



universität
wien

MASTERARBEIT / MASTER'S THESIS

Titel der Masterarbeit / Title of the Master's Thesis

„Japans wachsender E-Sport – Eine
hegemonietheoretische Analyse des zugrundeliegenden
Institutionalisierungsprozesses“

verfasst von / submitted by
Christopher Kummer, 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 066 843

Studienrichtung lt. Studienblatt /
degree programme as it appears on
the student record sheet:

Masterstudium Japanologie

Betreut von / Supervisor:

Univ.-Prof. Mag. Dr. Wolfram Manzenreiter

Inhalt

Abbildungsverzeichnis	4
Tabellenverzeichnis.....	4
1. Einleitung.....	5
2. Forschungsstand.....	10
3. Methodik.....	20
4. Ebenen des Institutionalierungsprozesses des japanischen E-Sports	25
4.1. Frühphase des japanischen E-Sports bis 2015.....	25
4.2. Der Entwicklungsprozess von JeSPA hin zu JeSU	31
4.3. Die internen Entwicklungen der JeSU seit ihrer Entstehung bis heute	36
4.4. Die Struktur der JeSU und ihre Funktionen	39
4.5. Weitere E-Sportsbezogene Organisationen.....	43
4.6. Teams.....	47
4.7. Das japanische Institutionalierungsmodell im Vergleich	50
5. Die machtstrukturellen Verhältnisse des Institutionalierungsprozesses im japanischen E-Sport	56
5.1. Die machtstrukturelle Stellung der japanischen Videospieleindustrie.....	56
5.1.1. Diskussion Antonio Gramscis‘ Hegemoniekonzeption als theoretischer Ausgangspunkt.....	58
5.1.2. Herleitung neogramscianischer Erweiterungen des Theoriefundaments	62
5.1.3. Analyse der Machtstrukturen	67
5.2. Involvierung nationaler Medien	78
5.3. Evaluierung der strukturellen Machtverteilung sowie der Einflussnahme der jeweiligen Machtpositionen.....	84
6. Infrastrukturelle Voraussetzungen für die Entwicklung eines japanischen E-Sportbetriebs	87
6.1. Internetanbindungen und deren Verwendungsbereiche	87
6.2. Verteilung von Heimcomputern	90
6.3. Implikationen und Auswirkungen infrastruktureller Aspekte auf das Nutzungsverhalten von Heimcomputern	93
7. Zusammenfassung der machtstrukturellen und infrastrukturellen Einflussfaktoren auf die Entwicklung des japanischen E-Sports	97
8. Conclusio	103
Literatur- und Quellenverzeichnis.....	108
Glossar.....	128

Anhang 1 – Interviewleitfaden	130
Anhang 2 – Kodes	134
Abstract (Deutsch).....	135
Abstract (English)	136

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: OECD-Staatenvergleich zur Breitbandinternetabdeckung in den Jahren 2001-2006.....	88
---	----

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Entwicklungsphasen d. japanischen E-Sports.....	50
--	----

1. Einleitung

Der elektronische Sport (kurz: E-Sport) in seiner heutigen Form als institutionalisiertes, kommerzialisiertes sowie professionalisiertes Massenphänomen fand seinen Ursprung in Europa und den USA der späten 1990er Jahre (vgl. u.a. Taylor 2012; Witkowski 2012; Werdenich 2010). Dem ehemaligen deutschen E-Sportbund zufolge bezeichne der Begriff des E-Sports dabei „das wettbewerbsmäßige Spielen von (netzwerkbasierten) Computer- und Videospielen im Einzel- oder Mehrspielermodus“. Zudem verstehe sich der E-Sport „entsprechend des klassischen Sportbegriffs und erfordert sowohl Spielkönnen (Hand-Augen-Koordination, Reaktionsschnelligkeit), als auch taktisches Verständnis (Spielübersicht, Spielverständnis)“ (zit. n. Werdenich 2010:40). Aus der Perspektive der *game studies* hingegen definieren die beiden finnischen Forscher Juho Hamari und Max Sjöblom den E-Sport in Hinblick auf die Realisierung des Sportsystems in einem virtuellen Raum wie folgt:

[E-Sport is; C.K.] a form of sports where the primary aspects of the sport are facilitated by electronic systems; the input of players and teams as well as the output of the eSports system are mediated by human-computer interfaces. (Hamari und Sjöblom 2017:213)

Anhand dieser beiden unterschiedlichen Definitionsmöglichkeiten für den elektronischen Sport lässt sich bereits das breite Spektrum an potentiellen Zugängen zu diesem Phänomen aufzeigen, welches gleichzeitig mit Problemen in Bezug auf die Wahl und Erarbeitung eines wissenschaftlichen Zugangs zum Forschungsgegenstand selbst einhergeht.

