisse in der Woche und so weiter.

I: Ist sowas für dich auch unterhaltsam?

B: Ja, wenn ich die Zeit dafür habe, dann schaue ich das schon auch gerne, weil man da einfach sehr schön vorbereitet wird auf die Spiele und ich finde die Leute, die da sitzen meistens auch sehr sympathisch. Die sind zwar jetzt nicht so laut oder energetisch wie die Kommentatoren, aber die sind auch auf eine gewisse Art unterhaltsam ja. Und danach geht es dann direkt weiter mit den Spielen. Es ist einfach extrem professionell gemacht, die haben ein eigenes Studio in dem die arbeiten, also zumindest in den größeren Ligen, LEC, LCS und so, das ist richtig schön gemacht, mit vielen grafischen Elementen mit Greenscreens und das geht auch im Spiel so gut weiter. Die Kameraführung auf der Map ist im Vergleich zu früher so viel besser geworden, man hat immer das Gefühl, dass man mittendrin ist in der Action, dann die Caster machen, wie gesagt, eine richtig gute Arbeit und dadurch, dass da immer 2 bis 3 Kommentatoren gleichzeitig sind wird es auch nicht langweilig, der eine übernimmt die Action, wenn es ein bisschen wilder zugeht und der andere analysiert dann wieder anschließend was passiert ist. Und dann sieht man auch immer genau, welches Level die einzelnen Spieler haben, was sie für

Items haben, allgemeine Statistiken, Winrates und so weiter, einfach die Summe der Informationen, die man bekommt während des Spiels auf dem ganzen Bildschirm. Das funktioniert bei LOL auch so gut, weil du das Spiel selbst kennst und spielst, das heißt man weiß genau was diese ganzen Daten und Informationen aussagen und bedeuten. ist beim ersten Mal anschauen zwar schon etwas komplex, aber man gewöhnt sich daran. Ich weiß noch bei mir, das hat Jahre gedauert bis ich z.B. alle Champions gekannt habe und was die so für Fähigkeiten haben. Und ich glaube, wenn man so wirklich in den eSport eintauchen will, dann muss sich auch richtig gut auskennen mit dem Spiel. Das jetzt nicht unbedingt ein Kritikpunkt an der LOL Szene, es ist nur so, dass es eine sehr hohe Eintrittsschwelle hat. Also das Spiel und der eSport sind wirklich nicht einsteigerfreundlich, obwohl die sich schon sehr viel Mühe geben auch die Leute, die sich nicht so gut auskennen, so gut es geht zu versorgen, aber ein gewisses Grundverständnis ist schon erforderlich. Man kann das auch genießen und unterhalten werden, wenn man sich nicht so gut auskennt, aber das richtige Zuschauererlebnis kommt wirklich erst dann, wenn man sich zu LOL allgemein ein gewisses Wissen angeeignet hat. Also so ist es bei mir zumindest. Ich kenne mich einfach sehr gut aus mit dem Spiel und das wird, solange ich mich noch mehr oder weniger mit dem Spiel auseinandersetze, auch so bleiben. Auch wenn sich viel in der Meta ändert und es dauernd neue Taktiken gibt, das Spielprinzip ändert sich nicht und solange ich mich damit befasse was es immer so Neues gibt, glaube ich nicht, dass ich da mal ein Problem haben werde, irgendwann mal gar nicht mehr zu verstehen, was da so passiert. Ja und nochmal auf die Frage zurückzukommen (lacht) ich finde die Übertragungen wirklich sehr sehr professionell und sehr gut gemacht und wenn ich da jetzt überlegen müsste, was man daran verbessern könnte, würde mir spontan eigentlich gar nichts einfallen.

I: Alles klar, dann kommen wir mal zum letzten Themenblock und zwar zu den Nutzungstypen. Also ausgehend von deinem Nutzungsverhalten, kannst du eventuell selbst kurz einzuschätzen welcher Typ von eSport Fan oder Nutzer du bist?

B: Okay, also erstmal gemessen daran wie viel ich schaue, würde ich nicht sagen, dass ich so ein Hardcore Fan bin. Also ich setze mich nicht abends hin und schau mir z.B. den kompletten Spieltag von der LEC an, einfach nur weil das gerade kommt, weil mich die meisten Spiele nicht so sehr interessieren, dass ich es unbedingt live schauen muss. Aber ich setze mich halt schon extrem viel damit auseinander, ich schaue mir bei fast allen Spielen die Ergebnisse an, also ich bin da eher so der informative Typ, ich will mit dem Ganzen schon in Verbindung bleiben, aber ich würde mich eben nicht als Hardcore Fan bezeichnen, weil dafür müsste ich mich wahrscheinlich noch viel mehr damit auseinandersetzen und vor allem viel mehr live schauen. Ich würde sagen ich bin ein sehr selektiver Zuschauer, ich werde erst dann wirklich zum Fan, wenn es darum geht meine Lieblingsteams zu schauen. Also so auf einer Skala von 1 bis 10, würd ich sagen ich bin da ungefähr eine 7. Ich hab mir auch noch nie Fanartikel oder so gekauft zum Beispiel. Also ich bin jetzt nicht ein obsessiver Fan von dem Ganzen aber dadurch, dass ich schon so lange drin bin in der ganzen Szene, würde ich mich eher als Veteran bezeichnen (lacht). Aber ja, so fasst es das eigentlich gut zusammen. Ich schaue nicht viel, aber ich schaue eben sehr selektiv, wenn mich etwas interessiert und ansonsten schaue ich, dass ich so generell über den eSport Bereich in LOL informiert bleibe.

I: Okay. Dadurch, dass du ja schon so lange in dieser Szene bist und dich offensichtlich sehr gut auskennst, würde ich gerne noch deine Einschätzung hören, woher deiner Meinung nach dieser große Erfolg im eSport Bereich bei LOL kommt?

B: Also ich glaube der Erfolg kommt hauptsächlich durch die Spieler selbst, also die Hobbyspieler, dass die Spielerbasis über die Jahre hinweg immer mehr geworden ist, die Popularität ist drastisch angestiegen und dadurch sind dann, obwohl es eigentlich ein Free to play Spiel ist, natürlich auch die Einnahmen gestiegen, also durch Sponsoren, Skinverkäufe und so weiter. Und dadurch konnten sie das Ganze dann immer größer aufziehen, wie so eine Aufwärtsspirale, mehr Fans, dadurch mehr Umsatz, eine bessere Produktion und Vermarktung der Events, dadurch wieder mehr Fans, dadurch mehr Umsatz und so weiter. Und ja der größte Erfolgsfaktor ist sicherlich die Spielerbasis und die bildet ja dann

gewissermaßen auch die Zuschauerbasis ab. Ich kann mir nicht vorstellen, dass jemand LoLesport schaut, ohne selbst das Spiel zumindest mal eine Weile selbst gespielt zu haben. Außerdem natürlich noch die Gründe, die ich vorher genannt habe, dass das Spiel an sich extrem komplex und taktisch orientiert ist, dass es einfach der perfekte eSport Titel ist. Und so wie das die Verantwortlichen in den letzten Jahren aufgebaut haben, finde ich es absolut gerechtfertigt, dass die da ganz oben stehen im eSport. Ich kann mir echt nicht vorstellen, dass das irgendwann wieder weniger wird. Die Spielerzahl wächst immer weiter und die Zuschauer werden auch immer mehr und ja ich finde nicht, dass da irgendein anderes Spiel aktuell eine Konkurrenz zu LOL wäre.

I: Gibt es noch andere eSport Titel, die verfolgst oder mit denen du dich ein bisschen auseinandersetzt?

B: Ich weiß, dass es in vielen Spielen auch eine eSport Szene gibt, aber wirklich damit beschäftigt habe ich mich eigentlich nie so richtig, hauptsächlich deswegen, weil ich außer League of Legends keine anderen Online Spiele selbst spiele. Früher hab ich zwar viel FIFA online gespielt, aber damals gab es dazu noch nichts, was man als eSport bezeichnen konnte und jetzt, wo es das zwar geben würde interessiert mich FIFA eben gar nicht mehr. Für mich ist es halt so, dass ich mich mit dem eSport nur dort auseinandersetze, wo ich auch selbst aktiv spiele und mich allgemein auch für das Spiel interessiere. Für mich macht es halt keinen Sinn, irgendwie Overwatch, Counter Striker usw. zu schauen, wenn ich vom Spiel eigentlich keine Ahnung habe und es mich nicht interessiert.

I: Okay also gibt es da bei dir eine enge Verbindung zwischen dem Schauen und dem selbst spielen. Kannst du mir da noch etwas mehr dazu erzählen? Also inwiefern beeinflussen sich die beiden Aspekte gegeneinander bzw. würdest du sagen, dass du aktuell deshalb schaust, weil du auch selbst spielst oder eher umgekehrt?

B: Also ich glaube ich spiele League of Legends aktuell hauptsächlich deswegen, weil ich mich so viel mit dem eSport auseinandersetze. In den Phasen in denen ich wenig oder gar kein LOL gespielt habe, hab ich mich trotzdem über den eSport informiert bzw. geschaut und das ist eigentlich auch so der Trend der letzten Jahre. Den Bezug zum eSport habe ich eigentlich nie so wirklich verloren, aber dafür habe es eben auch Zeiten, in denen ich mal 2-3 Monate überhaupt kein LOL gespielt habe. Es ist auch oft so, dass wenn ich mir die Highlights von einem Spiel anschaue oder auch live schaue, dass ich dann plötzlich richtig Lust bekomme LOL zu spielen, aber umgekehrt ist es nicht so, dass ich LOL spiele und dann extrem viel Lust hab eSport zu schauen. Aber insgesamt würde ich sagen, dass hauptsächlich mein Zuschauerverhalten mein Spielverhalten beeinflusst. Und so als Prognose für die Zukunft würde ich sagen, dass wenn ich aufhöre aktiv LOL zu spielen, ich trotzdem noch weiter den eSport verfolgen werde.

I: Alles klar, bevor wir zum Ende kommen, fällt dir vielleicht noch etwas zu diesem Thema ein, was wir nicht besprochen haben?

B: Eigentlich nicht. Man könnte natürlich noch darüber diskutieren, ob eSport jetzt eigentlich ein richtiger Sport ist oder nicht, aber das passt jetzt wahrscheinlich nicht so richtig zum Thema und ansonsten, ja, ne ich glaube von meiner Seite aus war es das (lacht).

I: Perfekt, dann Dankeschön dafür, dass du dir die Zeit genommen hast und für das informative Gespräch.

**Interview 7**

I: Bitte erzähle doch möglichst ausführlich wie du dazu gekommen bist League of Legends zu spielen und wie du auf die eSports-Szene aufmerksam wurdest.

B: Also LoL zu spielen das war glaube ich damals, 2011, hat mich ein Kumpel angefragt, ob ich Lust hätte das Spiel gemeinsam mit seinem Bruder auszuprobieren, weil es cool zu sein scheint. Ich habe es ausprobiert, habe aber erst 2012 wieder damit angefangen, weil da mein kompletter Freundeskreis LoL sehr intensiv gespielt hat. Dadurch bin ich mittlerweile 9 Jahre an dem Spiel hängen geblieben, wenn man das so sagen kann. Bei der eSports-Szene ist das etwas anders, und zwar 2013/2014 das war ja die Hochzeit von CS:GO und da habe ich eben auch gesehen, dass es da diese Pro-Szene gibt und das zu sehen hat Spaß gemacht. 2014 habe ich dann ebenfalls die eSports-Szene von LoL entdeckt und dass man auch die Pro-Spieler verfolgen kann. Und das fand ich dann auch spannend und seitdem schaue ich den LoL-eSport.

I: Wie viel LoL spielst du und wie viel eSports schaust du?

B: Ich weiß nicht, ob du die LEC kennst, also die europäische Liga, aber die schaue ich immer, wenn mein Lieblingsteam spielt. Aber ich spiele aktuell eher weniger, wenn dann mit meinem Cousin, etwa drei Mal die Woche ein paar Spiele. Es hat schon abgenommen, seit ein paar Jahren, aber es ist noch relevant, sage ich jetzt mal.

I: Die LEC kenne ich selbstverständlich. Warum spielst du jetzt denn weniger als früher?

B: Zum einen habe ich weniger Zeit, zum anderen ist es “alt, weil bekannt”. Ein Problem von Riot Games ist, dass deren Spieler immer toxisch sind. Das heißt, dass die Mitspieler immer rumbeleidigen. Das macht dann irgendwann auch keinen Spaß mehr.

I: Das sind also die Gründe, weshalb du weniger spielst. Okay. Schaust du nur die LEC?

B: Ja, Zusammenfassungen der anderen Ligen schaue ich ebenfalls. Und ich schaue auch die Events davon. Also die größeren Events wie MSI und Worlds.

I: Also hauptsächlich LEC, Worlds und MSI?

B: Ja.

I: Schaust du die Events dann immer live an?

B: Größtenteils und wenn ich die Zeit dazu habe. Ansonsten sehe ich mir die Wiederholungen davon an.

I: Also, wenn es zeitlich bei dir ausgeht, dann schaust du dir die Spiele immer live an?

B: Ja.

I: Was gefällt dir an der LEC so gut, bzw. Wieso schaust du gerade die LEC?

B: Ich habe damit angefangen, weil ich dachte: Europa, ja das passte aus meiner Sicht. Auch mit CS:GO Europa war die stärkste Macht. In LoL war es noch nie. Und da bin ich darauf hängen

geblieben, immer die europäischen Spiele anzusehen. Letztendlich habe ich da auch meine Lieblingsspieler gefunden und seitdem bin ich mit denen mitgegangen. Deswegen schaue ich die LEC. Bei den anderen Ligen habe ich keine Lieblingsspieler und keinen Bezug dazu.

I: Was sind denn deine Lieblingsteams und deine Lieblingsspieler?

B: Früher war es Fnatic und inzwischen ist es G2 geworden, allerdings habe ich kein Lieblingsteam, sondern eher Lieblingsspieler, den ich verfolge, das ist in diesem Fall Rekkless.

I: Was gefällt dir an ihm?

B: Er hat mit 16 angefangen League zu spielen und er war damals schon krass. Er ist einfach ein netter Typ und er, ich sag mal, er "trashtalkt" nicht und macht nicht "auf dicke Hose", obwohl er so gut ist. Er spielt ja auch schon seit etwa 10 Jahren in der Pro-Liga mit und ist konstant gut. Es kommt auch ein bisschen aus der alten Fnatic Zeit mit xPeke und da habe ich ihn auch neben xPeke in mein Herz geschlossen und er ist dadurch auch einer meiner Lieblingsspieler geworden.

I: Also hauptsächlich wegen seines Charakters und weil er gut ist?

B: Gut muss er nicht unbedingt sein, aber ja schon.

I: Naja, wenn er nicht gut wäre, dann würde er wahrscheinlich nicht bei Fnatic, bzw. Bei G2 mitspielen. Gibt es noch andere Lieblingsspieler?

B: Nicht wirklich. Es gibt noch sekundäre, die ich mag, die lustig sind, wie Bwipo aus Fnatic. Oder auch Spieler von G2 wie Caps. Die würde ich aber nicht auf eine Ebene mit ihm setzen, weil der Abstand schon recht groß ist.

I: Was sind generell deine Gründe warum du gerne eSports schaust?

B: Zum einen, weil es für mich so ist, wie für andere der Fußball, dass mein Lieblingsspieler oder -team spielt und ich Interesse dafür empfinde, ob sie gewinnen oder nicht. Ich feiere mit oder ich bin dann etwas trauriger, wenn sie verlieren. Das ist nicht schön, wie beim Fußball. Aber ansonsten ist es auch für das Spieleerlebnis besser. Früher habe ich nicht so viele Dinge mitgenommen, wie das Spiel gespielt wird. Mittlerweile nehme ich Kleinigkeiten mit wie Wardplacement, Roaming, Wavemanagement. Banale Dinge, die einem in einem einfachen Spiel Vorteile verschaffen können.

I: Und du versuchst dir diese Dinge abzuschauen?

B: Ja, weil es bei mir in der Vergangenheit dadurch besser geworden bin, nur indem ich zugesehen habe. Ein Beispiel dafür wäre der sogenannte inSec, der Lee Sin Kick kombiniert mit dem Flash. Das ist ein praktisches und mechanisch cooles Play. Da wäre ich nicht allein darauf gekommen. Deshalb bringt es was und beeinflusst meinen Spielstil etwas.

I: Spielst du dann Adc oder welche Rolle spielst du dann hauptsächlich?

B: Das ist auch ganz lustig ich spiele nämlich gar kein Adc. Ich spiele eigentlich Support oder Jungle. Ich weiß auch nicht, wie ich dazu gekommen bin. Ich habe alle Rollen ausprobiert, die SoLoLanes Top und Mitte und ich war auch ganz Adc für ein oder zwei Season. Dann habe ich mich aber als Supporter zurechtgefunden. Ich dachte mir, dass ich als Supporter mein Team am besten unterstützen kann, vor allem kann ich für meinen Adc die Plays machen, damit er das Spiel "snowballen" und am Ende gewinnen kann.

I: Orientierst du dich beim Zuschauen dann an den Supportspielern, wenn du ja etwas lernen willst?

B: Das meinte ich vorhin. Von den Supportern nehme ich mit, wie man roamt, wie man die Wave managt, wann man offensiv, bzw. defensiv spielen soll, generelles Decisionmaking und die Wardplacements. Das ist für mich das wichtige, was ich immer mitnehmen möchte. Als Supporter die Wardplacements nur vom Supporter, weil was anderes lohnt sich ja nicht. Das Roamen kommt noch dazu. Das Wavemanagement kann ich aber bei allen Spielern beobachten, weil das selbstverständlich alle machen.

I: Du schaust, weil du dir etwas abschauen möchtest und weil du ein Lieblingsteam hast, bei dem du mitfiebern kannst.

B: Ersteres, also dass ich mein eigenes Spiel verbessere, ist ein netter Pluspunkt, zweiteres ist das wichtige. Es ist für mich eher ein Zeitvertreib, ich schaue aus Spaß. Ähnlich, wie wenn ich selbst spielen würde.

I: Was heißt für dich Spaß? Welche Elemente beim Zuschauen machen dir Spaß?

B: Bei mir ist es so, wenn ich anderen Teams zuschaue, dann ist es für mich weniger spaßig, weil ich nicht meinem Lieblingsspieler sehe. Wenn ich meinem Lieblingsspieler zusehen kann, dann habe ich dieses Mitfiebergefühl und dadurch empfinde ich auch Spaß, weil, ich weiß nicht genau, wie man es erklären könnte, aber es wird etwas im Kopf freigesetzt und man freut sich über alles, wenn er krasse Mechanical Plays macht oder er zeigt, wo der Hammer hängt. Das freut einen einfach. Ich kann das schwer beschreiben, was ich dabei empfinde.

I: Ich verstehe was du meinst, es ist sehr emotional, weil man da mit drin ist. Wenn du ein Spiel schaust, das dich weniger interessiert und kein Spieler dabei ist, der dich interessiert, was findest du daran interessant beim Zuschauen?

B: Die Aufstellung der anderen Teams und ob sie den Teams die Stirn bieten könnten. Ob sie Verbesserungen vorgenommen haben oder sich allgemein verbessert haben. Ich würde mal sagen, die, die dann international gut aussehen könnten. Da EU ja seit 10 Jahren keine Worlds mehr gewonnen hat und deswegen wäre es gut, wenn sie in der Zukunft eine gewinnen würden.

