

Steffen CE Schmidt, Jonas Schlör & Alexander Woll

Ist E-Sport Sport? – Eine empirische Begriffsanalyse im Rahmen des Prototypenmodells

Summary

Sport is promoted as charitable in Germany and thus forces various authorities to differentiate clearly from other activities. In the present study, the activities esports and traditional sports were examined by questioning 389 participants (265 m, 124 f) aged 13 to 90 with regard to their intensional and extensional similarity. 51.3 % of the male and 21.8 % of the female respondents stated that they consider esports to be sport, with significant differences between age-groups and gaming experience. While the characteristics of both activities show a high intensional similarity (typical sport), the analyses of the extensionality show that esports is currently not considered a typical representative of sport (not a typical sport).

Zusammenfassung

Sport wird in Deutschland als gemeinnützig gefördert und zwingt damit verschiedene Instanzen zu einer klaren Abgrenzung von anderen Tätigkeiten. In der vorliegenden Studie wurden die Tätigkeiten *E-Sport* und *traditioneller Sport* mittels Befragung von 389 Personen (265 m, 124 w) im Alter von 13 bis 90 Jahren hinsichtlich ihrer intensionaler und extensionaler Ähnlichkeit überprüft. 51,3 % der männlichen und 21,8 % der weiblichen Befragten gaben an, dass E-Sport ihrer Meinung nach Sport sei, wobei sich signifikante Unterschiede zwischen Alters- und Spielerfahrungsgruppen zeigten. Während die Merkmale beider Tätigkeiten zwar eine hohe intensionale Ähnlichkeit aufzeigen (typisch Sport), zeigen die Analysen der Extensionalität, dass E-Sport aktuell nicht als typischer Vertreter des Sports gilt (kein typischer Sport).

Schlafworte: E-Sport, Gaming, Sportbegriff, Prototypenmodell