Seit seiner Entstehung entwickelte sich der E-Sport im Verlauf der letzten 10 Jahre von einer Nische hin zu einem globalen Phänomen, das rekordartig wachsen zu scheint. So gibt Newzoo in seinen jährlich veröffentlichten Statistiken zum globalen E-Sportmarkt 2014 einen Umsatz von \$ 194 Mio. weltweit an, welcher 2021 bereits auf \$ 1084,1 Mio. anstieg. Auch die Zuschauerzahlen stiegen Newzoo zufolge von 204 Mio. 2014 auf 474 Mio. 2021 an. Dabei beliefen sich 2014 90 Mio. Zuseher:innen auf die Gruppe der Enthusiasten und 114 Mio. auf die Gruppe der sporadischen Zuschauer:innen. 2021 verteilte sich die globale Zuseherschaft auf 234 Mio. Enthusiasten und 240 Mio. unregelmäßige Zuseher:innen. (vgl. Newzoo 2016: 9-10; 2021: 29, 31). Darüber hinaus profitiere das Phänomen E-Sport zumindest von der nach wie vor anhaltenden weltweiten Pandemie zwar nicht wirtschaftlich (vgl. Newzoo 2021:26), jedoch scheint durch die Erschwernis von Schutzmaßnahmen der elektronische Sport früher als erwartet (vgl. Graham 2017) in die Reihen der olympischen Disziplinen einzuziehen (vgl. IOC 2021). Des Weiteren lassen sich auch noch an einzelnen Beispielen von E-Sportveranstaltungen das Ausmaß veranschaulichen, das diese in den letzten Jahren annahmen. So lassen sich etwa stetige steigende Zuschauerzahlen (Spitzenwert von 45,95 Mio. gleichzeitige Zuseher:innen

während der League of Legends¹ World Championship; vgl. Riot Games 2020a), sich stetig übertrumpfende Rekordsummen in Preisgeldern (\$40,018,195 Preisgeld für die *Dota 2*² Weltmeisterschaft 2021 The International 10 zum Stand 28.05.2021; vgl. Valve 2021) sowie ein wachsendes Spektrum an sowohl brancheninternen als auch branchenfernen Sponsoren (Mercedes Benz, Redbull, Louis Vuitton etc. vgl. Riot Games 2020a) wiederfinden.

Wenn in diesem Zusammenhang jedoch Japan im Speziellen betrachtet wird, wird augenscheinlich, dass die Entwicklung eines elektronischen Sports auf nationaler Ebene in Japan einen offensichtlich anderen Weg eingeschlagen haben muss als etwa Vorreiternationen wie das angrenzende Südkorea, in dem bereits im Jahr 2000 eine der ersten nationalen E-Sportorganisationen weltweit gegründet (vgl. KeSPA 2018) wurde und *Starcraft* (Blizzard Entertainment 1998) regelmäßig in ausländischen Medien als inoffizieller Nationalsport gehandelt wird (vgl. Werdenich 2010; BBC 2015, Stout 2010; Wall Street Journal 2016). In Anbetracht dieser Entwicklungen sticht Japan besonders hervor, da sich dort bis vor wenigen Jahren keine vergleichbaren Veranstaltungen oder Entwicklungen erkennen ließen.

Dieser Umstand lässt sich demnach anhand eines Beispiels, wie etwa dem Turnier EVO Japan 2018, das Teil der Evolution Championship Series (kurz: EVO) ist, veranschaulichen. Bei der Evolution Championship Series handelt es sich um eine Turnierserie, die Spieler:innen aller Fertigkeitssklassen bietet und an der Westküste der USA 2002 entstand. Formiert hat sich dieser Wettbewerb aus einer Basisbewegung von früheren Stammkunden in der Region ansässiger Spielhallen, die mit den durch die Verbreitung von Heimspielkonsolen bedingten Schließungen dieser Spielhallen versuchten, selbst eine alternative Grundlage für Gleichgesinnte zu schaffen (vgl. Summerley 2020:56). Der Fokus dieser Serie liegt dabei auf der Disziplin der Kampfsportsimulationen (jp.: *kakutō gēmu*), welche mit wenigen Ausnahmen vorrangig japanische Produktionen umfasst (vgl. Liquipedia Fighting 2021). Bis 2018 wurde dieses Turnier auch ausschließlich in den USA abgehalten und in Anbetracht der Ergebnisse dieser früheren Wettbewerbe wird auffällig, dass bereits vor der EVO Japan 2018 viele dieser Disziplinen im Rahmen der in den USA abgehaltenen EVO-Wettkämpfe von japanischen Teilnehmern gewonnen wurde. Dies wiederum wirft bereits die erste Frage auf: Warum mussten japanische Spieler:innen sich am Ausland orientieren, um heimische Titel kompetitiv in einem internationalen Umfeld spielen zu können?

¹ Ein vom US-amerikanischen Entwicklerstudio Riot Games entwickeltes Spiel des *multiplayer online battle arena*-Genres (kurz: MOBA), das 2009 erstmals erschien.

² Ein vom US-amerikanischen Entwicklerstudio Valve Corporation entwickelter MOBA-Titel, der 2013 erschien.

Vor diesem Hintergrund erscheint ebenfalls der Umstand relevant, dass die EVO Japan 2018 erst den zweiten Wettbewerb³ in diesem Bereich mit internationalen Teilnehmer:innen in Japan darstellt. Weiters kommt erschwerend hinzu, dass dieses Turnier von einer US-amerikanischen Organisation in Kooperation mit einigen japanischen Herstellern der ausgetragenen Spiele in Japan organisiert wurde. Dies führt zur nächsten Frage, nämlich warum es vor 2018 trotz der offensichtlichen Verbindung zu Japan keine Ableger der EVO oder vergleichbare Veranstaltungen in Japan gab und ob es an Organisationen fehlte, die solche Turniere organisieren.