I: Hast du dann auch Spaß dabei, wenn beispielsweise Rogue gegen Vitality spielt?

B: In der regular Season kommt es immer darauf an. Da geht es ja um die Punkte. Da schaue ich es mir größtenteils an, weil ich die Standings verfolge, wie sie in der Tabelle stehen. Ähnlich wie in der Bundesliga. Da hat jeder seine Lieblingsmannschaft, verfolgt aber auch die anderen Teams in der Tabelle, um zu sehen wie die eigene Mannschaft im Vergleich steht. Es ist ein ähnliches Gefühl und ob vielleicht Rogue im nächsten Spiel die Mad Lions schlagen.

I: Kannst du beschreiben, was deine Erwartungen an ein spannendes Spiel sind? Was genau macht das Zuschauen spannend?

B: Ich finde es spannend, wenn es ein bisschen Hin und Her geht, also wenn zum Beispiel G2, sag ich jetzt mal, gegen Rogue oder Mad Lions oder wen auch immer stomped, mit 16:0 killt, ist es zwar gut für mich, aber es ist nicht spannend zuzuschauen. Aber wenn es ein Hin und Her ist, dass beispielsweise beide Teams der Nexus offen ist und keine beenden kann und es ist ein 30:26 in Kills und dann schafft es einer. Das finde ich spannend. So wie beim Fußball, wenn es unentschieden steht und zum Elfmeterschießen kommt. So könnte ich es am besten beschreiben.

I: Hast du vorgestern G2 gegen Mad Lions geschaut?

B: Ja, leider.

I: Da kannst du mir ja erzählen, wie es für dich war, quasi dein Zuschauererlebnis.

B: Beim ersten Game war es so, dass sie den Mad Lions ziemlich clean fertiggemacht haben, würde ich sagen. Da war es für mich nicht so spannend. Beim zweiten Spiel war es genau das Gegenteil, wenn ich es noch richtig im Kopf habe. Beim dritten Spiel war es so, dass G2 sogar im Earlygame/Midgame Vorteile hatte, aber etwas im Lategame schiefgegangen ist. Game 3 war das spannendste, das hätte in beide Richtungen gehen können, wenn G2 besser gespielt hätte, dann hätten sie es geholt. Aber das vierte war das langweiligste, weil da sozusagen die Luft raus war, weil sie das Gefühl hatten zu verlieren. Es war demotivierend, aber es war nicht so, dass ich mir denke, OK, ich will kein Fan mehr von G2 sein. Es war einfach ein verlorenes Game und es wird besser. Hoffentlich.

I: Du hoffst schon, dass G2 die Lower Brackets gewinnen und durchkommen?

B: Die werden glaube ich auch da durchkommen. Ich schau mir auch ganz gerne Reviews an, ich weiß nicht ob du Caedrel kennst, einer der Caster der LEC und mal Pro-Spieler war, der hat auch erzählt, dass es kein Skill-Gap sondern ein Draft-Gap war. Jankos hatte immer nur Wins auf Xin Zhao, aber sie haben ihn nicht reingedraftet und sehr viele falsche Bans gemacht, die das Spiel schwerer gemacht haben, für die G2 Seite. Deswegen denke ich, dass es bis nächste Woche besser wird.

I: Das hoffe ich auch. Vorhin meintest du, dass du auch Worlds schaust? Wie schaut es da für dich aus? Das ist ja das größte LoL-Event.

B: Da ist es bei mir wieder interessanter, da schaue ich alle Spiele der europäischen Teams an. Da repräsentieren alle Teams Europa, da sind sie nicht gegeneinander, sondern mehr oder weniger miteinander. Es ist natürlich ein Wettbewerb, aber ich wünsche mir, dass ein EU-Team Worlds gewinnen. Von mir aus können das auch Rogue oder Mad Lions sein, Hauptsache ein Titel. So wie damals bei den MSI 2019, da war ich zwar kein G2-Fan, aber die haben trotzdem MSI gewonnen.

I: Schaust du dann auch andere Spiele oder nur die europäischen?

B: Ab und zu schaue ich auch andere Spiele, weil ich nicht so viel von LCK oder LPL mitbekomme. Klar schaue ich mir die Zusammenfassungen der wichtigsten Matches an, wie Damwon KIA Gaming oder SK T1. Ich schaue mir aber auch an, wie die Europäer international aufgestellt sind und wie viel anders die Meta bei den anderen Teams ist.

I: Also immer im Hinblick auf die europäischen Teams, für einen Vergleich?

B: Ja. Und ich finde die Worlds sind interessanter als MSI, ähnliches hast du bereits gesagt, da kommen aus jeder Region drei oder vier Teams. Bei der MSI kommt immer nur ein Team zum Spielen. Das finde ich schade, weil wenn mehrere Teams dabei sind ist es eher kompetitiv. Da ist es nicht nur so, 'Ok, ich habe bei mir die Liga gewonnen, ich bin der Krasseste', weil es sein kann, dass man die Liga zwar gewonnen hat, dies aber nur in einem einzigen "Best of 5" gemacht hat. Da kann es natürlich auch sein, dass der Zweitplatzierte einen viel besseren Start bei den Worlds hinlegt als der eigentliche Gewinner. Und das kann man bei den MSI nicht, bei Worlds aber schon. Deswegen sind die Spiele auch interessanter, finde ich.

I: Warum genau interessanter?

B: Weil da mehr starke Teams dabei sind und es deshalb kompetitiver ist. Es kann ja auch sein, dass wirklich alle drei europäischen Teams zu stark sind und dann alles gewinnen. Oder es kann auch sein, dass nur der, der gewonnen hat, alles verliert und die restlichen Zwei gehen komplett durch. Oder es kann auch sein, dass alle drei verlieren. In dem Fall hat man einen besseren Überblick über die Liga und wie stark sie aufgestellt sind.

I: Wie wichtig sind dir die Kommentatoren während der Übertragungen?

B: Das ist mir sehr wichtig. Ich schaue nämlich keine deutschen Kommentatoren, die finde ich schlecht. Ich bin so einer. Klar, die englischen Kommentatoren sind nicht so viel besser, klar für mich schon, die joken hier und da mal rum im englischen, aber bei denen liegt der Fokus auch auf dem Gameplay. Und es ist viel besser für mich, ich kann es nicht so gut beschreiben. Auf deutsch ist es langweilig. Sie bringen zu wenig Enthusiasmus und zu wenig Power rein. Die Caster der LEC beispielsweise, die schreien auch rum, wenn etwas Krasses passiert. Bei den deutschen hebt sich die Stimme ein wenig, aber das wars dann auch schon. Ich finde es gibt einen großen Unterschied bei der Casterqualität. Bei den Deutschen machen das hauptsächlich Streamer und Contentcreator die in LoL unterwegs sind, wenn ich mich nicht irre.

I: Das heißt die englischen Caster findest du schon sehr wichtig beim Zuschauen?

B: Ja, weil es ohne Kommentare nicht für mich geht. Ohne richtigen Kommentare, die zum Gameplay passen. Natürlich passen die Kommentare auch von den Deutschen, aber es ist schon ein klarer Unterschied.

I: Kannst du das noch ein bisschen genauer ausführen? Die Punkte, die dir bei den Kommentatoren wichtig sind?

B: Zum einen deren Enthusiasmus, dass sie im Spiel drin sind. Dass sie beim Kommentieren mitfiebern, wenn etwas Krasses passiert, wie beispielsweise ein Teamfight. Sie fangen an extrem schnell zu reden, was bei den Deutschen nicht der Fall ist. Sie reden schneller, dass sie alles kommentieren können, was gerade passiert. Und es passt zum Gesamtbild. Im Deutschen da fehlt mir noch was, was ich nicht beschreiben kann.

I: Ich schaue die Deutschen zum Beispiel auch nicht. Ich spiel das Spiel auf englisch, ich weiß nicht wie es bei dir ist.

B: Ich spiele fast alles auf Englisch.

I: Ich finde es auch merkwürdig, wenn sie über das Spiel reden. Sie sind ja nicht unsympathisch.

B: Nein.

I: Ich bin es auch gewohnt, ich habe es auch immer schon auf Englisch geschaut. Was sagst du zu der sozialen Komponente beim Zuschauen? Tauschst du dich mit Freunden darüber aus, schaust du gemeinsam mit Freunden oder machst du irgendwas auf den sozialen Medien bezüglich LoL, dass du auf Reddit oder Twitter unterwegs bist?

B: Früher, ja. Ich habe nur einen Freund gehabt, der aktiv mit mir LoL geschaut hat. Mit dem habe ich mich öfter unterhalten, beispielsweise wie es beim einem Transfer sein kann. Das ist wie beim Fußball. Man fiebert vielleicht etwas mehr mit, welche Spieler bei einem Team dazukommen könnten oder wer genau dazukommen wird, oder wer international gewinnen könnte wie bei MSI oder Worlds. Ich bin nicht viel auf Reddit oder Twitter, allgemein Social Media unterwegs, dass ich da sage, “Ja, G2 hat gewonnen! Yay!”. Das ist eher nicht so mein Ding.

I: Du bist also eher passiv und setzt dich damit auch nicht auseinander? Auch nicht mit dem Live-Chat, während des Streams?

B: Ne, also für mich ist das Spiel wichtiger. Und wenn ich mich darüber unterhalten kann ist es cool. Aber wenn nicht, dann ist das so, leider.

I: Du kennst also nicht so viele Leute mit denen du dich privat darüber austauschen könntest?

B: Ich kenne nicht so viele, aber das ist auch nicht so schlimm. Ich brauche den Austausch nicht unbedingt, weil ich es zum Spaß schaue, ähnlich wie eine Serie. Ist für mich etwas Ähnliches.

I: Es ist also nice-to-have, aber wenn du allein schaust, ist es auch in Ordnong?

B: Ja.

I: Es gibt bei den Worlds das Tippspiel, bei dem du die Platzierungen festlegen kannst. Hast du das schon mal gemacht?

B: Ja, klar. Ich erinnere mich sogar, ich glaube 2017, da habe ich sogar eine echt wilde Prediction abgegeben, dass Fnatic und G2 gemeinsam im Finale stehen würden. Fnatic ist zum Glück eingetroffen, leider gegen IG. Ich mach das jährlich. Das gehört als Zeitvertreib dazu, neben dem Schauen. Es ist auch lustig, wie gut man die Teams selbst einschätzen kann, wie sie performen werden. Es ist sowas wie Wetten, nur ohne richtigen Einsatz.

I: Ein zusätzlicher Spaßfaktor beim Zuschauen?

B: Genau.

I: Dann würde ich mit dem nächsten Punkt anfangen. Nur bezogen auf den eSports bei LoL, der wahnsinnig erfolgreich ist, eigentlich der erfolgreichste aktuell. Was macht, aus deiner Sicht, diesen riesigen Erfolg aus und wie würdest du den LoL-eSports-Bereich bewerten?

B: Der Erfolg kommt daher, dass das Spiel relativ einsteigerfreundlich ist. Natürlich kommt man nicht überall sofort dahinter, aber nach einigen Spielstunden hat man ein grobes Verständnis für das Spiel. Außerdem ist das Spiel super angenehm zum Zuschauen. Nicht so, wie zum Beispiel ein anderes Spiel von Riot Games, Valorant. Da passieren viele Dinge gleichzeitig viel zu schnell für den Zuschauer. Dazu kommt, dass es ein Shooter-Game ist. Und damit können sich vielleicht viele nicht identifizieren, aber mit MOBA-Games schon eher. Und deswegen, finde ich, konnten sie so einen Hype aufbauen. Dass sie mit der Zeit immer größer und größer wurden und das Spiel immer leichter, machte es immer attraktiver für Leute, egal ob Spieler oder Zuschauer. Auch größere Streamer sind bei den Streams aufgetreten, wie beispielsweise Tyler1. Der hat das Spiel noch zusätzlich gepusht.

I: Die eSportsübertragungen sind ja ziemlich aufwendig aufgezogen, vor allem, wenn die Playoffs stattfinden oder noch viel größer bei den Worlds. Empfindest du die Streamübertragung als professionell?

B: Also, wenn ich die LEC als Beispiel nehme, dann ist es professionell. Na klar. Es gibt trotzdem noch Platz für Malheure, wenn die Caster sich beispielsweise versprechen. Das macht dem Zuschauer nichts aus, mir persönlich zumindest. Es ist auch eine Komponente davon. Die LEC ist ein lockerer, verglichen mit einem Fußballspiel und dessen Kommentator, der nur über das Spiel redet. Die Caster machen Witze, haben eigene Formate in denen sie Champ-Reviews machen oder über die Spieler reden. Das finde ich richtig professionell, weil es noch Zusatzfakten gibt, was gut ist, was die Spieler machen werden, in welcher Kondition die Spieler sind. Es ist ähnlich wie eine Sportschau, aber mit Belustigung.

I: Gibt es irgendwas, was du da noch verbessern würdest, aus der Sicht des Zuschauers?

B: Vielleicht mehr Caster, weil sie in der LEC einen Mangel an Castern haben. An sich ist der Broadcast gut aufgebaut mit der Animation der Champions die in der Championselection angezeigt werden. Oder die Beleuchtung und die Übergänge zwischen Kommentatoren, Spiel und eventuell dem Analyst Desk sind gut gelungen. Das finde ich sehr gut gemacht. Sie haben natürlich auch das Budget dafür, weshalb es auch so gut ist.

I: Du hast also nichts daran auszusetzen und denkst, dass alles gut ist so wie es ist?

B: Ja, es gibt einen riesigen Unterschied zu Valorant. Da gibt es nur Kameras von den Kommentatoren.

I: Valorant gibt es auch noch nicht so lange. Ich verstehe aber, was du meinst. Bei den Worlds übertreiben sie Beispielsweise so richtig. Mit Animationen, Live-Auftritten und Musikvideos. Da gibt es immer einen großen Hype.

B: Ja, vor allem im Jahr 2017 mit dem Drachen, der im Stadion gelandet ist. Das war einfach Wow.

I: Es qualifizieren sich ja immer mehr Teams mit der Zeit, es werden ja immer mehr, dann wird ein neues Musikvideo released und es gibt ein neues Event im Game und, und, und. Man wird als Spieler gut zu diesem Event hingeführt. Man bekommt richtig Lust zuzuschauen.

B: Es gibt ja auch diese Live-Konzerte, vom aktuellen Song, wie “Legends never die”. Auch die K/DA-Songs, die vorgetragen werden.

I: Da merkt man, dass da viel dahinter steckt, sehr viel Professionalität.

B: Es gibt ja auch Memes darüber, dass Riot Games ein Musikproduzent ist und sich hinter einer Spielefirma versteckt.

I: Es gibt ja auch diese Rap-Battles, ich weiß nicht, ob du die ebenfalls anschaust.

B: Von der LEC? Ja, die sind sehr belustigend. Die sind nicht professionell, aber sehr lustig.

I: Sie geben sich viel Mühe zusätzlich zu unterhalten. Wie würdest du dein eigenes Nutzungsverhalten beim eSport beschreiben? Was für ein Typ eSport-Zuschauer bist du aus deiner Sicht? Würdest du dich als Fan bezeichnen?

B: Ja, ich denke schon. Klar, kein Merchandising und sowas, das mache ich bei keinem. Das ist nicht mein Ding. Ich schaue aber regelmäßig rein. Ich mache mir auch Gedanken, wie es passieren könnte, wie es am besten ausgeht. Das beschreibt mich glaube ich als Fan, von dem Ganzen zu sein.

I: Aber kein Hardcore-Fan, der versucht alles Mögliche zu schauen und sich zusätzlich sehr gut informiert?

B: Nein, so nicht. Wie gesagt würde ich dann alle Ligen schauen. Das würde aber viel Zeit auffressen.

I: Ich würde es gerne noch einmal, wie vorhin, zusammenfassen: Du schaust schon regelmäßig, aber nur ganz bestimmte Sachen, weil du Fan von bestimmten Spielern oder ein-zwei Teams bist und der Unterhaltungscharakter ist für dich mit am wichtigsten, aber du möchtest auch etwas mitnehmen und daraus lernen. Wichtig ist auch die Zeit als Faktor, wenn du keine hast, dann schaust du es auch nicht live.

B: Ich hole verpasste Spiele immer nach, meistens am nächsten Tag, oder sobald ich Zeit habe. Ich verpasse generell keine Spiele.

I: Also in der LEC.

B: Ja.

I: Das heißt du bist wirklich Fan der LEC, das andere weniger.

B: Da schaue ich hin und wieder rein, wie es so aussieht.

I: Wie ist das Verhältnis zu selbst spielen und selbst zuschauen. Würdest du noch eSports schauen, wenn du nicht mehr selbst spielst?

B: Es war auch mal eine Zeit lang so. Ich habe glaube ich 1,5 Jahre ausgesetzt, da habe ich gar nicht gespielt, aber trotzdem den eSport verfolgt. Es war etwas komisch, aber insgesamt würde ich schon noch weiterschauen, auch wenn ich nicht mehr spiele. Es war auch eine Zeit lang bei Valorant so, da habe ich auch aufgehört, aber ich habe trotzdem, weil mich das Spiel an sich interessiert, die Spiele verfolgt. Vielleicht auch, weil ich selbst schlecht war und die professionellen Spiele interessanter waren.

I: Kommt es auch vor, dass du eSports schaust und dann Lust bekommst wieder selbst zu spielen?

B: Es kam schon mal vor, aber es ist nicht die Regel.

I: Ich sehe das jetzt so: Auch wenn du irgendwann kein LoL mehr spielst, wirst du dich noch mit dem eSport auseinandersetzen. Und dich dann auch immer noch weiter informieren und schauen.

B: Klar.

I: Das Spiel schauen ist dir wichtiger als das Spielen?

B: Ich find das Spiel schauen hat nicht so viele "negative" Aspekte wie das Spiel selbst. Es ist einfach so, daran kann LoL nichts ändern, bzw. der Spieleentwickler.

I: Ich habe auch Phasen in denen ich gar kein LoL spiele aber trotzdem noch eSports schaue. Anders herum kam es noch nie vor, dass ich gar keinen eSports geschaut habe aber LoL gespielt habe.

B: Ne, nicht wirklich.

I: Wie denkst du wird sich der LoL-eSport in den nächsten Jahren weiterentwickeln? Was sind so deine Prognosen?

B: Schwer zu sagen. Es ist seit ca. 5 Jahren sehr stabil von den Zuschauerzahlen her. Manche kommen, manche gehen, aber es ist eigentlich immer dasselbe. Ich glaube, dass es relativ konstant bleiben wird. Es wird keinen riesigen Zuwachs mehr haben, aber es könnte dennoch einen Zuwachs geben, keine 20-30%, sondern vielleicht nur 3-5%. Es kommen auch immer neue Spieler dazu und LoL beschäftigt sich auch viel mit Feedback, was man als Spieler verbessern würde und besser machen könnte, damit sie sehen, wie bekommen wir neue Spieler dazu und wie kriegen wir die alten Spieler wieder zurück.

I: Denkst du, dass du das auch in Zukunft, so in den nächsten 5 Jahren noch schauen wirst?

B: Ich denke schon, ja.

I: Fällt dir noch irgendetwas zu dem Thema ein, das wir noch nicht besprochen haben?

B: Nicht wirklich, aber ich überlege noch.

I: Wir haben eigentlich auch alles aus meinem Leitfaden abgearbeitet.

