

# Inhalt

<b>Vorwort</b> .....	8
<b>Jim Parry</b> <i>Computer Games are not Sports</i> .....	10
<b>Ansgar Thiel &amp; Jannika M. John</b> <i>Ist eSports Sport? Über die Ausbreitung virtueller Wettkämpfe und deren potenzielle Folgen</i> .....	27
<b>Klaus Willimczik</b> <i>eSport im Kampf um Anerkennung zwischen sachlicher Analyse und verantwortungsvollem Handeln</i> .....	59
<b>Hans-Jürgen Schulke</b> <i>E-Sport in Deutschland – eine neue soziale Bewegung?</i> .....	107
<b>Peter Fischer</b> <i>E-Sport und staatliche Sportförderung</i> .....	138
<b>Sam Schelfhout, Tolga Ozyurtcu &amp; Jan Todd</b> <i>Streaming, Spectatorship, and the Sportification of E-Sports</i> .....	158
<b>Markus Breuer &amp; Frank Daumann</b> <i>Die Ökonomie des E-Sports</i> .....	186
<b>Thomas Wendeborn, Franziska Wallner &amp; Kristina Klier</b> <i>E-Sport und digitaler Kompetenzerwerb: Fakten, Mythen und Analysen</i> .....	212
<b>Josef Wiemeyer</b> <i>Können eSport und Serious Games Bewegungskompetenzen verbessern? Analyse der Potenziale von eSport und Serious Games als Lern- und Trainingsmittel</i> .....	243

<b>Niklas Lütgerodt &amp; Silke Sinning</b> <i>Zwischen Konkurrenz und Symbiose: Breiten-eSport in der organisierten (Sport-)Vereinslandschaft</i> .....	275
<b>Gerald Fritz, Jonas Raltschitsch &amp; Mathias Schubert</b> <i>Gründung einer E-Sport-Abteilung im organisierten Breitensport in Deutschland</i> .....	319
<b>Nicolai Hermann &amp; Annette R. Hofmann</b> <i>Freizeit-E-Sportler aus unterschiedlichen Settings und ihre Einstellungen zum E-Sport</i> .....	343
<b>Steffen Schaal</b> <i>Positive Jugendentwicklung durch eSports? eSports in der pädagogischen Arbeit und Gesundheitsförderung mit Heranwachsenden</i> .....	376
<b>Annette R. Hofmann</b> <i>Sportunterricht und E-Sport: Eine sportpädagogische und sportanthropologische Annäherung</i> .....	399
<b>Sam Schelfhout &amp; Matthew T. Bowers</b> <i>Gender Disparity and Hostility in Video Games and E-Sports</i> .....	426
<b>Positionierung von DOSB-Präsidium und -Vorstand</b> <i>Umgang mit elektronischen Sportartensimulationen, eGaming und „eSport“</i> .....	455
<b>Anhang</b>	
1 Zu den Autoren .....	464
2 Bildnachweis .....	472