In Anbetracht der Geschichte der EVO wird ersichtlich, dass es rund 16 Jahre dauerte, bis Japan japanischen Videospiele eine kompetitive Bühne bot. Bei genauerer Recherche zeigt sich ebenfalls, dass in Japan vor 2015 E-Sport in den Medien nur kaum thematisiert wurde. So finden sich beispielsweise vor 2015 in der *Asahi Shinbun* nur zwei Artikel, die das Schlagwort *e スポーツ* [jp.: *esupōtsu*] beinhalten, und in der Onlineausgabe der *Mainichi Shinbun* bis 2016 gar keine Artikel zum Thema E-Sport.

Darüber hinaus lässt sich abseits des erstmals zu Testzwecken 2011 in der Stadt Ishikawa (Präfektur Chiba) als e-sports SQUARE gegründeten (vgl. Yossy 2011, LiquidLegends 2014) und 2014 in Tokyos Stadtteil Akihabara neueröffneten e-sports SQUARE AKIHABARA erst mit der 2015 ins Leben gerufenen Nihon Esupōtsu Kyōkai [zu dt.: Japanischer E-Sportverband] (kurz: JeSPA) eine Institution vorfinden, die als national agierende Organisation sich der Etablierung und Förderung des japanischen E-Sports verschrieb. Der e-sports SQUARE AKIHABARA stellt dabei die erste speziell für E-Sport konzipierte Eventfläche dar, die zur Förderung der nationalen E-Sports-Szene geschaffen wurde (vgl. e-sports SQUARE 2021). Im Vergleich dazu konstituierten sich etwa in Südkorea bereits im Jahr 2000 (vgl. KeSPA 2018), oder in Österreich im Jahr 2007 (vgl. ESVÖ 2021) Organisationen, die mit der JeSPA vergleichbar sind.

Ausgehend von dieser Ausgangslage wurde im Vorfeld dieser Untersuchung eine erste Forschungshypothese formuliert. Diese Hypothese (H1) geht davon aus, dass dieses verspätete Einsetzen eines Institutionalisierungs- und Entwicklungsprozesses des japanischen E-Sports mitunter in Verbindung mit dem hinderlichen Einfluss eines oder mehrerer Akteure steht.

Dieser Umstand erscheint gerade in Anbetracht der Tatsache, dass Japan international durch die Prominenz von Charakteren wie *Super Mario* oder *Pokémon* und vielen weiteren als Videospieldation wahrgenommen wird und bis heute mit Firmen wie Sony oder Nintendo eine

³ Als erster solcher Wettbewerbe gilt die Endrunde des The King of Iron Fist Tournament 2016 für das Spiel *Tekken 7* (Bandai Namco 2015).

Vormachtstellung auf dem Gebiet der Heimspielkonsolen innehat (vgl. Nintendo 2021⁴; Sony 2021⁵; Ampere Analysis 2020) überaus widersprüchlich. Auf Basis dieser ökonomischen Fakten zur japanischen Videospieleindustrie verfestigte sich schließlich die vorläufige Annahme zum Einfluss dieser Wirtschaftssparte auf die Entwicklung des japanischen E-Sports zu einer zweiten Hypothese. Hypothese 2 (H2) verortet dabei in der historisch starken Positionierung japanischer Videospiele- (Sega, Capcom, Konami etc.) und Heimspielkonsolenhersteller (Sony, Nintendo etc.) einen weiteren Einflussfaktor auf die Entwicklung eines japanischen E-Sports und kann somit als Teilerweiterung von H1 verstanden werden.

Des Weiteren stellen Videospiele laut einer Umfrage des japanischen Ministeriums für innere Angelegenheiten und Kommunikation die fünfthäufigste Freizeitbeschäftigung der Japaner:innen mit einer durchschnittlichen Ausführung von 149.5 Tagen im Jahr dar (Sōmushō 2016a). Dieser hohe Anteil von Videospiele in der Freizeitgestaltung von Japaner:innen eröffnet zusätzlich die Frage, ob der Einfluss des Heimkonsolen- und Videospielesektors sich auch im Bereich des Nutzungsverhaltens beziehungsweise der Infrastruktur niederschlägt. Ein Beispiel hierfür wäre etwa das Verteilungsverhältnis von Spielkonsolen zu Spielecomputern.

Vor diesem Hintergrund betrachtet drängt sich die Frage auf, wieso der E-Sport in Japan erst 2015 begann, Organisationen zu seiner Förderung zu entwickeln. Angesichts dieser Grundlage für den E-Sport in Japan sowie dem Umstand, dass der Prozess der Institutionalisierung – bedingt durch eine Fokussierung auf die leidige Diskussion zur Definitionsfrage des E-Sportes als Sport sowie der daran geknüpften Frage nach dessen Sportlichkeit – bis dato einen unterbeachteten Bereich in der E-Sportforschung darstellt (vgl. Abanazir 2019:117-18), bot sich für die vorliegende Forschungsarbeit eine Verbindung dieser beiden Aspekte an. Demnach fiel die Entscheidung, die Kernfrage, die der nun folgenden Masterarbeit zugrunde liegen soll, auf den Institutionalisierungsprozess des japanischen E-Sports auszurichten, um im Zuge dessen zu eruieren, welche Faktoren und Einflüsse ebendiesen Prozess geprägt haben und womöglich zu seinem im internationalen Vergleich späten Einsetzen beigetragen haben könnten.