B: Noch einmal zum letzten Punkt: Es ist ein Punkt vom eSport, dass die Spieler irgendwann in den Ruhestand gehen. Das heißt ich muss nach Rekkles, den nächsten Lieblingsspieler suchen. Ich war ja vor einigen Jahren gar kein wirklicher Rekkles-Fan, sondern ein xPeke-Fan. Das kam auch irgendwoher, dass ich sein Fan wurde. Ich habe ihn 2014 im Fnatic-Squad gefeiert und dann bin ich sozusagen auf den Mitspieler übergesprungen. So bin ich auf Rekkles gestoßen. Dieser war dann zufällig auch ziemlich gut, ja. Es wird dann vermutlich Caps oder Bwipo sein, auf den ich mich dann konzentriere.

I: Das heißt du müsstest dir einen neuen Lieblingsspieler suchen, damit du weiterhin das Interesse am eSport hast?

B: Es ist kein Muss. Ich bestimme mein Lieblingsteam nicht anhand des Teams, sondern anhand der Spieler. Da ist es beim Fußball genau anders herum. Da ist es fast völlig egal, ob ein Spieler geht, oder nicht.

I: Alles klar, dann bedanke ich mich ganz herzlich bei dir für das Interview und dass du dir die Zeit dafür genommen hast.

B: Sehr gerne.

**Interview 8**

I: Okay, als Einstieg würde ich erstmal gerne von dir wissen, wie du dazu gekommen bist League of Legends zu spielen und dann wie du auf die eSport Szene aufmerksam geworden bist.

B: Also das spielen hat eigentlich damit begonnen, dass ich einen neuen Freund hatte, der schon in der Szene unterwegs war und selbst gespielt hat und der hat mir das dann mal gezeigt. Ich war schon immer eigentlich eine begeisterte Spielerin und hab bis dahin immer mal wieder Heroes of the Storm gespielt, aber als er mir eben LOL näher gebracht hat, hab ich dann damit angefangen. Das war eigentlich zum spielen ganz witzig, hat mich jetzt aber noch nicht so beeindruckt, aber es war halt am Anfang einer Beziehung, das heißt man findet alles interessant was der andere interessant findet oder man tut zumindest so (lacht). Und ja, dann haben wir das gespielt und je mehr ich davon verstanden habe, desto interessanter wurde es dann auch für mich. Und im Zuge dessen haben wir dann auch angefangen Spiele zu schauen, damals erstmal nur die LEC, aber da habe ich gar nichts verstanden. Also nicht weil es auf englisch war, sondern weil ich überhaupt nicht kapiert habe, worum es eigentlich ging und ich hab das am Anfang auch nur aus Solidarität zu meinem Freund geschaut, bis mein eigenes Verständnis ein bisschen gewachsen ist und ja, ich bin dann mit der Zeit so richtig reingekommen. Jetzt bin ich zwar nicht mehr mit ihm zusammen, aber ich bin trotzdem in dieser Zuschauerszene geblieben.

I: Wie lange ist das her als du angefangen hast zu spielen?

B: 2017 war das. Also in Season 7. Und das Schauen war eben auch relativ am Anfang. Ich glaube dadurch, dass ich diese Begeisterung geheuchelt hab, es klingt blöd aber, am Anfang einer Beziehung findet man eben viele Dinge toll auch wenn LOL jetzt erstmal nicht so spannend war für mich, wurde das von ihm so interpretiert, dass man mir eben auch unbedingt diese Übertragungen zeigen muss. Also das war eigentlich relativ zeitgleich, da lagen vielleicht ein paar Wochen auseinander.

I: Ah ok und wie schaut es dann aktuell bei dir aus? Wie viel spielst bzw. schaust du?

B: Also spielen hängt immer ein bisschen von meinem Arbeitsplan ab und von meinen Dienstzeiten bzw. von dem was ich sonst herum so mache. Also das variiert, manchmal 2 bis 3 mal die Woche, manchmal mehr manchmal weniger. Schauen tu ich eigentlich dann, wenn die Splits sind, immer wenn es geht. Also LEC, der Rest interessiert mich gar nicht so dermaßen. Aber LEC schaue ich eigentlich immer, außer ich muss arbeiten. Das kommt ja immer am Wochenende deshalb geht sich das schon sehr oft aus bei mir.

I: Ok und warum dann nur die LEC? Was ist für dich das besondere daran?

B: Die Caster in erster Linie, muss ich tatsächlich sagen, beziehungsweise wie das Ganze aufgezogen ist. Wahrscheinlich auch weil ich damit begonnen habe. Ich habe dann mal versucht z.B. die LCS zu schauen, aber da ist es so, dass ich irgendwie mit den Castern nicht gut klar komme. Und ich glaube auch, weil mir am Anfang mein damaliger Freund am meisten über die europäische Szene, die Teams und die Spieler erzählt hat, konnte ich dazu am ehesten einen Bezug herstellen und auch eine gewisse Verbindung zu einzelnen Spielern aufbauen. Was dann schon dazu geführt hat, dass ich mir hin und wieder Spiele aus der LCS angeschaut habe, wenn Spieler aus der LEC eben dahin gewechselt sind, also aufgrund der Spieler und nicht aufgrund der Teams oder Übertragung, sondern wirklich nur wegen der Spieler. Und die LEC ist für mich wirklich deswegen faszinierend, weil die Caster sehr engagiert sind, sehr unterhaltsam sind und vor allem sehr abwechslungsreich sind, in dem wie sie es machen und was sie versuchen rein zu bringen in die ganze Sache. Also das was mir in letzter Zeit sehr gut gefällt ist, dass sie versuchen regionale Caster einzubeziehen und Newcomer einzubeziehen oder, ich sag mal,

Leute, die noch nicht so bekannt sind und damit einfach neue Gesichter vorstellen. Das finde ich schon gut.

I: Und die anderen Regionen und Ligen die es gibt, hast du dich mit denen auch schonmal auseinandergesetzt?

B: Nur wenig. Also immer kurz vor den Worlds, damit ich ungefähr eine Ahnung habe wer da eigentlich alles so mitspielt und wer gegen wen spielt, aber sonst kaum. Was größtenteils wahrscheinlich auch mit den Uhrzeiten zusammenhängt, wann es übertragen wird. Das einzige was ich in letzter Zeit immer mal wieder versuche anzuschauen, seit den MSI, ist Pentanet aus Australien, aber das ist halt auch tödlich mit den Arbeitszeiten, das geht halt kaum.

I: Also das heißt dann, dass du es immer nur dann schaust, wenn du es auch direkt live schauen kannst?

B: Ja, ich schaue es eigentlich nur live. Es gibt ein zwei Ausnahmen, dass ich mal etwas im Nachhinein anschaue, wenn ein Team gespielt hat, das ich mag, oder wenn ich irgendwie mitbekomme, dass ein Spiel gekommen ist, das scheinbar sehr sehenswert war. Und wenn es sich für mich ergibt, dann schaue ich eben in Einzelfällen auch mal die VODs dazu an.

I: Und woran könnte das liegen, dass du eSport nur live schauen möchtest?

B: Ich glaube teilweise liegt es sicher daran, dass ich in der Twitter Community ziemlich drin bin, sprich, wenn ich es nicht live schaue, dann bekomme ich diese ganzen Bezüge während der Spiel gar nicht so mit. Weil da wird von den Teams und den Fans schon immer sehr viel aktuelles gepostet, sprich, wenn ich nicht live schaue, fehlt mir irgendwie so das Gefühl man würde gemeinsam schauen. Sonst habe ich halt das Gefühl, dass ich allein schaue, was zwar auch unterhaltsam ist, aber es fehlt so ein bisschen dieses Gefühl "da sind noch andere, die schauen das zeitgleich mit mir und die freuen oder ärgern sich über dieselben Dinge".

I: Verstehe, da geht es dann quasi bei dir um die soziale Komponente des eSport. Interagierst du dann auch mit anderen Leuten wenn du live schaust, also zum Beispiel über Twitch oder LoLesport?

B: Nein, also live schaue ich immer über YouTube tatsächlich, aber die Interaktionen sind dann immer über Twitter.

I: Also schreibst bzw. postest und kommentierst du dann auch selbst?

B: Ja schon, also während der Spiele muss schon wirklich etwas außergewöhnliches passieren, damit ich unmittelbar agiere, weil in der Zeit möchte ich mir eigentlich primär das Match ansehen, aber halt danach dann hauptsächlich, so in den ersten paar Minuten nach dem Spiel. Oder ja, wo ich schon unmittelbar reagiere ist wenn es Spiele sind, die mich jetzt nicht so stark fesseln, wo ich sage, dass müsste ich jetzt ungestört schauen.

I: Ok, also ist dir der soziale Aspekt schon sehr wichtig?

B: Auf jeden Fall ja. Hängt vielleicht auch mit einem ziemlich besonderen Erlebnis zusammen, das ich mal hatte. Ich war einmal in Berlin, das war 2018 und da hab ich mir das Ganze mal live vor Ort angeschaut und das ist definitiv ein ganz ganz anderes Gefühl, eine ganz andere Atmosphäre. Also ich konnte zum Beispiel mit sowas wie Fußballspielen nie etwas anfangen. Mich da mit Leuten in ein Stadion zu setzen und Leuten zuzuschauen, die einem Ball hinterherrennen, hab ich immer als sehr eigenartig empfunden. Das kann ich jetzt ein bisschen besser nachvollziehen, dass das ja schon auch spannend sein kann, weil die Atmosphäre einfach eine ganz andere ist, also im Gegensatz zu diesem daheim vor dem PC sitzen. Das ist schon etwas anderes. Man ist erstens unmittelbar dabei, man bekommt die

anderen Leute und Fans mit, die dort sind. Vor allem damals, da waren die Unicorns of Love dabei und die hatten ja eine Fanbase, die wirklich großartig und im positiven Sinn skuril war. Das heißt die Stimmung war wirklich sehr gut, die Caster waren gut dabei. Und ja die Caster sind sich halt im Vergleich zu klassischen Sportkommentatoren sehr bewusst, dass sie abhängig sind von den Zuschauern und dadurch, habe ich das Gefühl, dass sie sehr viel mehr auch mit den Zusehern interagieren und versuchen die mehr mit einzubeziehen.

I: Direkt vor Ort oder auch für die Online Zuschauer?

B: Direkt vor Ort natürlich ganz stark, aber auch wenn man es online schaut. Ich meine klar, seit Corona haben sie sich ein bisschen angepasst, weil sie sich anpassen mussten logischerweise, aber ich habe schon das Gefühl, dass sie zum Beispiel in der Vorberichterstattung schon versuchen immer neue Aspekte hineinzubekommen, die die Fanbase irgendwie mit einbezieht. Sei es jetzt, dass sie irgendwelche Memes vorstellen, die von Fans stammen oder Fanarts und so weiter. Es geht sich zwar nicht immer aus, dass ich das vor den Spielen auch schauen kann wegen der Arbeit, weil ich da meistens noch nicht zuhause bin, aber wenn ich die Möglichkeit dazu habe, dann schaue ich das schon auch gerne. Das läuft dann halt, wenn ich gerade noch koche oder so. Und das ist irgendwie so eine ganz nette Aufwärmphase. Da wird so ein bisschen über neue Patches geredet, also was gibt es neues, was hat sich geändert, wie stehen die Teams gerade, was gibt es aktuelles, also das ist irgendwie das interaktivste an dem Ganzen. Wo ich das Gefühl habe, sie versuchen spezifisch auf die Zuschauer einzugehen, vor allem für die Leute, die sich nicht jeden Tag mit dem eSport auseinandersetzen können, so im Sinne von "Passt auf Leute, so stehen wir gerade, das gibt es neues und so weiter". Das hilft auch dabei, wenn man selbst nicht mehr so aktiv spielt, um up to date zu bleiben. Bei mir ist es ja so, ich spiele eigentlich fast ausschließlich auf der ARAM Map und deswegen ist es gerade für mich auch ganz spannend, weil es dann schon Unterschiede gibt zu der normalen Map und dem "kompetitiven" Spielmodus.

I: Ok, bleiben wir nochmal bei dem sozialen Aspekt. Hast du auch Freunde oder einen Bekanntenkreis, mit denen du dich über LOL austauscht oder mit denen du zusammen schaust?

B: Jetzt eher nicht mehr, nachdem meine letzte Beziehung zu Ende war. Weil in meinem restlichen Bekanntenkreis, denen sagt zwar das Spiel etwas, aber die sind jetzt keine eSport Fans. Aber ich hab natürlich jetzt über mein Engagement über Twitter auch ein paar Leute kennengelernt, die ich zwar noch nicht persönlich getroffen habe, mit denen ich aber schon zusammen spiele, rede und mich natürlich auch über den eSport austausche.

I: Du hast ja vorhin von deinem vor Ort Erlebnis in Berlin gesprochen und das da vor allem die Atmosphäre so besonders war. Wenn du jetzt an das Online Zuschauen denkst, was sind da so die Punkte, die dich, abgesehen von den sozialen Gründen, noch motivieren das zu anzuschauen?

B: Also bei mir ist es so, dass mein Hauptteam, für die ich am meisten Sympathien habe, nämlich die MAD Lions, sehr viel mit ihren Fans interagieren. Und ich glaube dadurch entsteht dann so dieses Gefühl, man würde dazu gehören. Dass man eben sagt "Ja wir haben gewonnen", obwohl man gar nicht selbst gespielt hat (lacht), da hat man eben dieses "Teamgefühl".

I: Fieberst du dann auch mit, wenn die MAD Lions spielen?

B: So richtig mitfiebern vielleicht eher nicht, aber ich freue mich. Ich freue mich, wenn sie spielen, ich hab da mehr Begeisterung. Ich hab jetzt nicht das Gefühl, meine Welt geht unter, wenn sie verlieren und meine Welt ist gerettet, wenn sie gewinnen, weil hauptsächlich ist es für mich Entertainment. Ich bekomme das schon mit, dass da manche Leute auf eine Art und Weise emotional verknüpft sind, die ich nicht immer für gesund halte. Aber es ist irgendwie schon eine emotionale, persönliche Verbindung dran, die vorhanden ist, aber nicht essenziell für mein Leben ist, so würde ich das mal ausdrücken. Also mein Leben würde ganz normal funktionieren, wenn diese Verbindung nicht da wäre und könnte ich

z.B. ab morgen nicht mehr schauen, weil, keine Ahnung, mein Internet nicht mehr funktioniert, dann wäre das zwar blöd, aber kein Weltuntergang. Andererseits nehme ich mir schon zum Beispiel für die World Finals frei, einfach weil ich dieses Event gerne schauen möchte, also es ist mir schon wichtig genug, dass ich mir da einen Arbeitstag frei nehme, wenn das geht, aber wenn nicht, dann ist es auch nicht schlimm.

I: Okay und wieso sind dann gerade die MAD Lions dein Lieblingsteam, also was zeichnet die in deinen Augen aus?

B: Begonnen hat das eigentlich dadurch, dass ich durch die Spieler zu dem Team gekommen bin, das war schon immer so bei mir. Es gab immer einen Spieler, den ich ganz besonders fand, das hat damals angefangen mit Hylissang bei Fnatic und bei den MAD Lions war es dann Kaiser, also scheinbar hab ich ein Faible für Support Spieler (lacht). Und meistens ist es so, dass ich ein Spiel sehe und dann fällt mir ein Spieler besonders auf und dann befasse ich mich ein bisschen näher mit dem Team und dann stelle ich fest "Ja, mag ich oder mag ich eben nicht". Also tatsächlich bin ich zu den MAD Lions über deren Support gekommen und ich zeichne sehr viel, hab dann mal etwas für das Team gezeichnet und wurde positiv überrascht, weil die sich dann bei mir gemeldet haben. Und dadurch hab ich dann eben bemerkt, dass die wirklich mit den Leuten interagieren und die kümmern sich auch gut um ihre Fanbase und ich hab auch das Gefühl, was mir auch sehr wichtig ist, die kümmern sich sehr gut um ihre Spieler. Also die Atmosphäre im Team ist gut und ihre Prioritäten und Handlungen sind so, dass das Gefühl habe, ich kann da guten Gewissens Fan sein. Weil ich eben nicht denke, dass die Spieler nur da sind um rund um die Uhr zu spielen und wenn ein Split schlecht läuft, werden die direkt wieder entlassen oder so, sondern es wird investiert in die Spieler und auch in den Nachwuchs und die Rookies werden nicht direkt nach einem Split wieder verkauft, wenn die Ergebnisse nicht stimmen.

I: Ich verstehe das so, dass du sehr an den Persönlichkeiten der Spieler und der Teams allgemein interessiert bist. Wie sehr, würdest du sagen, sind dir auf der anderen Seite die Fähigkeiten und Skills der Spieler wichtig?

B: Das ist mir schon wichtig, weil das erst dazu führt, dass mir ein Spieler auffällt und ich mich dann näher mit diesem Spieler beschäftige. Weil während der Übertragung bekommst du ja von der Persönlichkeit der Spieler nichts mit, du siehst ja nur die Dinge, die er im Spiel macht. Und da muss eben irgendwas sein, dass mir besonders ins Auge sticht und gerade bei Supports ist das für mich z.B. so, wenn derjenige sehr aktiv ist auf der Map und nicht nur passiv ist. Also ja, irgendein Spielmoment muss bei mir vorkommen, wo ich mir denke "Moment, was war das? Das hat der jetzt irgendwie anders gemacht als der Rest" und so entsteht dann eben mein Interesse an dem Spieler und dadurch setze ich mich dann auch mehr mit ihm und seinem Team auseinander.

I: Und gibt es für dich dann noch, abgesehen von den MAD Lions andere Teams oder Spieler, die du gut findest?

B: Ja schon. Also mir gefallen prinzipiell alle Teams in der LEC ganz gut. G2 ist bei mir mehr so eine Hassliebe, 90% der Zeit mag ich sie gar nicht, 10% der Zeit mag ich sie sehr gerne (lacht). Die wären z.B. in meinen Augen ein sehr gutes Forschungsfeld für soziale Interaktion und Medienpräsenz (lacht). Aber bei denen finde ich zum Beispiel den Besitzer extrem unsympathisch und obwohl der einen extrem guten Job macht und ein richtig gutes Team aufgebaut hat, kann ich mich irgendwie nicht so wirklich mit denen anfreunden. Aber sonst find ich die Teams und deren Spiel schon größtenteils interessant, ohne jetzt irgendwelche speziellen Spieler nennen zu können.

I: Okay. Du hast vorhin die Worlds erwähnt. Warum ist dieses Event für dich so besonders und warum schaust du das gerne?

B: Die Worlds machen für mich aus, also natürlich erstmal die Spiele an sich und wenn mein Team mitspielt ist es umso besser, aber wenn nicht dann schaue ich es trotzdem an, aber hauptsächlich eher das Event an sich. Und das was da mittlerweile alles reingesteckt wird an Show, an Musik, Unterhaltung, an der Visualisierung und Spezialeffekten. Also das wird ja aufgezogen wie ein Konzert, könnte man sagen, also wie ein rießen Event und da weiß ich einfach, dass ich ein paar nette Abende haben werden, in denen ich tolle Sachen sehe und dazu noch ein Spiel das ich gerne mag.

I: Also ist dir dann hauptsächlich der Unterhaltungswert wichtig, der da entsteht?

B: Ja, ich glaube bei den Worlds ist es wirklich der Unterhaltungswert. Weil die würde ich mir auch anschauen, wenn z.B. alle europäischen Teams in der ersten Runde ausscheiden würden. Also dann würde ich es mir trotzdem weiter bis zum Schluss ansehen.

I: Okay, ein anderer Punkt der mich noch zu den Nutzungsmotiven interessieren würde wäre, ob du dir beim Zuschauen auch etwas für dein eigenes Spiel ab schaust, oder in anderen Worten, inwiefern spielt für dich der Lernfaktor beim eSport Schauen eine Rolle?

B: Definitiv. Mein eigenes Spiel ist bei mir zwar etwas anders, weil ich eben nur ARAMs spiele, aber gerade am Anfang war es so, dass mein ehemaliger Freund auch wollte, dass ich mit ihm zusammen Ranked spiele und ich hab immer gesagt "um Gottes Willen, mit echten Menschen, gegen echte Menschen spielen", das war nicht wirklich meins. Aber ich habe mich schon ein bisschen damit beschäftigt und dann war es schon so, dass wenn ich eSport geschaut habe schon gelernt habe z.B. wo muss ich Wards setzen, wie bewege ich mich auf der Map und so weiter. Mein damaliger Lieblingschamp war am Anfang ein Champion, den ich gar nicht spielen konnte und wollte und dann wurde der von den Profis gespielt und ich dachte mir "Verdammt, das ist schon cool, was man mit dem machen kann, das will ich auch können" und dann hab ich mich auch bewusst hingesetzt und versucht herauszufinden wie der funktioniert. Aber ja dieser Lerneffekt ist bei mir schon eher ein kleinerer Grund, warum ich eSport schaue, also das ist eher ein Nebeneffekt. Ich schaue mir das nicht an, um etwas zu lernen, aber es passiert schon hin und wieder, dass ich etwas lerne beim Zuschauen.

I: Ah okay. Was würdest du allgemein sagen, sind deine Erwartungen an eine eSport Übertragung? Also was sind für dich die Elemente, die für dich ein optimales Zuschauerelebnis ausmachen?

B: Also das ideale Zuschauererlebnis ist dann, wenn mich erstmal die Caster gut unterhalten. Dann ein Spiel, bei dem ich tausend Tode sterbe, weil mein Team z.B. in dem einen Moment absolut überzeugend aussieht und im nächsten Moment wieder alles versaut und ja allgemein abwechslungsreiche Spiele. Ich mag Partien, die nicht vorhersehbar sind und ich mag keine Spiele, die gefühlt nach 10 Minuten schon entschieden sind, weil ein Team komplett überlegen ist. Außer natürlich, wenn MAD spielt, dann können die gerne haushoch gewinnen (lacht).

I: Kannst du vielleicht noch ein bisschen genauer, die Emotionen beschreiben, die du beim Zuschauen empfindest? Also wenn dein Lieblingsteam z.B. gewinnt oder verliert.

B: Also prinzipiell bin ich bei MAD Spielen schon deutlich eingenommener, als bei anderen Spielen. Also ich hab früher oft gezeichnet während des Schauens und hab das immer nur für die MAD Spiele unterbrochen. Also da wollte ich schon zu 100% dabei sein. Aber bestes Beispiel, die Finals im Frühling, also im letzten Split, da war ich gerade auf Kur und musste das Ganze auf meinem winzigen Handy anschauen, in einem kleinen Ort mit richtig schlechtem Internet. Sprich, während des Spiels ist das Internet ständig abgebrochen und natürlich immer in den Momenten, in denen es extrem spannend war. Und das war zwar einerseits auch frustrierend, aber ich hatte insgesamt so viel Spaß, weil ich gemerkt habe, wie ich intensiv ich da dabei war. Ich fand das richtig beeindruckend, wie stark ich da mitgefiebert habe, weil ich gemerkt habe, ich gehe da in einer Art und Weise emotional mit, die ich von mir gar nicht gewohnt war. Weil es ist ja nur ein Spiel, es ist nur ein Sport und ich hab mich immer

über die Fußballfans lustig gemacht, die im Stadion herumbrüllen und feiern und auf einmal sitze ich selbst in einem Hotelzimmer und freue mich so, als hätte ich gerade selbst eine Spitzenleistung erbracht (lacht). Ich war da schon von mir selbst überrascht, weil ich davor eben zwar schon festgestellt habe, mir machen die Spiele Spaß und wenn mein Team gewinnt freue ich mich natürlich, beziehungsweise ich freue mich wenn ich allgemein coole und spannende Spiele sehe, egal wer gerade spielt. Und dann ist es wirklich auch egal wer spielt, weil die Situation einfach spannend ist. Aber das war das erste mal, dass ich gemerkt habe, dass ich beim Schauen schon sehr emotional geworden bin. Und das lag, glaube ich, nicht nur daran, dass das Internet dauernd gehangen ist (lacht). Mal schauen, ob die MAD Lions in diesem Split auch in das Finale kommen und das finde ich aktuell auch wahnsinnig spannend an der LEC, weil es wirklich sehr eng ist mit den Platzierungen und oft überraschende Momente passieren oder, dass ein schlechteres Team mal gegen den Favoriten gewinnt und das macht schon auch ein Stück weit den Unterhaltungscharakter von diesen Events aus.

I: Alles klar, dann würde ich jetzt mal einen Schritt weiter gehen und nochmal speziell auf League of Legends zurückkommen. Was zeichnet, aus deiner Sicht, den großen Erfolg der eSport Sparte bei LOL aus und wie würdest du sie insgesamt bewerten?

B: Also die Grundlage ist, glaube ich, erstmal, dass das Spiel prinzipiell recht viele Leute anspricht. Da ist eigentlich für jeden etwas dabei, egal ob du wenig oder viel Zeit dafür investierst, also es können ganz viele verschiedene Spielertypen bedient werden. Und dadurch habe ich natürlich einen sehr großen Pool an Leuten, aus denen sich die Zuschauer für den eSport bilden. Ich persönlich verfolge zwar keine anderen eSport Titel, außer League of Legends, deshalb fehlt mir vielleicht auch so ein bisschen der Vergleich, also inwiefern es jetzt besser ist oder schlechter als andere Spiele. Hätte ich nicht jemanden gehabt, der das gekannt und mir gezeigt hat, hätte ich das ja nie gefunden wahrscheinlich, weil LOL und der eSport allgemein ja medial noch kaum vertreten ist. In meinen Augen ist es so, dass, wenn man LOL nicht selbst spielt, dann würde man es auch gar nicht schauen, das ist ja bei Fußball oder anderen Sportarten eher nicht so. Wie ich schon erwähnt habe, am Anfang hab ich mich ja auch gar nicht ausgekannt über das Spiel und den eSport. Es ist auch gar nicht möglich, wenn du nicht selbst spielst oder jemanden hast, der es dir erklärt, irgendetwas zu verstehen. Also als Nicht-Spieler ist die Einstiegshürde für das eSport schauen irrsinnig hoch.

I: Okay und wie professionell würdest du die eSport Übertragungen beurteilen?

B: Die empfinde ich als extrem professionell. Also ich kann da jetzt nur für die LEC sprechen, die regionalen oder kleineren Events schaue ich mir ja nicht, das kann ich nicht beurteilen, aber so vom technischen her ist es extrem professionell gemacht. Was auch wahrscheinlich daran liegt, dass sie extra dafür ein Studio gebaut haben und man merkt halt auch einfach, dass die Caster und Moderatoren nur erfolgreich sind, wenn sie gut kommunizieren und Wissen vermitteln können und das auch in einer interessanten und unterhaltsamen Art und Weise. Ansonsten, glaube ich, würde das nicht so gut funktionieren. Ich glaube die eSport Szene hat da schon den Druck, qualitative Übertragungen zu machen, weil es eben noch relativ neu ist. Bei traditionellen Sportarten ist das alles schon so etabliert, die müssen sich eher nicht so viel Mühe geben, weil das wird so oder so von den Leuten geschaut.

I: Und gibt es für dich etwas, was man an den Übertragungen noch verbessern könnte?

B: Also prinzipiell, der Frauenanteil. Aber das ist ein schwieriges Thema. Bei den Castern und Moderatoren gibt es eh schon immer mehr Frauen, beziehungsweise nicht nur der Frauenanteil an sich, sondern generell die Diversität gehört in meinen Augen erhöht. Bei den Spielern ist es halt schwierig, das ist schon sehr stark männlich geprägt und dominiert, sprich, wenn eine Frau erfolgreich sein will, muss sie mehr Leistung bringen als ein Mann in der Rolle, so wie es ja auch in anderen Berufen der Fall ist, also ich wüsste ehrlich gesagt gar nicht, wie das möglich wäre.

I: Ah okay und jetzt in Bezug auf die Übertragungen an sich, gibt es noch etwas das dein eigenes Zuschauererlebnis noch verbessern könnte?

B: Also so spontan fällt mir da eigentlich nichts ein. Ich ein da sehr schnell zufrieden zu stellen muss ich sagen. Ich bin sehr schnell happy mit dem was mir dargeboten wird, also nein im Großen und Ganzen gibt es nichts wo ich irgendwie noch mehr bräuchte. Eben weil sie in letzter Zeit immer neue Sachen eingeführt haben, also neue Caster zum Beispiel, neue Gesichter, einfach mehr Abwechslung, da bin ich aktuell eigentlich wunschlos glücklich (lacht).

I: Alles klar, dann würde ich jetzt gerne zum letzten Themenblock kommen und zwar zu den Nutzungstypen. Wie würdest du jetzt, nochmal zusammenfassend, dein Nutzungsverhalten beschreiben?

B: Okay, also ich schaue schon relativ viel und nehme mir auch sehr gerne die Zeit dafür und der soziale Aspekt, also der soziale Austausch mit anderen Fans, ist mir auch recht wichtig, genauso wie die persönlichen Aspekte der Spieler und der Teams und ja, mehr fällt mir grad gar nicht mehr ein, was ich alles so erzählt habe (lacht).

I: Ja das deckt ja schon einige Nutzungsmotive von dir ab. Und vielleicht noch in Bezug auf das Verhältnis zwischen selbst Spielen und Schauen. Auf was könntest du eher verzichten?

B: Also aktuell, ich glaube eher auf das Spielen. Das kann sich natürlich auch ändern, aber im Moment würde ich das schon so sagen. Wenn ich viel arbeite, dann kann ich definitiv weniger spielen, aber wenn ich mehr Zeit hätte dafür, dann würde sich das vielleicht ändern, oder wenn sich meine emotionale Beziehung zur LEC bzw. zu den Teams ändern würde, wäre das wahrscheinlich auch etwas anderes. Wenn sich die LEC plötzlich als rassistische, sexistische Vereinigung herausstellen würde, dann würde ich das sicher nicht mehr schauen.

I: Würdest du auch sagen, dass das Zuschauen dein Spielverhalten beeinflusst? Also z.B. dass du Lust bekommst selbst zu spielen?

B: Ja das kann schon passieren. Es ist dann halt eher so, dass es dann von der Uhrzeit her so ist, dass dann meine Vernunft gewinnt und mir sagt "Tu es nicht" (lacht). Aber es ist schon so, gerade wenn man ein cooles Spiel gesehen hat, dass ich mir dann gedacht habe "boah das würde ich auch gern können". Also natürlich, es ist dann auch irgendwie so ein Anreiz, dass ich auch mal wieder spielen könnte. Ich glaube das ist ähnlich wie, wenn ich drei Wochen kein Schnitzel gegessen habe, dann hat es mir zwar nicht gefehlt, aber sobald es vor mir steht bekommt man dann schon Lust drauf. Aber die Priorität ist aktuell auf jeden Fall so, dass ich deutlich lieber eSport schaue.

I: Okay und würdest du dich auch als Fan bezeichnen?

B: Ja ich glaube derzeit schon, wenn ich mir überlege, wie viel meiner Freizeit ich da investiere, das ist immer so ein Indiz dafür, wie viel Freizeit und Engagement man hineinsteckt, dann bin ich schon Fan ja. Und ich glaube das wird in nächster Zeit auch so bleiben. Da müsste sich mein Interesse schon komplett ändern oder es müsste wirklich etwas gravierendes passieren damit ich es nicht mehr schauen wollen würde.

I: Auf einer Skala von 0 bis 10, wie engagiert schätzt du dich selbst ein als eSport Zuschauer?

B: Da würde ich sagen, eine 7.

I: Alles klar. Würde dir zum Abschluss dann noch etwas einfallen, worüber wir nicht gesprochen haben?

B: Nein, eigentlich nicht.

I: Okay, dann bedanke ich mich an dieser Stelle, dass du dir die Zeit für das Interview genommen hast.

**Interview 9**

I: Okay, dann erzähl mir doch bitte mal als erstes, möglichst ausführlich, wie du dazu gekommen bist LOL zu spielen und wie du auf die eSport Szene aufmerksam geworden bist.

B: Also grundsätzlich mal interessiere ich mich schon seit Ewigkeiten für Gaming, bestimmt schon seit 15 Jahren würde ich sagen. Vor allem Multiplayer Games haben mich da immer am meisten interessiert, also ich wollte ungern Spiele einfach nur allein spielen. Und ja, da hab ich eigentlich über die Jahre ganz viele verschiedene Spiele ausprobiert und irgendwann hab ich dann mal etwas von League of Legends gehört, da ist ja 2010 herausgekommen und da hab ich eben mitbekommen, dass das scheinbar ganz beliebt ist, aber spielen wollte ich das anfangs noch nicht, weil da nicht so auf diesen Zug aufspringen wollten. Aber mit der Zeit haben das dann so viele Leute, auch in meinem Bekanntenkreis, gespielt, dass ich dann doch angefangen habe damit. Ich konnte es halt am Anfang natürlich überhaupt nicht, ich war richtig schlecht (lacht). Also das war 2013, glaube ich, da hab ich immer mal wieder mit Freunden gespielt, wie gesagt, ich war echt nicht gut darin, aber ich hab dann schon gemerkt, dass es mir Spaß macht. Und ich wusste schon von Anfang an ein bisschen über die eSport Szene Bescheid, aber jetzt auch nicht so viel, also ich wusste z.B. nicht, wann die Spiele überhaupt kommen, aber zu der Zeit gab es den eSport ja auch noch nicht so lange bei LOL. Das erste woran ich mich erinnern kann, war das All Star Event Ende 2013, wo die damals besten Spieler der Welt zusammen bzw. gegeneinander gespielt haben und obwohl die Szene ja noch relativ klein war und es auch nicht wirklich nationale Turniere und so gab, war das Event schon ziemlich beeindruckend für mich. Das war ein sehr cooler Einstieg für mich, da habe ich viele Spieler kennengelernt, bis heute hab ich noch die besten Plays im Kopf, die dort passiert sind, also das war echt eine coole Veranstaltung und auch mein erster Kontakt mit dem Thema eSport. League of Legends habe ich dann einfach immer so nebenbei gespielt, also mal mehr mal weniger, man konnte immer mal wieder aufhören und wieder anfangen, das macht man ja bei allen Spielen so würd ich mal schätzen. Aber grundsätzlich mal hat LOL schon eine ziemlich große Anziehungskraft und so viele coole Faktoren, die einen auch an das Spiel binden, damit man das auch weiter spielt. Ich war auch schon immer der Spielertyp, der sich verbessern wollte, deswegen war auch die eSport Szene für mich zum Einen Unterhaltung, aber auch immer so "Ok da kann ich mir etwas abschauen". Ich kann mir das anschauen, da wird etwas erklärt, also von den Castern und den Experten, also das war mich auch definitiv ein informatives Erlebnis. Also ein Mix aus Information und dem Spaß an der Unterhaltung durch das Event an sich. Im Vergleich dazu schaue ich z.B. Fußball eigentlich nur wegen der Unterhaltung und wie gesagt bei LOL war das eben anders. Und dementsprechend hab ich dann Ende 2013, Anfang 2014 mit dem eSport Schauen begonnen und ja bis heute bin ich, immer mal mehr und mal weniger, der eSport Szene treu geblieben.

I: Alles klar, dann würde ich gerne bei ein paar Punkten noch genauer nachfragen. Wie schaut die ganze Situation aktuell bei dir aus? Also, in Hinblick auf die letzten Monate, wie viel spielst du bzw. wie viel schaust du im Moment?

B: Das ist auf jeden Fall von meiner Zeit abhängig. Mittlerweile, als Berufstätiger mit einem Vollzeitjob ist es natürlich nicht mehr so ganz entspannt, wie als Student (lacht), also man kann nicht einfach mal den ganzen Tag lang zocken. Dementsprechend ist es mit dem Spielen definitiv weniger geworden. Früher zu Studienzeiten, hab ich locker mindestens 20-25 Stunden pro Woche in LOL investiert, also nicht nur gespielt, sondern auch in Sprachchats mit Freunden gewesen, über LOL geredet und eben zusammen gespielt und so weiter, aber auch Videos dazu geschaut oder Guides gelesen. Aber mittlerweile ist es so, dass ich schon glücklich darüber bin, wenn ich mal 5-10 Stunden in der Woche spielen kann. Es ist auch schwierig Spielen und Schauen zu trennen, also ich kann gar nicht so genau sagen, was ich davon aktuell mehr mache geschweige denn wie das früher bei mir gewesen ist. Tendenziell schaue ich aber schon eher mehr würde ich sagen. Gerade beim Schauen ist es so, dass ich das sehr

gerne gemeinsam mache und auch immer gemacht habe, so wie ich auch immer gerne andere Sportarten zusammen angeschaut habe. Und beim eSport ist das für mich deutlich einfacher, weil ja sowieso alle zuhause sitzen. Also ich meine nicht, dass man sich irgendwo trifft und bei einem Bier eSport schaut, sondern, dass man zusammen in Discord sitzt und alle schauen eben gleichzeitig den Stream und dann unterhält man sich darüber, tauscht sich aus und dadurch hat man auch wieder etwas gelernt darüber. Obwohl ich mich schon früher auch ab und zu mal mit Freunden in einer Gaming Bar getroffen habe, wenn wirklich große Events waren, also die Worlds zum Beispiel. Das hatte schon auch was muss ich sagen, aber da war ich auch noch deutlich mehr in dieser ganzen eSport Community verwickelt. Deswegen kann es gut sein, dass ich da früher deutlich mehr eSport geschaut habe. Heutzutage fehlt mir natürlich dafür auch einfach die Zeit, deswegen konsumiere ich eSport aktuell eher seltener live. Nächste Woche vielleicht wieder mehr, wenn dann in Europa die Playoffs stattfinden, aber das sind dann wahrscheinlich auch nur ein paar Stunden in der Woche. Was ich aber schon häufiger mache ist, dass ich mir die Highlights auf YouTube anschaue oder wenn ich höre, dass ein gutes und interessantes Spiel war, wenn mir ein Kumpel z.B. etwas empfiehlt, dann schaue ich mir das auf jeden Fall sehr gerne an. Also insgesamt würde ich sagen, beschäftige ich mich circa 5-10 Stunden pro Woche mit LOL und früher können das sicher auch mal 30-40 Stunden gewesen sein.

I: Wie würdest du diese Veränderung erklären? Also abgesehen davon, dass du jetzt arbeitest und allgemein weniger Freizeit hast.