Dafür sollen – wie im folgenden Kapitel im Detail erläutert wird – unterschiedliche Ansätze zum Thema Institutionalisierung aus den Bereichen der traditionellen Sportsoziologie (Guttmann 1978, 1994; Suits 2007 etc.) sowie der E-Sportforschung (Abanazir 2019; Rosell Llorens 2017; Summerley 2020 etc.) zum Tragen kommen, um einen stabilen theoretischen Unterbau als Ausgangspunkt für darauffolgende Untersuchungsschritte zu gewährleisten.

⁴ Seit ihrer Veröffentlichung 2017 weltweit über 84,5 Mio. Stück der Nintendo Switch verkauft.

⁵ Seit ihrer Veröffentlichung 2013 weltweit über 115,9 Mio. Stück der Playstation 4 verkauft.

Zuvor soll jedoch noch der Aufbau und die Struktur der folgenden Masterarbeit erläutert werden. Im folgenden Kapitel 2 werden zentrale Forschungen für die Erarbeitung eines grundlegenden Verständnisses für das zu untersuchende Forschungsobjekt aus den Bereichen der Sportsoziologie und den Game Studies vorgestellt. Darauf folgend wird in Kapitel 3 ein Überblick über die angedachten Untersuchungsschritte sowie deren zugrundeliegende Methodik gegeben. In einem weiteren Schritt soll Kapitel 3 auch bereits den theoretischen Rahmen umreißen, dessen Anwendbarkeit in Kapitel 5.1.1. vor dem Hintergrund der in Kapitel 4 erlangten Ergebnisse reevaluiert wird. Kapitel 4 beschäftigt sich demnach mit der Rekonstruktion des Institutionalisierungsprozesses des japanischen E-Sports. Dabei werden in den jeweiligen Unterkapiteln die einzelnen Ebenen und Entwicklungsphasen im Detail beleuchtet. Abschließend wird in Kapitel 4.7. der rekonstruierte Institutionalisierungspfad des japanischen E-Sports zur genaueren Bestimmung von Gemeinsamkeiten und Unterschieden sowie der Einordnung der Ergebnisse bereits etablierten Modellen wie Südkorea, Europa oder USA gegenübergestellt. Kapitel 5 fokussiert sich eingangs auf die bereits angesprochene Reevaluierung des angedachten Theoriegerüsts vor dem Hintergrund des Institutionalisierungsmodells des japanischen E-Sports. Dabei soll die Machtstruktur, die diesem Prozess zugrunde liegt, aus einer hegemonietheoretischen Perspektive diskutiert und analysiert werden. In Kapitel 5.2 wird der Machtposition, die die japanische Videospieleindustrie in diesem Kontext einnimmt, die Involvierung nationaler Medien zur Kontrastierung gegenübergestellt. Dieser Schritt hat die Eruiierung des Einflusses ebendieser medialen Akteure zum Ziel. Zum Abschluss von Kapitel 5 soll mithilfe von Kapitel 5.3. die strukturelle Machtverteilung zwischen diesen beiden Einflussphären bestimmt werden. Kapitel 6 widmet sich infrastrukturellen Voraussetzungen für das Entstehen eines japanischen E-Sports und deren Auswirkung auf die tatsächliche Entwicklung des japanischen E-Sports bis heute. Dabei soll vor allem Internetanbindungen und deren Verwendungsbereichen sowie der Verteilung von Heimcomputern in Japan das Hauptaugenmerk zuteilwerden. Abschließend werden in Kapitel 7 die Ergebnisse der Analysen aus Kapitel 5 und 6 zusammengefasst, gegenübergestellt und in einen breiteren sozialen Kontext eingebettet.

2. Forschungsstand

Die Forschung rund um den Themenbereich des E-Sports erfuhr gerade in den letzten zehn Jahren, mitunter durch das in diesem Zeitraum rasant ansteigende öffentliche Interesse am Phänomen beeinflusst, auch immer mehr wissenschaftliche Aufmerksamkeit. Dies schlägt sich in vielen Forschungsbereichen nieder, die versuchen, das Phänomen des kompetitiven Spielens von Computer- und Videospiele durch die Linse ihrer jeweiligen fachspezifischen Zugänge und Methoden zu betrachten. Darunter sticht jedoch vor allem der Forschungsbereich der *game studies* hervor, welcher sich bereits in der Frühphase des internationalen E-Sports der Relevanz dieses Phänomens bewusst wurde. Dies manifestierte sich in einem Konferenzbeitrag des österreichischen Medienpädagogen Michael Wagner zur International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development (ICOMP) 2006 (Wagner 2006), der als eine der ersten wissenschaftlichen Auseinandersetzungen mit dem Thema E-Sport und seiner Relevanz für die Wissenschaft gilt. Von diesem Zeitpunkt an entwickelte sich die E-Sportforschung langsam, aber stetig und lieferte schließlich in den frühen 2010er Jahren viele grundlegende Werke zum Verständnis des E-Sports als sportliches Phänomen. Darunter fallen etwa die auf ethnographischer Forschung basierende Monographie T.L. Taylors zum Professionalisierungsprozess von Bildschirmspielen hin zum E-Sport (2012), der Aufsatz von Reeves et al. zur Entwicklung eines neuen Verständnisses von Kompetenzen vor dem Hintergrund von Computer- und Videospiele (2009) oder die Werke von Emma Witkowski zur Körperlichkeit im elektronischen Sport und deren Bedeutung für den E-Sport als sportliches Phänomen (2012 etc.).