B: Also es ist schon überwiegend beruflich natürlich und selbstverständlich kommen noch ein paar andere Faktoren oder andere Interessen dazu. Also Beziehung oder Sport z.B. Gerade wegen Corona war das Thema Zocken natürlich schon sehr relevant für mich, weil man nicht rausgehen konnte usw. aber jetzt wo es wieder die Möglichkeiten gibt draußen unterwegs zu sein, sich mit anderen zu treffen, hat sich das auch wieder verändert für mich. Aber das Interesse an League of Legends ist schon immer noch vorhanden, also wenn jeder Tag 5 Stunden mehr hätte, würd ich einen Großteil davon wahrscheinlich schon in LOL investieren. Also Spielen und Schauen. Wie gesagt, das ist für mich schon eng verknüpft und auf jeden Fall auch ein Nutzungsmotiv. Das ich nicht nur wegen dem Event an sich schaue, sondern weil es mich auch im Spiel weiterbringt. Und das verschwimmt bei mir dann auch häufig, dass ich, während ich eine Spielpause mache oder so, dann eSport Inhalte schaue, sei es jetzt ein Highlight Video oder ein Live Event, das gehört für mich schon eng zusammen. Aber die Prioritäten haben sich in letzter Zeit schlichtweg so ein bisschen verschoben für mich. So blöd es klingt, wenn der Ernst des Lebens beginnt, dann hat man einfach nicht mehr so viel Zeit für manche Hobbys und gerade das Zocken ist nun mal nicht gerade die Beschäftigung, die einen sonderlich weit bringt im Leben, im Gegensatz zum Sport treiben, Laufen gehen, aus dem Haus gehen, Freunde treffen usw. Und die sind bei mir jetzt schon gestiegen in der Priorisierung.

I: Okay. Du hast ja vorhin auch die Worlds erwähnt. Welche eSport Veranstaltungen schaust du denn eigentlich besonders gerne und wieso?

B: Also mal grundsätzlich, wer schaut schon nicht gerne die Weltmeisterschaften? Fußballfans schauen ja auch die WM oder EM gerne an, weil das einfach wichtige und große Events sind. Und die Worlds sind natürlich das Highlight des Jahres keine Frage. Ansonsten schaue ich überwiegend die regionale Liga, also die LEC aus Europa. Die schaue ich eigentlich immer, einfach weil man dazu einen Bezug hat, die werden in Berlin ausgetragen, viele Spieler kommen auch aus Deutschland und ja das fühlt sich für mich sehr vertraut an. Und ansonsten schaue ich mir auch gerne die LCS an, weil die auch viele Gemeinsamkeiten mit der LEC hat. Die beiden Ligen gelten ja als "der Westen" der internationalen eSport Szene. Aber dadurch, dass ich aktuell weniger Zeit habe, muss ich die Zeit eben auch effektiver nutzen, also wird meine Zeit eher für die europäische Liga aufgebracht, als für die Ligen, die mich nicht ganz so sehr interessieren. Aber wenn mich jetzt zum Beispiel ein wichtiges Spiel aus China oder Korea interessiert, dann schaue ich sowas schon auch mal ganz gerne an oder informiere mich zumindest über die Ergebnisse oder schaue die Highlights an. Das kommt vor allem dann vor, wenn in den einzelnen Regionen die Playoffs anstehen.

I: Was machen dann diese wichtigen Spiele für dich aus bzw. welche Elemente daran machen das für dich als Zuschauer besonders?

B: Als erstes mal die Spannung und die Relevanz der Spiele, die schon aufgrund der Preisgelder gegeben ist oder weil die Teams sich darauf mehr vorbereiten müssen und dadurch, dass die Spiele dann auch von viel mehr Leuten geschaut werden, steigt eben auch wieder die Relevanz. Weil ich eben weiß, dass meine Freunde das auch schauen und dass man das auch zusammen schauen kann und wenn man solche großen Spiele z.B. das Finale der Worlds verpasst, dann kann man auch nicht wirklich mitreden und vor allem, wenn man das nicht live verfolgt hat, dann ist das Risiko schon sehr groß, dass man gespoilert wird über das Ergebnis. Und diesen Reiz, dass man nicht weiß wer gewinnt und die ganze Spannung, die ist dann eben weg. Das ist schon ein wichtiger Faktor warum ich persönlich wichtige und relevante Spiele schon sehr gerne live schauen möchte.

I: Okay. Hast du eigentlich bestimmte Lieblingsteams oder Lieblingsspieler und falls ja, was machen die in deinen Augen für dich aus?

B: Grundsätzlich favorisiere ich schon die Teams und Spieler, zu denen ich einen Bezug habe, sei es jetzt nur dadurch, dass die eben aus Europa oder aus Deutschland kommen. Aber mir gefallen einfach auch Teams und Spieler, die coole und schöne Elemente in das Spiel gebracht haben oder bringen. Damals z.B. in Season 3 oder 4, da gab es ein paar europäische Teams, Moskau 5 oder Gambit Gaming, das waren zu dem Zeitpunkt absolute Top Teams und die haben eben sehr viele revolutionäre Dinge in das Spiel gebracht und die hatten auch sehr schöne Spielstile. Es gibt ja Teams, die sind eher aggressiv oder eher kontrolliert und langweilig und für mich sind Spiele bei denen viel passiert einfach spannender zu schauen, auch wenn es dann nicht unbedingt taktisch sonderlich anspruchsvoll ist. Also Spiele bei denen z.B. keine Kills passieren, ist ein bisschen langweilig und die beiden Teams damals waren da eben schon sehr unterhaltsam und das ist in meinen Augen ein wichtiger Punkt, ob ich ein Team interessant, finde, also wie spannend und unterhaltsam ihr Spielstil ist. Aber auch definitiv ihr Erfolg. Wenn man Fan von einem Team ist, dass es nicht mal in die Playoffs schafft, da tu ich mir dann schwer für die zu sympathisieren, weil die dann auch nicht um die großen Titel spielen und auch nicht bei den Worlds dabei sind usw. Und ja, ich bin auch seit ihrer Gründung eigentlich schon G2 Fan, die sind damals neu in die LEC gekommen, waren ein sehr spannendes Teams, haben die Szene so ein bisschen aufgemischt, waren auch sehr erfolgreich, zählen heute noch zu den besten Teams in Europa und das fand ich echt nice. Es hat aber auch etwas mit den Spielern zu tun. Wenn einem die Spieler in einem Team gefallen, wenn die besten Spieler der Liga in einem Team sind, wenn die mir sympathisch sind und vielleicht auch noch die gleiche Rolle spielen wie ich selbst, dann gefallen mir die Teams auch besser. Ich bin beispielsweise Jungler, das heißt ich schaue dann natürlich auch nach Teams, die gute Jungler haben, bei denen das Zuschauen auch Spaß macht und wenn eine Mannschaft keinen guten Jungler hat, oder die Rolle im Team bei denen nicht so relevant ist, dann ist das für mich auch eher weniger interessant. Deswegen eben G2, weil die hatten schon immer extrem gute Jungler. Und ja, dann gibts natürlich, so wie im Fußball z.B. auch, bestimmte Rivalitäten, das heißt manche Teams mag man dann nicht so gerne logischerweise (lacht). Und ansonsten, also in den Ligen, die ich jetzt nicht so sehr verfolge, sind es hauptsächlich die Top Spieler, die ich gut finde und dann favorisiere ich eben das Team, bei dem dieser Spieler gerade ist.

I: Alles klar. Dann würde ich gerne nochmal auf den Informations- und Unterhaltungscharakter bei den Spielen zurückkommen. Kannst du dazu noch etwas genauer beschreiben, wie wichtig dir diese beiden Aspekte beim eSport Zuschauen sind bzw. welcher für dich relevanter ist?

B: Ich würde schon sagen, dass bei mir der Lernfaktor überwiegt, aber es kommt natürlich auch darauf an, wie man schaut. Also zusammen in einer größeren Gruppe, bei den Worlds z.B., dann war das eher weniger dazu da, um etwas zu lernen, sondern hauptsächlich wegen des sozialen Events und der Unterhaltung. Da wird man ja auch abgelenkt. Also zusammen in einer eSport Bar, logisch, da trinkt man

ein Bier, isst was, unterhält sich mit anderen, es ist laut, da kann ich mich eher weniger auf das Spiel konzentrieren. Wenn ich allein, zuhause schaue, dann ist das schon anders. Da ist man viel näher am Geschehen, man achtet auch mehr auf das was im Spiel passiert und man wird auch nicht abgelenkt, deshalb ist da der informative Charakter deutlich höher und ich würde schon sagen, dass der bei mir auch allgemein wichtiger ist, als der Event- und Unterhaltungscharakter. Wie ich schon gesagt habe vorhin. Bei LOL kann man quasi nie auslernen und immer besser werden und deswegen macht das schon Sinn für mich, von den besten Spielern, also von den Profis zu lernen. Die agieren quasi als Vorbilder und die bestimmen ja auch die aktuelle Meta, finden dauernd neue Strategien und Taktiken oder Itembuilds und das kann man sich dann immer sehr gut von denen abschauen und für das eigene Spiel verwenden, also so gut es eben geht.

I: Okay. In diesem Zusammenhang würde mich noch interessieren welche Rolle für dich die Caster und Kommentatoren bei den Übertragungen spielen und welchen Einfluss die auf dein Zuschauererlebnis haben?

B: Also auf jeden Fall schon einen großen. Im Vergleich zu den Kommentatoren in klassischen Sportarten, wie beim Fußball z.B., finde ich die im eSport sogar noch ein bisschen spannender. Es gibt ja verschiedene Varianten von Castern, die sich gegenseitig ergänzen. Also den, der in den actionreichen Szenen kommentiert und genau beschreibt, was gerade passiert. Die können das so schnell und auch so präzise formulieren und verfolgen, das ist schon extrem beeindruckend. Und dann gibt es noch den, der so drum herum die Szenen zusammenfasst, Witze macht und generell eher für die Unterhaltung sorgt. Und meistens sitzt dann noch ein Experte dabei, also jemand, der sich wirklich gut auskennt, der auch selbst mal als Profi gespielt hat, der dann auch noch zusätzlichen Input gibt und Szenen analysiert. Und diese Kombination funktioniert gerade im eSport extrem gut. Also diese Verbindung von informativen und unterhaltsamen Elementen. Vor allem bei großen, wichtigen Spielen, da gehen die Caster dann komplett ab und nehmen die Zuschauer auch richtig mit in dieser Euphorie und man merkt richtig beim Zuschauen, wie man selbst in diesen Hype kommt und mitfiebert, das machen die schon echt gut (lacht). Deswegen machen die Caster für mich schon einen wichtigen Faktor aus, ich hab da auch manche, die mir besonders gut gefallen und welche die ich gar nicht mag, also ich hab auch schon des öfteren den Ton stumm geschaltet, weil ich mir dachte "Boah, den kann ich mir gar nicht anhören". Oder wenn ich mit Freunden zusammen online schaue, dann mache ich meistens auch den Ton aus, weil das dann eher ablenkend ist und weil wir uns ja selbst über das Spiel unterhalten und quasi selbst das Spiel "casten" und kommentieren. Aber in den allermeisten Fällen find ich sie sehr informativ und unterhaltsam und die sind definitiv ein auch wichtiger Bestandteil der Übertragungen.

I: Welche Elemente gibt es denn noch für dich, die eine gute Übertragung oder ein gutes Zuschauererlebnis ausmachen?

B: Also definitiv gute Paarungen. Wenn die Top Teams spielen, die absoluten Blockbuster, gerade bei den Worlds gibt es ja ständig solche Spiele und die verfolge ich dann schon auch ganz anders als "normale" Spiele, bei denen eher schlechtere Teams spielen, der Wettbewerbscharakter nicht so hoch ist und es insgesamt dann eher langweilig ist. Das heißt, wenn die Top Teams spielen, dann schaue ich gerne mal den ganzen Tag. Wenn dann mal an so einem Tag eher ein weniger interessantes Spiel ist, dann ist eSport schauen auch gerne mal etwas, das man so nebenbei macht, wenn man z.B. kocht oder, keine Ahnung, sich etwas zum Essen für das nächste gute Spiel vorbereitet. Ansonsten ist mir auch das Setting wichtig, also das ganze Drumherum, sprich die Vorberichterstattung, oder eine Show vor den Spielen mit Musik etc., das gehört auch alles dazu und steigert dann eben die ganze Attraktivität der Events. Und ja, während den Spielen sollte es auf jeden Fall abgehen, mit viel Action, Spannung, eine hohe Spielgeschwindigkeit. Wie schon gesagt, Spiele in denen nichts passiert, keine Kills, eine reine Strategieschlacht, wo dann auch irgendwann den Castern ein Stück weit die Lust vergeht, das brauche ich nicht unbedingt. Ich will einfach das es kracht (lacht). Es kommt dann eben immer darauf an, ob ich auch die Zeit habe mich mehrere Stunden hinzusetzen dafür, aber grundsätzlich, wenn diese Voraussetzungen erfüllt sind, dann hätte das schon eine gewisse Priorität für mich.

I: Okay. Kannst du vielleicht noch beschreiben welche Emotionen du so generell beim Zuschauen empfindest, also vor allem wenn deine Lieblingsteams spielen?

B: Ich kann da schon sehr emotional werden. Ich meine, wenn jemand keine Emotionen hat, wenn sein eigenes Team spielt, den würde ich dann echt nicht als Fan bezeichnen (lacht). Also die emotionale Perspektive ist schon das, was einen Fan ausmacht in meinen Augen. Wenn G2 spielt, dann bin ich emotional bei den Spielen dabei, freue mich wenn sie gewinnen und natürlich rege ich mich dann auch darüber auf wenn sie verlieren. Ich bin aber allgemein so, dass ich mich beim Sport sehr stark hineinsteigern kann beim Zuschauen und das ist beim eSport genau so. Ich glaube, ich würde mich auch nicht so sehr dafür interessieren, wenn ich da keine Emotionen fühlen würde.

I: Könnte man deine Nutzungsmotive so zusammenfassen, dass du hauptsächlich aus informativen und sozialen Gründen und wegen dem Unterhaltungswert schaust?

B: Ja. Wobei ich schon sagen muss, wenn ich das gewichten würde, dass der soziale Aspekt nicht der Hauptgrund ist, warum ich das schaue. Es ist nice eSport mit sozialen Events zu kombinieren, aber ich schaue mir das auch total gerne allein zuhause an. Egal ob ich jetzt live schaue, oder eine Wiederholung, ich habe da allein auch sehr viel Freude daran, weil ich dadurch am meisten von dem Spiel mitbekomme und lernen kann und der Unterhaltungswert ist immer noch groß genug. Ich könnte mir zum Beispiel auch das Finale der Worlds allein anschauen und hätte kein Problem damit. Das Gesellschaftliche ist zwar definitiv ein Nutzungsmotiv oder eine Motivation für mich, aber die anderen beiden überwiegen da schon deutlich.

I: Alles klar, dann würde ich jetzt zum nächsten Themenblock kommen. Und zwar, wie würdest du den eSport Bereich bei League of Legends allgemein bewerten hinsichtlich der Professionalität und was sind in deinen Augen die Elemente sind, die dessen großen Erfolg ausmachen?

B: Grundsätzlich konnte ich das ja mehr oder weniger von Anfang an mitverfolgen also die Zeit in der die eSport Szene größer geworden ist, in LOL zumindest. Das Spiel an sich hat prinzipiell mal extrem viel Popularität dazu gewonnen in den letzten Jahren und die Spielerbasis und die Zuschauer liegen in meinen Augen sehr nahe beinander, also da viele LOL Spieler zu haben bedeutet dann auch gleichzeitig, dass der eSport viele Zuschauer hat. Der nächste Punkt ist, dass sich das Spiel quasi pausenlos verändert. Mit neuen Patches alle zwei Wochen, neuen Regeln, neuen Inhalten usw. und das sorgt auf jeden Fall dafür dass extrem viele Leute dass Spiel immer weiter spielen wollen aber auch, dass die eSport Szene nie einschläft und still steht. Diese konstanten Veränderungen und Anpassungen führen eben dazu, dass LOL immer aktuell ist und es den Leuten nicht langweilig wird. Ansonsten versuchen die Verantwortlichen die wirklich großen Events, also MSI und Worlds jedes Jahr noch größer und beeindruckender aufzuziehen. Mit mehr Show, mehr Action, größeren Veranstaltungsorten und dadurch entsteht bei vielen Fans schon mehrere Monate vor den Events so eine gewisse Vorfreude darauf. Das ist bei mir auch so, ich informiere mich dann regelmäßig darüber, welche Teams sich qualifizieren, welche Spieler aktuell gut sind und dieser generelle Hype der bei den Fans dadurch aufkommt, führt dann wieder dazu, dass die Zuschauerzahlen jedes Jahr wieder ansteigen. Und durch den steigenden Bekanntheitsgrad von der eSport Szene bei LOL fließen natürlich auch mehr Gelder durch Sponsoren etc., wodurch nicht nur die großen internationalen Events größer aufgezogen werden können, sondern auch die kleineren nationalen Ligen aber nicht nur in den eSport Hochburgen wie China oder Korea sondern auch immer mehr in Deutschland, Österreich und allgemein in Europa. Es wird alles insgesamt immer professioneller und es bekommt auch mittlerweile immer mehr einen gesellschaftlichen Stellenwert und obwohl der eSport noch nicht als offizielle Sportart anerkannt wird denke ich schon, dass dieses Wachstum gerade mal erst am Anfang steht und es noch sehr viel Potential nach oben gibt.

I: Und gäbe es für dich als Zuschauer noch etwas, das man an dem Ganzen noch verbessern könnte? Also nicht auf das Spiel bezogen, sondern konkret nur auf die Übertragungen.

B: Schwierige Frage (lacht). Ich fände es ganz nice, wenn es noch mehr Turniere auf internationaler Ebene geben würde, aber das wäre, glaube ich, schwer umzusetzen. Ansonsten, ja, es gibt bestimmt noch Dinge, die verbessert werden könnten, aber so spontan fällt mir ehrlich gesagt gerade nichts konkretes ein. Ich würde mir wünschen, dass der eSport in LOL irgendwann mal so groß wird und auch so anerkannt ist in der Gesellschaft, dass es ganz normal wäre abends in eine Kneipe zu gehen, in der die Spiele übertragen werden, aber das ist eher etwas langfristiges und braucht wahrscheinlich einfach nur mehr Zeit.

I: Verstehe. Dann kommen wir jetzt noch zum letzten Themenblock. Wie würdest du jetzt insgesamt dein Zuschauerverhalten zusammenfassen, bzw. welchem Typ von eSport Zuschauer würdest du dich persönlich zuordnen?

B: Okay, da muss ich kurz nachdenken. Ich würde mich vielleicht beim Zuschauen eher so als Professor sehen (lacht). Also jemand, der vor allem das Spiel analysiert und das Spiel wirklich deswegen schaut um etwas zu lernen und zu verstehen. Und gleichzeitig jemand, der auch ganz gerne mit Leuten schaut, die das Spiel vielleicht nicht so gut verstehen und denen ich dann etwas erklären und weitergeben kann. Ich schaue ja eSport nicht einfach nur zur Unterhaltung oder zum reinen Zeitvertreib, klar das spielt schon auch eine Rolle für mich, aber hauptsächlich analysiere ich extrem viel dabei und will so viel wie möglich für mich selbst mitnehmen. Das find ich bei LOL schon extrem nice, wenn die Profis wieder irgendeine neue Taktik auspacken oder einen Champion spielen, der länger überhaupt nicht in Mode war, also da dann zu überlegen "Warum machen die das? Und wie kann ich das selbst auch in meinem Spiel umsetzen". Also ja ich glaube Professor trifft es eigentlich schon ganz gut (lacht).

I: Alles klar (lacht). Ein Punkt, der mich noch interessieren würde, wäre das Verhältnis zwischen eSport schauen selbst aktiv spielen. Deswegen, würdest du eher sagen, dass du eSport schaust, weil du auch selbst spielst oder, dass du noch LOL spielst, weil du eSport schaust? Und was davon ist dir wichtiger?

B: Das ist ein spannender Gedanke. Das ändert sich von Zeit zu Zeit natürlich, aber grundsätzlich schaue ich den eSport schon, weil ich selbst spiele. Bei LOL ist es ja schon so, dass es ein Spiel ist, das man schon gut verstehen muss, damit es Spaß macht. Counter Strike z.B. ist relativ simpel, das versteht man auch, ohne es selbst aktiv zu spielen, da geht es ja nur darum die Gegner umzubringen und vielleicht mal irgendwo eine Bombe zu legen. Ich glaube es gibt wenige Menschen, die den eSport bei LOL schauen, ohne das jemals selbst gespielt zu haben. Und selbst wenn man es spielt, am Anfang versteht man ja wirklich rein gar nichts und da muss man sich schon intensiv damit auseinander setzen. Aber wie gesagt, das ist bei mir ein ständiges Auf und Ab. Ich spiele z.B. mal eine längere Zeit nicht, schaue dann zufällig mal einen Stream oder ein Highlight Video und plötzlich habe ich dann wieder total viel Lust selbst zu spielen, also das beeinflusst sich definitiv auch gegenseitig, aber die grundsätzliche Motivation kommt schon vom Spielen her, aber das Schauen kann auch manchmal das Spielen wieder attraktiv machen. Wie so eine Wechselwirkung, deren Richtung sich immer wieder ändern kann, aber der Fokus liegt prinzipiell mal auf dem Spielen.

I: Und wenn du zwischen einem davon wählen müsstest, für was davon würdest du dich entscheiden?

B: Schwierig. Wie schon erwähnt, ich kann das sehr schwer voneinander trennen. Der eSport ergänzt das Spielen extrem gut und ich glaube so ganz ohne das Schauen wäre LOL für mich als Spieler vermutlich auch ein Stück weit uninteressanter, also wenn dann müsste ich wahrscheinlich auf beides gleichzeitig verzichten, entscheiden kann ich mich da nicht (lacht).

I: Alles klar. Dann, bevor wir jetzt zum Ende kommen, fällt dir zu dem Thema noch etwas ein worüber wir nicht gesprochen haben?

B: Eigentlich nicht. Ich meine, wir könnten jetzt noch darüber diskutieren ob eSport ein richtiger Sport ist, aber ich glaube das passt dann eher nicht mehr zum Thema (lacht).

315

I: Okay, dann bedanke ich mich bei dir an dieser Stelle für das sehr informative Gespräch und, dass du dir dafür die Zeit genommen hast.

**Interview 10**

I: Als erstes würde ich dich gerne darum bitten, mir möglichst ausführlich zu erzählen, wie du dazu gekommen bist League of Legends zu spielen und wie du auf die eSport Szene aufmerksam geworden bist.

B: Beide Fragen kann man relativ einfach beantworten. Auf das Spiel aufmerksam geworden bin ich durch eine Freundesgruppe. Wir haben früher gemeinsam ein MMO gespielt und dann hat einer von denen gemeint "hey es gibt da dieses neue Spiel", das war 2012 glaube ich und er hat vorgeschlagen, dass wir das mal ausprobieren könnten. Und dann haben wir zu acht ca. angefangen LOL zu spielen und sind dabei auch geblieben und ein guter Freund, der auch in dieser Gruppe dabei war, hat, nachdem wir schon 2-3 Monate gespielt haben, irgendwann mal gesagt "hey, es gibt online auch diese Streams", also auf Twitch. Das war damals die LCK, also die koreanische Liga und er hat gemeint, dass das mega cool ist und dann haben wir eben mal gemeinsam ein bisschen geschaut und so bin ich dann eben zu League of Legends und dann auch später zum eSport gekommen. Und von da an bin ich eigentlich auch ohne Unterbrechungen dabei geblieben. Also ich spiele seit 2012, mit kleineren Pausen dazwischen, vielleicht maximal mal für ein halbes Jahr, aber eSport, glaube ich, hab ich immer geschaut. Und von Anfang an habe ich die koreanische Liga, die europäische Liga und auch durchgehend die Weltmeisterschaften hauptsächlich auf Twitch geschaut, wobei ich vor kurzem auch auf die anderen Alternativen umgestiegen bin. Auf dem Handy finde ich z.B. YouTube viel angenehmer.

I: Okay. Und wie häufig verfolgst du aktuell den eSport bzw. wie viel spielst du selbst LOL?

B: Also Spielen ist bei mir so eine Sache. Ich glaube am meisten hab ich in den ersten 3-4 Jahren gespielt, also 2012 bis 2015, da hab ich schon sehr viel gespielt. Danach ist es aus unterschiedlichen Gründen so ein bisschen zurück gegangen. Aktuell ist es so, dass ich manchmal etwas spiele, also mal so einen Abend, aber es kann dann auch gut sein, dass ich dann wieder mehrere Tage keine Zeit dafür habe. eSport schauen ist aber bei mir schon sehr sehr oft, da habe ich bestimmt pro Woche mindestens 2-3 mal einen Stream an. Ich würde sogar fast behaupten, dass ich mehr eSport schaue, als ich spiele, das hat mittlerweile schon Überhand genommen. Vor allem in den letzten drei Jahren ist es schon mehr schauen als spielen.

I: Du hast gerade erzählt mit welchen eSport Ligen zu angefangen hast. Welche Events schaust du dann aktuell und wieso?

B: Grundsätzlich schaue ich eigentlich alle von den großen Ligen, also LEC, LCS und LCK, aber ich hab auch mit der eSport Szene in der Dach Region zu tun, deshalb schaue ich z.B. auch die Prime League. Aber wenn ich jetzt sagen müsste, was ich primär schaue, dann würde ich sagen die LEC, weil ich dort das Gesamtpaket mit Abstand am besten finde. Die haben mehr Witz und Spaß an der ganzen Sache als die anderen Ligen, es gibt mehr Emotionen, also ich feiere mehr mit den Teams mit, als ich es zum Beispiel bei den amerikanischen Teams mache. LCK aber zum Vergleich hat grundsätzlich die besseren Teams, weshalb das vom Niveau her etwas attraktiver anzusehen ist. Und die Prime League bzw. allgemein den deutschsprachigen Raum verfolge ich deswegen, weil ich die ein oder andere Person kenne, die dort mitspielt. Kurz gesagt, die europäische Liga spricht mich persönlich als Konsument am meisten an, die anderen Ligen haben auch ihre Qualitäten, stehen aber so insgesamt schon noch eine oder mehrere Stufen unter der LEC.

I: Das heißt du hast für jede Region und Liga unterschiedliche Gründe warum du sie schaust?

B: Genau. Früher, also als ich damit angefangen habe, gab es eigentlich nur die LEC, die LCS und die koreanische Liga. Wenn ich viel Zeit hatte, konnte ich alle Spiele von allen drei Ligen ansehen. Heutzutage ist das aber nicht mehr möglich aufgrund der Menge an Spielen, die in den unterschiedlichen Ligen gespielt werden. Dafür bräuchte ich wahrscheinlich gefühlt 70 Stunden in der Woche. Deswegen muss ich da schon mehr selektieren. LCS z.B. schaue ich ab und zu mal, weil mich ehemalige Spieler aus Europa interessieren, die nach Amerika gegangen sind und ich wissen will, wie die sich dort so machen. Oder eben die klassischen, traditionellen Spiele, wie C9 gegen TSM, die schaue ich mir schon ganz gerne an oder zumindest die Ergebnisse wenn ich keine Zeit dafür hab und wissen will, wer da gewonnen hat.

I: Schaust du die Spiele hauptsächlich live oder eher auch die Aufzeichnungen, also wie ist das bei dir verteilt?

B: Das ist schwer zusammenzufassen, aber ich versuch es mal. Ich versuche generell die LEC live zu schauen, was aber nicht immer funktioniert. Manche Spiele an einem Tag verpasse ich, weil ich keine Zeit habe von 18 bis 23 Uhr durchgehend zu schauen zum Beispiel. Dann schaue ich eben die Spiele live an, die mich besonders interessieren, also so ein "großes" Spiel wie Fnatic gegen G2 zum Beispiel. Bei den anderen Spielen, die ich verpasse schaue ich mir dann eben nur die Highlights oder die Ergebnisse an, was mir persönlich natürlich einiges an Zeit erspart. Und das handhabe ich eigentlich bei jeder Liga so aber wenn ich irgendwo lese, dass ein Spiel besonders gut oder interessant war, dann schaue ich mir auch gerne mal die ganze Aufzeichnung davon an. Und insgesamt die Verteilung, würde ich sagen, ist mehr oder weniger 50/50, tendenziell schaue ich vielleicht etwas mehr die Aufzeichnungen und Ergebnisse an als Live Spiele, weil ich ich in meiner momentanen Lebenssituation nicht dazu komme mehr live zu sehen.

I: Kannst du mir vielleicht noch etwas genauer beschreiben, welche Faktoren das bei dir beeinflussen wie viel du live schaust?

B: Hauptsächlich der Zeitfaktor. Also wenn ich nicht live schaue, dann erstens weil ich keine Zeit habe und zweitens weil ich mir nicht immer die Zeit nehmen möchte, weil es mir oft zu viel Aufwand ist, dafür, dass ich dann ein Spiel sehe was mich gar nicht so wirklich interessiert. Solange kein Team oder bestimmte Spieler spielen, für die ich persönlich mitfiebere, reicht es mir meistens nur die Ergebnisse von den Spielen zu wissen.

I: Was sind denn für dich die Teams oder SpielerInnen die du favorisierst?

B: Grundsätzlich bin ich schon eher für die Teams, die geografisch näher an mir dran sind. Also in internationalen Turnieren sehe ich europäische Teams auf jeden Fall am liebsten gewinnen. Und unter denen mag ich z.B. G2 sehr gerne oder auch neuerdings Rogue, weil die einfach beide sehr cool spielen. Der Unterhaltungsfaktor ist mir bis zu einem gewissen Grad schon sehr wichtig, weil ich will, dass diese Teams gewinnen und dass sie auch auf eine interessante Art und Weise gewinnen. International finde ich auch T1 aus Korea sehr gut, was auch so ein bisschen historisch bedingt ist. Ich glaube das erste Spiel, was ich jemals gesehen habe, war damals auch das Debut, des bekanntesten Spielers der Welt, Faker, der schon seine gesamte Karriere bei T1 spielt. Von denen hab ich sogar Fanartikel, also zum Beispiel ein Mauspad mit dem Teamlogo und ja, das Team insgesamt bedeutet mir schon etwas. Ich habe über die Jahre sehr viele wichtige Momente der LOL eSport Szene miterlebt und da war T1 meistens dabei. Die haben 2013, 2015 und 2016 die Worlds gewonnen, was bis heute unerreicht ist. Oder das Outplay von Faker gegen Ryu, was bis heute noch zu einem der besten Plays der LOL Historie zählt. Das habe ich damals eben auch live gesehen und dazu hat man dann schon so eine gewisse Verbindung und Erinnerungen. Ansonsten finde ich auch DWK sehr interessant, weil die aktuell extrem gut spielen und erfolgreich sind. Ein anderer Punkt ist noch, dass ich selbst bei LOL im Jungle spiele und der Jungler von denen ist halt unfassbar gut, was ihn dann auch im Moment zu einem meiner Lieblingsspieler macht. Aber das ändert sich auch immer mit der Zeit, jenachdem welche Meta gerade im Spiel

vorherrscht, kommen manche Spieler besser klar und manche weniger gut und für mich als Zuschauer sind dann eben die Spieler bzw. gerade die Jungler interessant, die in der derzeitigen Situation unterhaltsamer und besser spielen. Also ich bin da insgesamt, was meine Lieblingsspieler angeht, meistens nicht so klar festgelegt.

I: Okay. Verstehe ich das richtig, dass du eher an den Fähigkeiten der Spieler interessiert bist und nicht so sehr an den persönlichen Eigenschaften?

B: Also das ist schon meistens so bei mir. Aber ich muss auch sagen, dass es schon viele Spieler gibt, die an sich sehr charismatisch sind und die mag ich dann natürlich auch. So ein Jankos zum Beispiel ist jemand, der einfach eine gute Ausstrahlung hat und die Leute unterhält, deswegen hab ich das immer gern, wenn er gut spielt und Erfolg hat, weil ich damit dann auch gute Emotionen verbinde. Und tendenziell finde ich europäische auch für mich am attraktivsten zu Schauen, wie vorhin schon gesagt, die LEC gefällt mir emotional am Besten. Weil die Spieler interessant sind und das Gameplay gut ist, also es sind mir schon beide Faktoren wichtig. Sowohl die Fähigkeiten, als auch die Persönlichkeiten der Spieler an sich, wobei mir das erstere schon noch etwas wichtiger ist.

I: Ist es bei dir auch so, dass du dir dann von den Spielern etwas für dich selbst abschaust um quasi etwas zu lernen?

B: Das würde ich schon sagen ja. Bis zu einem gewissen Grad zumindest, weil zu 100% kann man die Profispieler auf jeden Fall nicht nachmachen. Ich würde sagen, dass vor allem das Zuschauen schon extrem viel mit mir macht, weil, obwohl ich deutlich weniger spiele als in den vergangenen Jahren, glaube ich doch, dass ich deutlich besser geworden bin. Einfach nur durch die ganze Reflexion, die man hat, wenn man jemandem zuschaut und dann überlegt "was für Entscheidungen trifft dieser Spieler? warum trifft er sie?", also ja ich hab schon das Gefühl, dass man sich viel von denen abschauen kann und auch, dass vieles davon passiv passiert, ohne das man sich währenddessen sonderlich viele Gedanken dazu macht. Und da machen auch die Caster und Kommentatoren einen sehr guten Job um das zu fördern.

I: Wie meinst du das?

B: Also ich kann mir natürlich meine eigenen Gedanken zu dem Spiel machen, aber die Kommentatoren machen insofern einen guten Job, dass sie für die breite Masse der Zuschauer sehr viele zusätzliche Informationen zur Verfügung stellen, dass man auch davon lernen kann, aber nicht so, dass es zu spezifisch bzw. zu tief in die Thematik hineingehen würde. Also ich glaube schon, dass es einen Lerneffekt hat, wenn man denen zuhört zusätzlich zu dem Effekt, den man einfach nur durch das Zuschauen an sich hat. Aber das kommt natürlich auch darauf an, wie gut man in dem Spiel selbst ist. Je schlechter man spielt, desto mehr lohnt es sich den Kommentatoren zuzuhören würde ich sagen.

I: Okay. Um nochmal bei den Kommentatoren zu bleiben, wie würdest du den Unterhaltungsfaktor beschreiben, den die bei dir beim Zusehen erzeugen?

B: Also ich bin ja selbst Kommentator für die österreichische Liga, deshalb habe ich da vielleicht auch einen tieferen Einblick als andere eSport Fans. Ich glaube, dass Kommentatoren generell extrem wichtig sind und die meisten Leute das gar nicht so wirklich merken, wenn sie nicht darauf achten. Die Caster sind im Grunde die, die quasi einen reflektierten Leitfaden durch das ganze Spiel geben. Es gibt Hype Caster, die die wichtigen und spannenden Momente im Spiel mit ihrer eigenen Energie unterstreichen. Und die Analysten, die das Ganze Spiel hindurch die Geschehnisse analysieren und erklären. Und diese beiden Typen machen in meinen Augen so extrem viel aus, was den Unterhaltungswert der ganzen Übertragung betrifft, dass ich sogar sagen würde, dass der Großteil des ganzen Zuschauererlebnisses von guten und kompetenten Kommentatoren abhängt. Fußballspiele wären ja zum Beispiel auch deutlich weniger interessant, wenn da niemand kommentieren würde und das ist im eSport ganz

genau so. Also spannende Momente oder spektakuläre Momente wären für mich als Zuschauer deutlich weniger unterhaltsam, wenn ich nicht währenddessen einen Caster höre, der in diesen Momente komplett abgeht, herumschreit und so weiter. Die Übertragung LEC vor allem ist insgesamt so ein gut durchdachtes und produziertes Format. Man hat gute, interessante und spannende Spiele, das ist mal das erste. Dann gibt es natürlich die extrem professionellen Caster und Kommentatoren. Und was die LEC nochmal zusätzlich ausmacht, ist, dass die Spieler sehr menschlich und bodenständig präsentiert werden. Also in Interviews vor und nach den Spielen, die Atmosphäre ist generell sehr locker und dadurch hat der Zuschauer auch einen persönlichen Bezug zu den Spielern. Quasi, das sind keine emotionslosen Roboter, die einfach nur gut LOL spielen können, sondern, das sind Menschen wie du und ich und das finde ich schon sehr sympathisch insgesamt. Das fällt mir in der LEC am meisten auf, aber natürlich wird das in anderen Ligen auch gemacht, also das ist definitiv schon ein weit verbreitetes Konzept im eSport bei LOL und das funktioniert echt gut. Also ja diese drei Punkte ergeben für mich ein sehr gutes Gesamtprodukt, wodurch ich als Fan und Zuschauer sehr mitfühle. Wie bei einem guten Film oder einer Theateraufführung zum Beispiel.

I: Alles klar, interessanter Vergleich. Du hast vorhin erwähnt, dass du es feierst, wenn ein Team "cool" spielt. Kannst du das noch etwas genauer beschreiben? Und was macht generell für dich zusätzlich zu den Castern noch einen guten Unterhaltungsfaktor aus?

B: Ich glaube, an sich, wenn man keine Verbindung zu einem bestimmten Team oder Spieler hat dann ist der ganze Unterhaltungsaspekt deutlich geringer. Das macht für mich so ein bisschen die sportliche Perspektive beim eSport aus, also quasi Fan von einem Team zu sein, mit dem ich mitfiebern kann, mit denen ich mich freue wenn sie gewinnen und mit denen ich mitleide wenn sie verlieren. Wenn man eben diese emotionale Verbindung zu einem Team hat, dann ist es bei mir zumindest so, dass ich die Spiele deutlich mehr genieße, weil mit mir während der Spiele auch etwas passiert, sei es jetzt Freude, Wut oder Trauer. Aber das macht natürlich nicht allein den ganzen Spaß am Zuschauen aus. Eine ganze Übertragung ist, wie ich vorhin schon erwähnt habe, extrem vielschichtig. Man kann etwas dabei lernen, dann natürlich die Action, also wie viel passiert in einem Spiel, wie viele Kills passieren, es sind viele Teamfights usw. und darüber hinaus gibt es noch andere Qualitätsmerkmale. Wie lustig es zum Beispiel ist. Humor und Witze machen natürlich auch einen großen Teil der Unterhaltung aus, genauso wie dramatische Ereignisse. Wenn ein Team zum Beispiel kurz vor dem Gewinnen ist und dann plötzlich einen Kampf verliert und damit dann auch das ganze Spiel verliert. Oder andere Arten von Storytelling. Wie ein Spieler, der nie etwas gewonnen hat und ständig in wichtigen Spielen seine Leistung nicht bringen kann, der gewinnt dann plötzlich die Worlds oder einen anderen wichtigen Titel, das wäre dann so eine Geschichte, wo die Leute mitfühlen und mitfeiern. Also die verschiedenen Arten von Storys, die innerhalb dieser Szene entstehen und auch schon entstanden sind in Vergangenheit, die finde ich immer wieder sehr nice und daran erinnert man sich natürlich dann auch immer wieder gerne und das sorgt vor allem auch dafür, dass ich es weiterhin gerne schaue. Also so insgesamt kommt es darauf an, wie sehr ich bei einem Spiel investiert bin emotional, also ob ich für eines der beiden Teams sympathisiere und dann eben die verschiedenen Unterhaltungsaspekte, die ich gerade angesprochen habe. Ich meine dadurch, dass ich nicht mehr ganz so viel schaue wie früher, ist diese emotionale Verbindung etwas zurückgegangen, aber es ist schon noch so, dass ich definitiv mit einem Team mitfiebern und mich mit denen freuen kann, wenn sie gewinnen. Das ist nachwievor ein sehr schönes und intensives Gefühl.