Unter genauerer Betrachtung der japanologischen Forschung zu computer- und videospielebezogenen Themen zeichnet sich jedoch die Tendenz ab, dass trotz der zuvor erwähnten enormen gesellschaftlichen und wirtschaftlichen Relevanz von Bildschirmspielen in Japan bis dato ein nicht von der Hand zu weisender Vorbehalt gegenüber diesem Forschungsfeld zu bestehen scheint. Auch Gmeinbauer (2020) und Kaiser (2016) verweisen auf die fehlende Beschäftigung mit diesem Themenbereich in der Japanforschung. So führt Gmeinbauer ebenfalls an, dass in Anbetracht der Bedeutung von digitalen Spielen für Japan diese fehlende japanologische Auseinandersetzung nicht nur überrascht, sondern auch auf eine klaffende Lücke in der Forschung hinweist (vgl. Gmeinbauer 2020:248-249). Kaiser (2016) weist in seinem Überblick zur japanbezogenen Videospieleforschung ebenfalls darauf hin, dass das Thema zwar oftmals Einzug in Abschlussarbeiten findet, jedoch abseits davon meist unterrepräsentiert bleibt (vgl. Kaiser 2016:24-26).

In Anbetracht dessen, wie sich die japanologische Forschungslage zum Thema Computer- und Videospiele gestaltet, erscheint es auch wenig überraschend, dass angesichts der relativen Neuartigkeit des Phänomens auch der E-Sport in Japan bis dato noch keine ausführliche wissenschaftliche Bearbeitung seitens der Japanforschung erfuhr. Dieser Umstand bildet somit auch einen grundlegenden Bestandteil der Relevanz der vorliegenden Forschung, da das Ziel dieser Masterarbeit mitunter darin begründet liegt, einen japanologischen Beitrag zu dieser Thematik zu liefern.

Die japanische Forschungslage zum Thema des japanischen E-Sports gestaltet sich zwar ähnlich wenig umfangreich wie ihre nichtjapanischen Gegenstücke, jedoch nahm angesichts der Aktualität der Thematik in Japan gerade in den letzten drei Jahren das japanische Forschungsinteresse am Thema E-Sport merkbar zu. Eine der frühesten Arbeiten, die sich mit der Lage des japanischen E-Sports beschäftigte, thematisierte bereits auf Basis eines internationalen Vergleichs – wobei der Fokus dabei auf Südkorea lag – die Rückständigkeit Japans in der Entwicklung eines nationalen E-Sports. Kanbe Masayuki (2012) versuchte in seinem Aufsatz diese Rückständigkeit durch mögliche beziehungsweise denkbare Gründe und Einflüsse – wie etwa das Fehlen von japanischen Lokalisierungen prestigeträchtiger E-Sportdisziplinen – erklärbar zu machen. Kanbes Forschung stellte lange Zeit die einzige Auseinandersetzung mit der Lage des E-Sports in Japan dar und lieferte auch der hier vorliegenden Forschung Ansätze für genauere Untersuchungen. Erst mit dem Aufkommen einer nationalen E-Sportorganisation in Form der JeSPA und einer stetig steigenden Thematisierung des E-Sports in japanischen Medien erfuhr der Forschungsdiskurs in Japan einen Aufschwung, der die lange lethargisch anmutende Haltung gegenüber dem Forschungsgegenstand brach. Dies geschah in Form von Symposien zum elektronischen Sport an der Chūō-Universität 2017 und an der Aoyama Gakuin-Universität 2018 und 2019 (vgl. Kawamata et al. 2019) oder durch Wortmeldungen von Experten wie Kakehi Sei'ichirō in wissenschaftlichen Zeitschriften (vgl. Kakehi 2017; Kakehi et al. 2019; Watanabe 2020, Ōtani 2020 etc.). Die Problematik, die sich bei diesen Expertenbeiträgen jedoch eröffnet, ist, dass es sich bei den jeweiligen Expert:innen oftmals um Vertreter aus dem direkten Umfeld der jetzigen japanischen E-Sportunion handelt und somit diesen Beiträgen das Fehlen einer gewissen Objektivität unterstellt werden könnte. Nichtsdestotrotz helfen diese Abhandlungen dabei, ein besseres Verständnis für die Situation des japanischen E-Sports zu erlangen, das gerade angesichts der beschränkten Forschungslage wichtig für eine kritische Beschäftigung mit dem Forschungsobjekt darstellt.

Abseits dieser Expertenbeiträge entstanden in den letzten Jahren auch wissenschaftliche Auseinandersetzungen, welche ebenfalls wichtige Ansätze für diese Arbeit liefern. Darunter etwa Noda und Nakamura (2019), die sich anhand von Experteninterviews mit E-Sportspielern mit der Kommerzialisierung des E-Sports beschäftigen, Akimoto Shinobus (2019) Arbeit zu einer sporthistorischen Betrachtungsweise der Entwicklung des E-Sports oder Shiraishi Tadashis (2017) rechtswissenschaftlicher Aufsatz zu gesetzlichen Regulierungen von Preisgeldern im E-Sport als mögliches Hindernis für dessen Entwicklung in Japan zeigen die Vielfalt der Perspektiven auf, aus denen heraus Forschung zum E-Sport betrieben werden kann.