I: Okay. Einen Punkt wollte ich jetzt noch ansprechen was deine Nutzungsmotive angeht und zwar die soziale Komponente. Also wie viel Wert legst du auf soziale Interaktionen mit anderen Fans online bzw. mit Freunden?

B: Ich finde, dass der soziale Aspekt, also das miteinander schauen eine ganz neue Perspektive mit sich bringt. Also für mich ist es schon schöner, wenn ich nicht allein daheimsitze und die Spiele schaue, sondern zusammen mit, sagen wir mal, zwei drei anderen Freunden. Wir Menschen sind ja soziale Wesen und wenn eine andere Person, gewisse Emotionen zeigt, z.B. Freude, Wut oder Trauer, dann

spürt man die auch selbst in gewisser Weise. Und wenn mehrere Leute die selbe Emotion zeigen, dann verstärkt das schon das gesamte Gefühl beim Zuschauen. Also da ist mir ist die soziale Komponente schon wichtig. Beim Austausch mit anderen Fans generell ist es bei mir so, dass ich es in kleineren Gruppen lieber mag mich über das Spiel zu unterhalten usw. Ich bin da eher der Typ, der lieber zu viert oder zu fünft zusammen schaut, offline bei jemandem zuhause oder online über Discord, als dass ich in den Chat auf Twitch oder Youtube gehe und dort komplett von den ganzen Kommentaren und Reaktionen überfordert bin und eigentlich gar keine eigene Stimme habe, eben weil dort so viel geschrieben wird. Das kann man eigentlich sehr gut mit einem vollen Stadion im Fußball vergleichen, da ergibt die Summe an allen Leuten die herumschreien zwar die ganze Atmosphäre dort aber eine einzelne Stimme kann man da dann aber nicht identifizieren. Also ja, der soziale Aspekt ist mir sehr wichtig und ich würde schon sagen, dass ich lieber mit Freunden LOL schaue als allein.

I: Ok passt. Und würdest du sagen, dass du immer einen Grund hast zu schauen? Oder kommt es auch manchmal vor, dass du einfach nur aus Langeweile einen Stream oder ein Video anmachst, weil du gerade nichts besseres zu tun hast.

B: Also hauptsächlich bin ich schon ein sehr aktiver Zuschauer. Wenn ich ein Spiel live sehe, sei es allein oder am besten natürlich zusammen mit anderen, dann bin ich da auch immer voll dabei. Ich schaue das eigentlich nie einfach nur zur Ablenkung. Klar ist man dann hin und wieder währenddessen am Handy oder surft im Internet herum, aber mein Fokus liegt schon auf den Spielen. Wenn ich mir die Zeit nehme für eine Übertragung, dann passiert das zu 99% aus einem bestimmten Grund heraus, also entweder weil ich mich mit Freunden dafür verabredet habe oder weil z.B. ein wichtiges Endspiel ist oder G2 spielt und so weiter. Wenn mich ein Spiel nicht interessiert, dann schaue ich es mir auch nicht an und wenn mir langweilig ist, dann spiele ich lieber selbst LOL anstatt nur irgendein Spiel zu schauen.

I: Alles klar. Eine Sache würde mich dazu noch interessieren, weil du gerade von wichtigen Spielen geredet hast. Macht es für dich nochmal einen Unterschied als Zuschauer die richtig großen Events zu sehen? Also die Worlds zum Beispiel sind ja für viele Fans das eSport Highlight des Jahres. Ist das bei dir auch so?

B: Ja das würde ich schon sagen. Die Weltmeisterschaften sind eigentlich eine Mischung aus allem, was ich vorhin erwähnt habe, was die Qualität der Übertragungen und der Spiele angeht. Nur eben nochmal eine Stufe darüber. Die Spannung der Spiele ist größer, weil dort nur die absolut besten Teams aus der ganzen Welt spielen bzw. eben die besten Spieler aus allen Regionen. Für mich kommt dann noch so ein bisschen der Nationalstolz dazu und zwar insofern, dass man als Europäer dann auch für die europäischen ist, egal welche Teams aus Europa sich dafür qualifiziert haben. Und insgesamt geht es einfach um mehr. Es geht um Prestige, um hohe Preisgelder, um Ruhm und Anerkennung. Das ist der größte Titel im eSport bei LOL und wenn du den als Spieler einmal im Leben gewinnst, kann dir das auch keiner mehr nehmen. Und das erzeugt dann auch bei den Zuschauern eine ganz andere Stimmung als bei den nationalen Ligen oder kleineren Turnieren. Da merkt man erst so richtig, wie groß League of Legends eigentlich ist im eSport. An diesen Grad an Qualität und Professionalität kommt in meinen Augen kein anderes Spiel ran. Die geben sich da immens viel Mühe, es gibt große Live Shows, Konzerte, Bühneneffekte, Animationen. Vor 2 Jahren oder so haben die ja diesen rießigen Drachen in das Stadion animiert, sowas habe ich noch nie gesehen, das war schon extrem beeindruckend. Oder, dass sie eigene Songs extra für dieses Event produzieren, bzw. mit richtigen Künstlern und Bands zusammenarbeiten, die dann eben beim Finale oder bei der Eröffnungsfeier auftreten. Das ist schon sehr nice. Also ja, die Worlds sind definitiv das Highlight des Jahres und ich freue mich jetzt schon darauf, das dieses Jahr wieder anzusehen.

I: Alles klar. Dann kommen wir mal zum nächsten Themenblock. Du hast ja schon sehr viel über die Qualität und Professionalität der Übertragungen gesprochen und was den großen Erfolg von League of Legends als eSport Titel ausmacht, deshalb würde mich jetzt noch interessieren, ob es in deinen

Augen noch etwas gibt, was man verbessern könnte? Also fällt dir etwas ein, was dein Zuschauererlebnis noch besser machen würde?

B: Oh, das ist eine schwierige Frage. Also wenn man jetzt nur die Perspektive der Zuschauer betrachtet und nicht die ökonomischen Aspekte, dann wäre es für mich ziemlich genial, wenn es die Qualität der Spiele und der Übertragungen, wie es bei der LEC oder den Worlds der Fall ist, auch auf einem nationalen Niveau geben würde. Ich glaube das würde die kleineren Ligen in Österreich oder in Deutschland schon noch um einiges attraktiver machen. Nur fehlen da wahrscheinlich zurzeit noch die Ressourcen dafür, aber vielleicht kommt das ja in den nächsten Jahren noch. Ich als Zuschauer bin aber eigentlich sehr sehr zufrieden und so spontan fällt mir eigentlich nichts ein, was man speziell bei den Übertragungen noch verbessern könnte, also ich bin wunschlos glücklich würde ich sagen. Und was den Erfolg von LOL allgemein angeht, da denke ich, dass es sich deshalb so stark von anderen eSport Titeln abhebt, weil es mittlerweile schon so groß geworden ist, dass ich mir nicht vorstellen kann, dass das irgendwann wieder weniger werden könnte. Allein schon deshalb, weil die Spieler- und auch die Zuschauerzahlen immer weiter steigen und da nicht wirklich ein Ende in Sicht ist. Und dazu kommt, dass der ganze Bereich immer weiter aufgefächert wird. 2012 gab es noch überhaupt keine nationalen Ligen, da gab es nur einzelne kleinere Turniere. Mittlerweile gibt es fast in jedem Land, mehr oder weniger, große Turniere und Wettbewerbe, bei denen die Qualität immer weiter ansteigt und immer mehr Ressourcen investiert werden können, weil eben die Nachfrage danach immer größer wird. Aber das ist jetzt nichts was die Verantwortlich konkret und kurzfristig ändern könnten um mein Erlebnis als Zuschauer zu verbessern. Das ist eher der aktuelle Trend, den ich persönlich als Caster in Österreich so mitbekommen habe in den letzten Jahren. Und das ist in meinen Augen auch der nächste Schritt, den der eSport in LOL gehen wird, also der verstärkte Fokus und die verstärkte Förderung der nationalen Ebene. Das würde die ganze Popularität und den gesamten Status von League of Legends als Nummer 1 eSport Titel definitiv noch mehr untermauern und wenn ich jetzt eine Prognose für die nächsten Jahre abgeben müsste, dann würde ich schätzen, dass der internationale Bereich natürlich noch weiter wachsen wird, sich aber in ein paar Jahren auf einem sehr hohen Niveau einpendelt, während der nationale Bereich im Vergleich dazu noch präsenter und immer mehr in der Gesellschaft ankommen wird. Wir sind ja gerade mal erst "beim Anfang" würde ich sagen. Den Fußball zum Beispiel gibt es ja schon seit über 100 Jahren, League of Legends erst seit knapp 10 Jahren und wenn man sich die Entwicklung der letzten Jahre so ansieht, dann habe ich so das Gefühl, dass wir gerade mal erst beim Anfang sind.

I: Ok. Dann hast du mir jetzt eh schon die Frage nach deiner Prognose für die Entwicklung der nächsten Jahre vorweg genommen. Kommen wir dann nochmal zurück zu deinem persönlichen Nutzungsverhalten. Wie würdest du dich da selbst einschätzen? Also welcher Typ von eSport Zuschauer bist du aus deiner Sicht?

B: Ok. Das ist noch so eine schwierige Frage (lacht). Ich glaube dadurch, dass ich ja selbst Caster bin und auch sonst beruflich als Journalist tätig bin, ist für mich der Aspekt der Neutralität und Objektivität sehr wichtig. Als Kommentator vertrete ich die Philosophie, dass jeder Zuschauer die Übertragung genießen kann, egal welches Team derjenige favorisiert. Und deswegen bin jemand, der sehr ausgewogen ist und der nicht extrem für ein bestimmtes Team ist, sondern eher jemand, dem das Gesamtpaket, also die ganze Qualität der Spiels sehr wichtig ist. Ich bin quasi jemand der einen sehr analytischen Blick auf das Spiel hat und sich sehr gerne von der Qualität und den informativen Aspekten bereichern lässt und der die Leistungen der Spieler, gute Plays und interessante Strategien sehr stark wertschätzen kann. Ich würde das mit einem professionellen Koch vergleichen, dem man beim Kochen zusieht. Und man sieht wie schnell der z.B. eine Zuchini schneiden kann und das kann man einfach wertschätzen und bewundern, wie gut jemand in einem bestimmten Bereich ist und was für ein hohes Level man als Koch oder eben als Profispieler in LOL erreichen kann. Also ich würde mich als Connoissuer beschreiben, jemand der gutes Gameplay und gute Spieler genießt. Ich würde mich jetzt nicht als typischen Fan bezeichnen der wirklich für ein bestimmtes Team ist, sei es aus Tradition oder anderen Gründen. Wie ich am Anfang des Gesprächs ja gemeint habe, ich bin dann "Fan" von einem Team, wenn ich merke,

dass die meine Anforderungen an ein gutes Gameplay oder Strategien und Taktiken erfüllen. Ja, so würde ich mich selbst einschätzen denke ich.

I: Alles klar. Für mich ist bei dem Thema noch das Verhältnis zwischen dem Spielen und dem Schauen von LOL interessant. Auf was davon könntest du deiner Meinung nach am ehesten verzichten? Also könntest du aufhören aktiv selbst zu spielen und würdest du dich dann trotzdem weiter so intensiv mit dem eSport auseinandersetzen?

B: Das würde ich schon sagen ja. Ich habe schon öfter mal für eine längere Zeit nicht gespielt, weil z.B. die Leute, mit denen ich immer gespielt habe, nicht da waren, sei jetzt, weil die auf einem Auslandssemester waren oder im Urlaub etc. und dann hatte ich eben in solchen Zeiten niemandem, mit dem ich gerne gespielt hätte. Und dadurch hab ich dann auch weniger oder gar nicht mehr gespielt. eSport an sich kann ich mir auf der anderen Seite auch sehr gut allein ansehen, weil ich diesen Genuss und diesen Spaß daran auch allein und jederzeit erleben kann, ohne dass ich zusammen mit jemandem schaue. Es ist im Prinzip für mich ein gratis Theater, also etwas, was mich unterhält aber auch intellektuell fordert und das hat sich auch erst in den letzten Jahren verstärkt in diese Richtung entwickelt. Beim allein spielen ist das für mich nicht so, da brauche ich irgendwie schon immer jemandem, um das Spiel wirklich genießen zu können. Deswegen würde ich sagen, dass ich relativ einfach auf das Spielen verzichten kann, aber auf den eSport nicht. Also nur noch LOL selbst zu spielen und nicht mehr eSport schauen wäre für mich unmöglich, das kann ich mich gar nicht vorstellen. Dafür bin ich auch einfach schon zu stark in die Szene involviert, ich verfolge den eSport seit 9 Jahren und seit 2 Jahren bin ich als Caster tätig und das macht mir aktuell so viel Spaß, dass ich es aktuell absolut nicht vermissen möchte. Und dadurch, dass ich in diesem Bereich mittlerweile so verankert bin, denke ich auch, dass ich immer diese emotionale Bindung zum eSport haben werde unabhängig davon ob ich das Spiel noch selbst aktiv spiele. Könnte aber auch am Alter liegen und daran, dass ich mich das Spiel schon so lange verfolgt und ich quasi meinen "Zenit" erreicht habe und das Thema Zocken nicht mehr ganz so wichtig ist für mich. Beim eSport und der ganzen Auseinandersetzung damit hingegen ist eher das Gegenteil der Fall, das wird mir überhaupt langweilig oder so, da bin ich immer noch genauso investiert darin, wie noch vor 5-6 Jahren und das ist eher sogar noch stärker geworden mit der Zeit.

I: Alles klar. Bevor wir jetzt zum Ende kommen, gibt es von deiner Seite aus etwas, worüber wir noch gar nicht gesprochen haben?

B: Lass mich kurz nachdenken, ich glaube ich habe so viel geredet, dass mir jetzt spontan nichts mehr einfällt (lacht).
I: Okay. Dann bedanke ich mich für das tolle Gespräch und dass du dir die Zeit dafür genommen hast.

## Anhang 2: Kategoriensystem

| **Kategorie** | Subkategorie | Beschreibung | Beispiele |
|---|---|---|---|
| Nutzungsmotive | Unterhaltung | Aussagen der Interviewteilnehmer*innen werden dieser Kategorie zugeordnet, wenn sie Aspekte des eSport ansprechen, die für sie unterhaltsam sind und sich deshalb eSport Inhalten zuwenden.<br>Das Motiv der Unterhaltung beinhaltet Elemente wie:<br>- Spannung<br>- Dramatik<br>- Spaß | „Und ja, während den Spielen sollte es auf jeden Fall abgehen, mit viel Action, Spannung, eine hohe Spielgeschwindigkeit. Wie schon gesagt, Spiele, in denen nichts passiert, keine Kills, eine reine Strategieschlacht, wo dann auch irgendwann den Castern ein Stück weit die Lust vergeht, das brauche ich nicht unbedingt. Ich will einfach das es kracht“ (Interview 9, Zeile 203 – 206)<br><br>„Also der Unterhaltungswert von dem Ganzen definiert sich ja durch verschiedene Faktoren und da ist Spannung definitiv auch sehr wichtig. Weil, wenn das jetzt so ein Spiel ist, bei dem erstens mal keines meiner Lieblingsteams dabei ist und die farmen erstmal nur für 20 Minuten, dann kommt es schon schnell vor, dass ich aufs Handy schaue währenddessen oder eine rauchen gehe oder, keine Ahnung, selbst anfange zu spielen. Aber ja, wenn es spannend ist, wenn es ein enges Spiel ist, wenn beide Teams auf Augenhöhe sind, das ist schonmal das erste Element, was es sehr unterhaltsam macht“ (Interview 6, Zeile 199 – 204)<br><br>„generell einfach die Spannung. Also ich finde immer, wenn es um etwas geht, dann ist es spannend zuzuschauen, zum Beispiel der Kampf um die Playoff Plätze letztens, das macht für mich schon das meiste an LOL aus“ (Interview 3, Zeile 212 – 214) |
| | Lerneffekt | Aussagen, die sich darauf beziehen, dass die Teilnehmer*innen e-Sport Übertragungen verfolgen, weil sie dadurch etwas für ihr eigenes Spielerlebnis lernen wollen und sich mit den Geschehnissen kognitiv auseinandersetzen. | „Ich finde das so unglaublich interessant. Ich schaue mir da schon sehr viel für mich selbst auch ab. Also immer, wenn ich spiele, schaue ich mir die Builds von den Pros an oder Guides, also was die Profis eben so spielen und bauen, wie die so generell spielen, also wie sie sich bewegen und so weiter und ja das will ich mir dann eben auch selbst aneignen […] und probiere das dann auch zu analysieren. Wieso macht der das? Wieso baut der das? Und denke dadurch dann eben auch mehr nach über das ganze Spiel und das finde ich echt unglaublich interessant sich so damit auseinander zu setzen“ (Interview 3, Zeile 76 – 84)<br><br>„Ich denke der Lernfaktor ist für mich vielleicht doch wichtiger, weil ich dadurch auch insgesamt mehr geschaut und gespielt habe“ (Interview 5, Zeile 158f) |
| | Faszination an den Fähigkeiten der Profispieler*innen | Aussagen, die die Wertschätzung und Faszination der Befragten gegenüber den Fähigkeiten und Talenten der Profispieler*innen ausdrücken, was letztendlich | „[…] weil die Spieler wirklich das Maximale aus dem Spiel herausholen können und die machen quasi keine Fehler, die sind mechanisch extrem gut, die wissen halt wirklich genau was sie machen und das ist dann schon so eine Art Vorbildfunktion“ (Interview 6, Zeile 105 – 107) |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | einen Grund darstellt den eSport zu verfolgen. | „Aber ja der direkte Vergleich mit sich selbst zu den Profispielern und eben dadurch auch das Aufzeigen der Unterschiede zu den Profis, also das ist schon auch etwas was mich daran so fesselt. Das zwischen meinen Skills und denen von den Pros einfach Welten sind und das finde ich wirklich faszinierend. Also wie schon gesagt, einfach zu sehen, wie gut jemand ein Spiel beherrscht, dass ich selbst auch spiele und sich daran dann irgendwie zu orientieren und quasi Vorbilder zu haben, das war schon definitiv einer der Hauptgründe, warum ich überhaupt erst angefangen habe, den eSport zu schauen“ (Interview 2, Zeile 339 – 345) |
| | Sozialer Aspekt | Diese Kategorie beschreibt soziale Elemente, die beim eSport Schauen für die Befragten eine Rolle spielen. Das kann sich sowohl auf den eigenen Freundeskreis, aber auch auf die soziale Interaktion im Internet bzw. auf sozialen Medien beziehen. | „Ja hin und wieder, auf Twitter mehr, aber auf Reddit eher gar nicht. Also ich verfolge das Ganze eher meistens aber kann auch schonmal vorkommen, dass ich dann auf Twitter eben z.B. bei Fnatic kommentiere, wenn die mal einen schlechten Tag hatten, um die dann quasi aufzubauen oder irgendwas positives zu schreiben. Das machen dann eigentlich echt viele Leute und das find ich schon cool, so als Anlaufpunkt für einen sozialen Austausch“ (Interview 3, Zeile 139 – 143)<br><br>„Ich finde, dass der soziale Aspekt, also das miteinander schauen eine ganz neue Perspektive mit sich bringt. Also für mich ist es schon schöner, wenn ich nicht allein daheimsitze und die Spiele schaue, sondern zusammen mit, sagen wir mal, zwei drei anderen Freunden“ (Interview 10, Zeile 203 – 205) |
| | Attraktivität der Veranstaltung | Der Wunsch und die Bereitschaft eSport Events zu verfolgen in Abhängigkeit von der Größe und Attraktivität der verfügbaren Veranstaltungen, zwischen denen die Zuschauer*innen wählen können. | „I: Ok, also wenn die Spiele wichtiger werden und die Events und Wettbewerbe quasi wichtiger werden, dann ist es bei dir die Zeit in der du häufiger schaust?<br><br>B: Also da verfolge ich dann alle Spiele, ja. Wenn es so in die Schlussphase geht, davor ist es eben so, oft alle aber nicht immer und da gibt es da halt noch Unterschiede zwischen den guten Teams, die gute Aussichten auf Platzierungen in der Weltmeisterschaft haben, da schau ich dann natürlich auch gerne. Und die Games schaue ich dann auch gezielter“ (Interview 1, Zeile 38 – 44)<br><br>„Ansonsten ist mir auch das Setting wichtig, also das ganze Drumherum, sprich die Vorberichterstattung, oder eine Show vor den Spielen mit Musik etc., das gehört auch alles dazu und steigert dann eben die ganze Attraktivität der Events“ (Interview 9, Zeile 200 – 203)<br><br>„Aber halt auch nur in diesen großen Ligen, also nationale Events z.B. in Deutschland, Österreich, das habe ich noch nie wirklich verfolgt, weil für mich eigentlich nur diese Top Regionen und Top Teams eine Rolle gespielt haben, weil das wirklich die besten Spieler sind, die es weltweit gibt“ (Interview 6, Zeile 93 – 96) |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | Kommentator*innen | Aussagen der Befragten werden dieser Kategorie zugeordnet, wenn sie Beschreibungen enthalten, ob und in welcher Weise Kommentator*innen im eSport einen Einfluss auf das Nutzungsverhalten haben. | „Und bei den Analysten und Castern kommt es mir aber auch so vor, weil ich finde ohne die würde etwas fehlen. Klar es gibt natürlich viele verschiedene Caster und Analysten und man mag manche mehr als andere aufgrund ihrer Persönlichkeit oder der Art, wie sie kommentieren und ohne die würde etwas fehlen […] und dann würde ich auch weniger vom Spiel mitbekommen“ (Interview 3, Zeile 93 – 102)<br><br>„Ich glaube, dass Kommentatoren generell extrem wichtig sind und die meisten Leute das gar nicht so wirklich merken, wenn sie nicht darauf achten. Die Caster sind im Grunde die, die quasi einen reflektierten Leitfaden durch das ganze Spiel geben. Es gibt Hype Caster, die die wichtigen und spannenden Momente im Spiel mit ihrer eigenen Energie unterstreichen. Und die Analysten, die das Ganze Spiel hindurch die Geschehnisse analysieren und erklären. Und diese beiden Typen machen in meinen Augen so extrem viel aus, was den Unterhaltungswert der ganzen Übertragung betrifft, dass ich sogar sagen würde, dass der Großteil des ganzen Zuschauererlebnisses von guten und kompetenten Kommentatoren abhängt“ (Interview 10, Zeile 145 – 152) |
| | Strukturelle Einflüsse | Bei dieser Kategorie werden Aussagen aufgenommen, bei denen das Nutzungsverhalten der Befragten durch verschiedene äußere Faktoren beeinflusst wird (z.B. der Zeitpunkt der Übertragung oder die verfügbare Zeit für das Zuschauen) | „tendenziell schaue ich vielleicht etwas mehr die Aufzeichnungen und Ergebnisse an als Live Spiele, weil ich in meiner momentanen Lebenssituation nicht dazu komme mehr live zu sehen“ (Interview 10, Zeile 69 – 71)<br><br>„Ich muss auch allgemein sagen, dass die Themen Zocken und eSport schauen früher deutlich präsenter waren bei mir. Die Prioritäten haben sich mit der Zeit auch etwas verschoben würde ich sagen. Das kommt einfach automatisch, wenn man älter wird glaube ich. Früher habe ich deutlich öfter aus Langeweile oder aus Mangel an Alternativen LOL Videos geschaut und mittlerweile gibt es eben neue Interessen und Verpflichtungen“ (Interview 5, Zeile 330 – 334) |
| | Emotionale Faktoren | Diese Kategorie beschreibt das Interesse an bestimmten Profispieler*innen und Teams und die dazugehörige emotionale Verbundenheit mit diesen, die wiederum das Nutzungsverhalten beeinflusst. Dazu gehören auch die Emotionen, die während des Zuschauens empfunden und ausgelebt werden. | „Das ist so ein richtiger Euphorie Schub den ich da immer bekomme, so wie wenn ich früher beim Fußball im Stadion gesessen bin. Jetzt sitz ich hier am Schreibtisch und schrei mir die Seele aus dem Leib“ (Interview 3, Zeile 108 – 110)<br><br>„also wenn ich für ein Team bin, dann will ich auch unbedingt, dass sie gewinnen und es nervt mich dann auch, wenn sie verlieren. Ich glaube das wäre auch ein wichtiges Nutzungsmotiv für mich, weil wenn ich bei jedem Spiel komplett neutral wäre, dann wäre es wahrscheinlich auch deutlich uninteressanter für mich. Ich würde sagen, ich schaue hauptsächlich dann live, wenn ein Team dabei ist, das ich wirklich gerne hab, weil ich dann auch einen |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | | Grund habe mitzufiebern und hoffe, dass sie gewinnen. Das macht schon einen großen Teil aus bei mir“ (Interview 6, Zeile 152 – 157) |
| | Zusammenhang zwischen eSport schauen und spielen | Aussagen der Befragten, die einen Hinweis darauf geben, ob und inwiefern sich das Schauen von e-Sports und das eigene aktive Spielen gegenseitig beeinflussen bzw. ein zusätzliches Nutzungsmotiv für die Interviewteilnehmer*innen darstellt. | „Deshalb würde ich vielleicht doch eher sagen, dass ich hauptsächlich deshalb schaue, weil ich es auch selbst spiele. Wenn ich mich nicht mehr mit dem Spiel an sich auseinandersetzen will und nicht mehr aktiv spiele, dann würde es für mich mit der Zeit auf jeden Fall an Attraktivität verlieren eSport zu schauen. eSport zu schauen und selbst zu spielen sind für mich zwei Aspekte, die sehr stark miteinander verbunden sind und sich irgendwie gegenseitig beeinflussen“ (Interview 2, Zeile 294 – 299)<br><br>„Also Spielen und Schauen. Wie gesagt, das ist für mich schon eng verknüpft und auf jeden Fall auch ein Nutzungsmotiv. Das ich nicht nur wegen dem Event an sich schaue, sondern weil es mich auch im Spiel weiterbringt. Und das verschwimmt bei mir dann auch häufig, dass ich, während ich eine Spielpause mache oder so, dann eSport Inhalte schaue, sei es jetzt ein Highlight Video oder ein Live Event, das gehört für mich schon eng zusammen“ (Interview 9, Zeile 75 – 80) |
| <u>Nutzungstypen</u> | Nutzungsverhalten | Bei dieser Kategorie werden alle Aussagen festgehalten, bei denen die Befragten über ihr generelles Nutzungsverhalten Auskunft geben. Wichtig ist hierbei was geschaut wird, wie oft und regelmäßig geschaut wird, wo geschaut wird und welche anderen Nutzungsgewohnheiten festzustellen sind. | „Ich schaue jetzt nicht unbedingt extrem viel live an, aber ich informiere mich sehr viel darüber. Ich schaue mir die Ergebnisse von fast allen großen Ligen an, also LCS, LEC, LCK, LPL, da schaue ich in der Zeit eigentlich fast jeden Tag nach, wer gespielt hat und wie die Spiele ausgegangen sind“ (Interview 6, Zeile 70 – 72)<br><br>„ich schaue eigentlich relativ regelmäßig. Also ich versuche alle LEC Tage zu schauen, also Freitag Samstag meistens, ich probiere die Pro Division von der Prime League zu schauen, die ist Dienstag Donnerstag immer und hin und wieder, wenn ich nichts zu tun habe und wenn ich Zeit habe, dann schaue ich halt noch LCK, LPL sowas aber so die Hauptpunkte sind wirklich Prime League und LEC, da schau ich wirklich alle Games und wenn ich was verpasse, dann schaue ich es unter der Woche sogar nach. Also ich beschäftigte mich relativ viel damit“ (Interview 3, Zeile 37 – 42) |
| | Selbsteinschätzung | Gegen Ende des Interviews wurde nach einer Einschätzung der Teilnehmer*innen gefragt, wie diese ihr eigenes Nutzungsverhalten beurteilen würden bzw. welche Nutzerbezeichnung sie sich selbst geben würden. | „Also eher der Analyst würde ich sagen. Also ich informiere mich sehr gerne, ich schaue gerne, ich denke gerne darüber nach und ich frage auch gerne nach, so "warum macht der Spieler das? warum macht er das nicht anders?" und so weiter. Und ich probiere vor allem mich auch viel über die Sachen im Hintergrund zu informieren, also zum Beispiel die Voice Comms, wie die Spieler miteinander kommunizieren. Also ich würd sagen ich fiebere schon stark mit bei dem Ganzen aber ich analysiere auch sehr viel. Ich würde mich |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | | schon so als Hardcore Fan bezeichnen“ (Interview 3, Zeile 301 – 306)<br><br>„Ich würde sagen ich bin ein sehr selektiver Zuschauer, ich werde erst dann wirklich zum Fan, wenn es darum geht meine Lieblingsteams zu schauen. Also so auf einer Skala von 1 bis 10, würd ich sagen ich bin da ungefähr eine 7. Ich hab mir auch noch nie Fanartikel oder so gekauft zum Beispiel. Also ich bin jetzt nicht ein obsessiver Fan von dem Ganzen aber dadurch, dass ich schon so lange drin bin in der ganzen Szene, würde ich mich eher als Veteran bezeichnen“ (Interview 6, Zeile 297 – 302) |
| LoLeSport allgemein | Bewertung der eSport Szene in League of Legends | Hier werden die Meinungen der Befragten hinsichtlich des Erfolges von League of Legends im eSport Bereich, sowie eine Bewertung dieser, gesammelt. | „Meiner Meinung nach liegt das zuerst einmal daran, dass League of Legends für jeden zugänglich ist. LOL ist ein kostenloses Spiel, jeder kann es prinzipiell spielen und durch die kompetitive Natur des Spiels denke ich, hat jeder Spieler irgendwie das Bedürfnis auch besser zu werden. Und um das zu erreichen, kommt man eigentlich nicht darum herum sich die Profispieler anzusehen. Also zum Beispiel, "wie spielt ein Profi meinen Lieblingschampion". Und der eSport ist ja auch kostenlos, also das kann man sich jederzeit umsonst anschauen, egal welcher Wettbewerb und egal welches Spiel, man braucht eigentlich nur eine Internetverbindung und Zeit“ (Interview 2, Zeile 251 – 258)<br><br>„Also ich würde den Verantwortlichen und Organisatoren 9 von 10 Punkten geben. Ich finde der League of Legends eSport ist meiner Meinung nach der professionellste, den ich kenne. Gerade die großen Turniere und vor allem die Weltmeisterschaften, die jedes Jahr stattfinden, das ist einfach so ein großes Event, das da aufgezogen und auch vermarktet wird. Die veröffentlichen jedes Jahr einen neuen Song extra für das Turnier. Es wird groß angekündigt und man merkt einfach, wie sich die Veranstalter jedes Jahr immer mehr Mühe geben, nochmal einen drauf zu setzen“ (Interview 5, Zeile 217 – 222) |
| | Verbesserungsvorschläge | Diese Kategorie beinhaltet Verbesserungsvorschläge, die sich die Teilnehmer in Hinblick auf die eSport Veranstaltungen bei LoL wünschen würden. | „Ich würde es extrem spannend finden, wenn man hören könnte, was die Teams während der Spieler so untereinander reden. Ich finde das wahnsinnig interessant zu hören wie die miteinander reden. Klar koreanische Teams versteht man dann eher weniger (lacht), aber gerade deutsche Teams oder Teams, die miteinander englisch reden, das wäre schon super cool“ (Interview 5, Zeile 239 – 242) |

## Anhang 3: Interviewleitfaden

### 1. Einleitung

- Begrüßung
- Erklärung der Themenstellung und Zweck des Interviews
- Hinweise zum Datenschutz

### 2. Gesprächseinstieg

„Erzähl mir doch bitte als erstes, möglichst ausführlich wie du dazu gekommen bist, League of Legends zu spielen und wie du auf die eSport Szene aufmerksam geworden bist“

Konkrete Nachfragen:

- wie viel oder häufig spielst du / schaust du?
- auf welchen Plattformen?
- welche Events schaust du besonders gerne?
- wie hat sich dein Nutzungsverhalten in den letzten Jahren verändert?

### 3. Themenblock 1: Nutzungsmotive

„Jetzt würde ich gerne etwas mehr über deine Nutzungsmotive erfahren. Dafür würde ich gerne zum Einstieg von dir wissen, ob du dich an ein besonders einprägsames Erlebnis aus deiner Zeit als eSport Zuschauer erinnern kannst und wieso das für dich besonders war?“

Konkrete Nachfragen:

- welche Gründe hast du LOL Events zu schauen? also was motiviert dich dazu?
- hast du bestimmte Lieblingsspieler oder Spielerinnen oder favorisierte Teams und was zeichnet sie für dich aus?
- was sind deine Erwartungen an LOL Events, beziehungsweise was würdest du sagen, sind die Elemente, die ein gutes Zuschauererlebnis auszeichnen?
- wie fühlst du dich beim Schauen? (wenn dein Team gewinnt/verliert)
- wie sehr spielt es für dich eine Rolle, wann die Spiele übertragen werden und wie viel Zeit du insgesamt fürs Zuschauen zur Verfügung hast?
- welchen Einfluss haben In-Game Belohnungen für dich?

### 4. Themenblock 2: League of Legends allgemein

„Ich würde gerne nochmal speziell auf League of Legends zurückkommen. Was zeichnet aus deiner Sicht den Erfolg der eSport Sparte aus und wie würdest du sie insgesamt bewerten?“

Konkrete Nachfragen:

- wie informierst du dich über den eSport?
- wie professionell empfindest du die Übertragungen?
- was würdest du verbessern?

**5. Themenblock 3: Nutzungstypen**

„Wie würdest du dein eigenes Nutzungsverhalten beschreiben, also welcher Typ von eSport Zuschauer bist du aus deiner Sicht?“

Konkrete Nachfragen:

- inwiefern beeinflusst der eSport dein eigenes Spielverhalten / -erlebnis?
- kennst du noch andere Personen, die eSport Fans sind und welche Unterschiede oder Ähnlichkeiten gibt es zwischen euch?

„Wie denkst du, wird sich der eSport in LOL in den nächsten Jahren entwickeln, beziehungsweise denkst du, dass du in den nächsten Jahren weiterhin Fan sein wirst?“

- was wäre dafür notwendig, dass du weiterhin Fan sein wirst?
- würdest du weniger schauen, wenn du nicht mehr spielst und umgekehrt?

**6. Abschluss:**

„Bevor wir zum Ende kommen, fällt dir zu dem Thema noch etwas ein, was wir noch nicht besprochen haben? Hast du eventuell noch Ideen was zu diesem Thema noch erforscht werden könnte?“

**7. Verabschiedung**

## Anhang 4: Zusammenfassung

Diese Masterarbeit beschäftigt sich mit der Faszination um das Thema „eSport“. Elektronischer Sport bezeichnet den professionellen Wettbewerb in Video- oder Computerspielen und gewann in den letzten Jahren sowohl aus wirtschaftlicher und gesellschaftlicher Sicht als auch in der Wissenschaft immer mehr an Bedeutung.

Im Rahmen der Mediennutzungsforschung wird der Frage nachgegangen, welche Nutzungsmotive bei den Zuschauer*innen dieser Veranstaltungen festzustellen sind, beziehungsweise wie sich das Publikum im eSport anhand ihres Nutzungsverhaltens segmentieren lässt. Als Fallbeispiel dient hierbei der eSport-Titel „League of Legends“.

Nach einer ausführlichen Auseinandersetzung mit bereits vorhandener wissenschaftlicher Literatur zum Thema wird im methodischen Teil eine qualitative Inhaltsanalyse mittels zehn leitfadengestützter Interviews durchgeführt. Als theoretische Grundlage dient hierbei die funktionale Perspektive der Mediennutzung nach der zwischen kognitiven, affektiven, sozialen, identitätsbildenden und zeitbezogenen Motiven unterschieden wird. Anhand kommunikationswissenschaftlicher Theorien, wie dem Nutzen- und Belohnungsansatz, dem Involvement-Konzept oder der Theorie parasozialer Interaktionen, werden die verschiedenen Nutzungsgewohnheiten von eSport-Fans analysiert und interpretiert.

Zusammenfassend konnten durch die Interviews unter anderem die Nutzungsmotive Unterhaltung, Lerneffekt, sowie soziale und emotionale Aspekte und die darin zugrunde liegenden Wechselwirkungen erarbeitet werden. Darauf aufbauend wurde eine Typisierung entwickelt welche die Zuschauer*innen von eSport-Veranstaltungen aufgrund ihrer unterschiedlich ausgeprägten und priorisierten Nutzungsmotive unterteilt. Abschließend erfolgt, in Rückbezug auf den Forschungsstand, eine Diskussion der Ergebnisse des empirischen Teils.

## Anhang 5: Abstract

This master thesis analysises the fascination surrounding the topic "eSports". Electronic sport encompasses professional competition in video or computer games. In recent years it has become an increasingly important topic from not only an economic and social perspective, but also a scientific one.

In the context of media usage research, the research questions pursue what motivates consumption among viewers of these events, and how the eSports audience can be segmented on the basis of their usage behavior. The videogame "League of Legends" with its large eSports community is utilized as a case study in understanding these phenomena.

After a detailed study of the existing scientific literature on the topic, a qualitative content analysis is conducted using ten guided interviews. As the basis for our analysis, the functional perspective of media consumption is relied upon. According to this perspective distinctions can be made between cognitive, affective, social, identity-forming and time-related motives for media use. Based on communication science theories, like the uses and gratification approach, the involvement concept or the theory of parasocial interactions, the different usage habits of eSports fans are analyzed and interpreted.

In summary, the interviews revealed, among other things, the consumption motives to be driven by entertainment, learning effects, as well as social and emotional aspects and their underlying interactions. Using these approaches, a typification was developed allowing for the subdivision of spectators of eSports events. These are based on the differences in prioritization and pronouncement of different usage motives. Finally, the results of the empirical part are discussed while considering the current state of research.