Als weitere wichtige Grundlagen, die sich mit dem Phänomen des E-Sports im Allgemeinen außerhalb Japans beschäftigen, sind etwa die bereits erwähnte Monographie zur Professionalisierung von Computer- und Videospiele von T.L. Taylor (2012), Emma Witkowskis Beitrag zur Verortung von Sportlichkeit und Körperlichkeit im E-Sport am Beispiel von *Counter Strike 1.6 / Source* (Valve Corporation 2000; 2004) Spielern oder die Beschäftigung mit der wirtschaftlichen Relevanz des E-Sports anhand dessen Kommerzialisierungsprozesses in Südkorea von Dal Yong Jin in dessen Monographie von 2010 zu nennen. In diesem Zusammenhang stellt gerade Witkowskis Forschung durch ihren Versuch eines Erklärungsansatzes, der den E-Sport als sportliches Phänomen im traditionellen Sinne versteht, einen wichtigen Ausgangspunkt für spätere Forschungen dar. Dies beruht vor allem auf dem Umstand, dass Witkowski sich einem der Hauptkritikpunkte gegen die Anerkennung des E-Sports als Teil der traditionellen Sportsphäre annimmt und damit einem breiteren Diskurs die Tür öffnete. Im Hinblick auf aktuelle Forschungen liefern beispielsweise Breuer und Görlich (2020) mit dem von ihnen herausgegebenen Sammelband zum Thema E-Sport einen aktuellen Überblick zur E-Sportforschung mit einem Fokus auf die Lage in Deutschland.

Jenny et al. (2017) hingegen beschäftigen sich basierend auf den theoretischen Ansätzen zum Verständnis von modernem Sport nach dem Sporthistoriker Allen Guttmann (1978) und dem Philosophen Bernard Suits (2007) mit der Vereinbarkeit von Sport und E-Sport sowie einer Definitionsfindung dessen. Suits definiert Sport demnach über vier Elemente: 1) „the presence of skill“, 2) „physicality“, 3) „a wide following“, und 4) „stability“ (Suits 2007:14). Eine Aktivität könne demnach erst dann als Sport definiert werden, wenn diese Elemente von einem Spiel erfüllt werden, dass den Versuch darstellt, einen bestimmten Zustand zu erreichen (prälusorisches Ziel), wobei nur Mittel eingesetzt werden, die durch Regeln erlaubt sind (lusorische Mittel), diese Regeln die Verwendung effizienterer zugunsten weniger effizienter Mittel verbieten (konstitutive Regeln) und solche Regeln nur deshalb akzeptiert werden, weil sie eine solche Tätigkeit ermöglichen (lusorische Einstellung) (Suits 2007:14).

Allen Guttmanns Ansatz zum Verständnis eines modernen Sports setzt sich hingegen aus den folgenden sieben Kategorien zusammen: 1) Säkularität, 2) Chancengleichheit im Wettkampf sowie in den Wettkampfbedingungen, 3) Spezialisierung (bestimmter Rollen), 4) Rationalisierung, 5) bürokratische Organisation, 6) Quantifizierung, 7) das Streben nach Rekorden (vgl. Guttmann 1978:16). Dabei stellt jedoch vorrangig die Kategorie der bürokratischen Organisation die wichtigste Grundlage im Kontext der Institutionalisierung dar.

Vor diesem Hintergrund wird in Jenny et al. Studie zur Definitionsfindung für den E-Sport im Rahmen eines traditionellen Sportverständnisses vor allem der Institutionalisierung als entscheidendes Charakteristikum für die Definition eines Phänomens als Sport das Hauptaugenmerk zuteil.

Auf diesem Ansatz basierend führten Funk et al. (2018) eine Fallstudie durch, die versucht Struktur, Organisation, Institutionalisierung und Wettkampf in den Fokus zu rücken. Auch Rosell Llorens (2017) verweist in ihrem Aufsatz zu E-Sport als neue Form von Sportpraxis anhand des Beispiels von *League of Legends* (Riot Games 2009) ebenfalls in Anlehnung an Suits auf die Wichtigkeit der Institutionalisierung als formatives Element für die Entwicklung des E-Sports als Sport. Cem Abanazir (2019) versucht in seinem Beitrag die hier angeführten Ansätze und einige weitere miteinander zu vergleichen, um die Probleme hinsichtlich des Verständnisses von Institutionalisierung im Kontext des elektronischen Sports und dessen Anwendbarkeit aufzuzeigen. Aufbauend auf Abanazirs Analyse unternahm Rory Summerley (2020) im Rahmen seines Aufsatzes den Versuch einer komparativen Analyse von frühen Institutionalisierungsprozessen im traditionellen Sport sowie im E-Sport, um mögliche Unterschiede in den Institutionalisierungsprozessen zwischen diesen beiden Phänomenen zu veranschaulichen (s. unten).

Da gerade diese beiden aktuellen Forschungen im Hinblick des Forschungsfokus der vorliegenden Arbeit wichtige Anhaltspunkte für das Verständnis von Institutionalisierungsprozessen im elektronischen Sport sowie für die Adaption dieses Konzepts auf den japanischen Forschungsgegenstand bilden, sollen im folgenden Abschnitt die wichtigsten Aspekte sowie Probleme dieser Forschungen in aller Kürze vorgestellt werden.

Summerley nennt als Hauptunterschiede zwischen den Institutionalisierungsprozessen im traditionellen Sport und E-Sport drei große Punkte: 1) Die rasche Integration von Kapitalgesellschaften im E-Sport, 2) Die Unterteilung in durch Basisbewegungen oder durch Firmen organisierte Ligen im E-Sport im Gegensatz zu früheren Spaltungen auf Basis von ideologischen Unterschieden im traditionellen Sport (z.B.: Amateurismus-Debatte zwischen der britischen Rugby Union und der Rugby League; Festhalten an ursprünglichen Regeln am

Beispiel von Rugby vs. Fußball etc.), 3) Die Organisation von Sportinstitutionen entlang von Landesgrenzen sowie die Segregation nach Geschlecht, Alter, Ethnie und Fähigkeit früherer Formen solcher Institutionen. Im E-Sport hingegen wurden bisher solche Unterteilungen nicht explizit formuliert, sondern entstanden auf informeller Basis, was sich in erster Linie in einer nach wie vor anhaltenden Geschlechtertrennung und zu einem gewissen Maße in einer Alterstrennung im E-Sport manifestiere. Jedoch beschränke sich die Diskriminierung im E-Sport auch auf ebendiese beiden Bereiche (vgl. Summerley 2020:65).

Nach einer einführenden Analyse zuvor genannter Ansätze, die versuchen, Institutionalisierung als prägendes Merkmal von Sport und E-Sport zu verstehen, resümiert Abanazir, dass das Konzept äußerst unpräzise und nur schwer zu quantifizieren sei. Des Weiteren wirft er die Frage auf, ob die reine Existenz einer monopolistischen internationalen Organisation, die sämtliche Aspekte des E-Sports reguliert und organisiert, bereits ausreichend wäre, um die Voraussetzungen für Institutionalisierung, wie sie etwa Guttmann oder Suits postulierten, zu erfüllen. Daran anschließend stelle sich die Frage, wie lange gewartet werden müsse, um E-Sport als Sport klassifizieren zu können, und wann dementsprechend das Datum für den Messbeginn der Stabilität, welche Suits als weiteres Kriterium für modernen Sport festlegte, festzusetzen ist (vgl. Abanazir 2019:120). Um sich dieser Problematik zu nähern, versucht Abanazir Institutionalisierungsprozesse im Sport beziehungsweise E-Sport auf mehreren Ebenen zu beleuchten.

Als ersten Punkt widmet er sich der Produktion des jeweiligen Phänomens. Dabei zeigt Abanazir auf, dass der Ansatz von Angela Schneider (2001:156) zum Verständnis des Aspekts des Spiels im Sport auch auf den E-Sport anwendbar zu sein scheint. Dieser besagt, dass das Spiel aus zwei Teilen bestehe. Nämlich, aus einer Instanziierung des Spiels sowie aus dem Spiel selbst. Das bedeutet, dass der erste Teil die spezifischen Instanzen des Spiels bezeichnet, die durch die Handlungen der Spieler entstehen, und der zweite Punkt auf die jeweiligen Regeln hindeute, die ebendiese Handlungen erlauben beziehungsweise verbieten. Im Falle von E-Sports würde das bedeuten, dass es sich dabei um Instanziierungen von Bildschirmspielen sowie den einzelnen Bildschirmspielen selbst handle. Abanazir führt diesen Ansatz weiter, und bettet diesen im Kontext des modernen Sports ein, was wiederum bedeute, dass Instanziierungen auch immer sogleich auch Produkte sind (Abanazir 2019:121; vgl. Peeters & Szymanski 2014; Blair 2012). Im Sinne des traditionellen Sports benötige dieses Produkt in seiner ursprünglichen Form mindestens zwei Kontrahenten, die gegeneinander antreten, da das Produkt ansonsten kein Spiel mehr wäre und somit von den Konsument:innen beziehungsweise Zuschauer:innen als Phänomen kaum Beachtung geschenkt werden würde. Dies gilt ebenfalls

für den elektronischen Sport, da ohne menschliche Kontrahenten die Produktion eines Mehrspielerspiels nicht möglich wäre. Der einzige Unterschied zum traditionellen Sport liege darin, dass im elektronischen Sport, auch ohne die direkte Präsenz eines menschlichen Gegenspielers, auf Basis von Bestzeiten beziehungsweise Bestenlisten konkurriert werden könne (Abanazir 2019:121). Diese Form des kompetitiven Spielens stelle laut Taylor (2012:3) auch eine frühe Form des heutigen E-Sports da.

Ein weiterer Unterschied stelle dabei auch die Festlegung von Regeln dar, da digitale Spiele immer bereits durch den ihnen zugrundeliegenden Programmcode inhärente Regeln besitzen, die etwa spezielle Regeln für das virtuelle Umfeld oder dessen physikalische Gegebenheiten festlegen. Eine Ähnlichkeit zwischen modernem Sport und E-Sport bestehe jedoch in der Kontrolle der zulässigen Handlungen, die durch eine Institution festgelegt werden, und durch diese jederzeit geändert werden können. Witkowski (2012:354) und Taylor (2012:62-65) verorten Regelproduktion jedoch an noch zwei weiteren Positionen: nämlich in den Veranstaltern von Turnieren sowie der jeweiligen Spielerschaft selbst, die wiederum Standards für Fair-Play, Umgangsformen etc. sukzessive konstituiert.

Ein elementarer Unterschied hinsichtlich der Entstehung einer international agierenden monopolistischen Institution für die Organisation des E -Sports nach dem Vorbild der FIFA oder vergleichbaren Organisationen liegt somit darin, dass der Entwickler eines Spiels auch immer der Regelmacher in erster Instanz ist. Daraus folgt ebenfalls, dass immer ein dezidiertes Inhaber des intellektuellen Eigentums und somit des Spiels existiert. Dieser kann entweder in Form des Entwicklers selbst oder in der einer Vertriebsfirma beziehungsweise eines Publishers auftreten, wobei der Entwickler auch gleichzeitig die Rolle des Verlegers einnehmen kann. Im Hinblick auf das Abhalten von Turnieren bedeutet dies einerseits, dass der Publisher selbst Turniere für sein Spiel veranstalten kann, und andererseits, dass dieser ebenfalls Lizenzen an Dritte vergeben kann, die wiederum in Übereinstimmung mit den Vorgaben des Publishers Turniere veranstalten können. Darüber hinaus führt Abanazir an, dass die geographische Verteilung von Wettkämpfen sowie die regionale, nationale und globale Strukturierung dieser Turniere der von modernen Sportarten ähnele (vgl. Abanazir 2019:121-123).

Wie bereits zuvor erwähnt, bringt der Umstand, dass der Entwickler beziehungsweise der Publisher die alleinige Kontrolle über sein intellektuelles Eigentum besitzt, oder mit Karhulahtis (2017:47) Worten, das „executive ownership“, einige Probleme für die Formierung einer übergreifenden E-Sportsorganisation mit sich. Dies liegt vor allem in den Rechten, die dem Copyright entspringen, begründet. Somit bringt dieses *executive ownership* des Quellmaterials weitreichende Kompetenzen über die Gestaltung der Instanzierung des

jeweiligen E-Sports mit sich. Das würde im Gegensatz zu traditionellen Sportarten bedeuten, dass der jeweilige Rechteinhaber darüber bestimmen kann, wer, wo und wie Turniere zum Eigentum des Inhabers abgehalten werden dürfen. Institutionen wie etwa die FIFA können dahingegen der Confederation of Independent Football Associations (kurz: CONIFA) nicht verbieten, Fußballturniere abzuhalten, obwohl die Spiele ebenfalls gemäß des Regelkodexes der FIFA abgehalten werden, aber die FIFA eben nicht das alleinige Recht über den Sport selbst besitzt (vgl. Abanazir 2019:124).

Des Weiteren handle es sich bei den einzelnen Entwicklern und Publishern oftmals um Branchengegner, was die Konstituierung eines Schirmverbandes zusätzlich erschwere. Wenn es trotz alledem dennoch zur Formierung einer solchen Organisation käme, könnte dies je nach Rechtsraum auch zu Problemen hinsichtlich des Kartell- und Wettbewerbsrechts kommen, da diese Organisation eine monopolistische Vereinigung innerhalb dieses Branchenzweigs darstellen würde (Abanazir 2019:125).

Auch hinsichtlich des Kriteriums der Stabilität, das durch Suits (2007) als elementare Voraussetzung für den modernen Sport postuliert wurde, sieht Abanazir Probleme für den elektronischen Sport. Dies manifestiere sich zum einen in Fluktuationen der Popularität der jeweiligen Disziplinen und zum anderen im sukzessiven Ausbau vieler dieser Titel durch regelmäßige Updates, Erweiterungen oder DLCs (*downloadable contents*), welche das virtuelle Spielfeld oder dessen Regeln oftmals in erheblicher Weise beeinflussen beziehungsweise verändern (Abanazir 2019:125;127).

Der Schluss, den Abanazir daraus zieht, ist, dass die Anwendung von Kriterien, die für ein Phänomen des 19. Jahrhunderts formuliert wurden, womöglich nicht mehr zeitgemäß für die Erklärung eines Phänomens des späten 20. Jahrhunderts sind. Gerade im Hinblick auf die lange Entwicklungsgeschichte des modernen Sports, welcher sich oftmals mit ähnlichen Problemen konfrontiert sah beziehungsweise sieht, sei es wichtig dem neueren Phänomen Zeit zu geben und diese Entwicklung genau zu beobachten (Abanazir 2019:127). Durch diese Fluidität des Phänomens legt Abanazir nahe, dass womöglich ein fallstudienbasierter Zugang wie etwa von Rosell Llorens (2017) oder Funk et al. (2018) am aufschlussreichsten sei (Abanazir 2019:125).

Abschließend soll nun noch kurz auf Forschungen zur frühen historischen Entwicklung des E-Sports eingegangen werden, um unterschiedliche Institutionalisierungsmodelle aufzuzeigen, welche wiederum als Vergleichsgrundlage für die Analyse des Institutionalisierungsprozesses des japanischen E-Sports in Kapitel 4 herangezogen werden sollen.

In diesem Zusammenhang seien in erster Linie die Monographien von Jin (2010), Taylor (2012) und Werdenich (2010) sowie der Aufsatz von Summerley (2020) anzuführen. Im Kontext der Entwicklung eines europäischen und/oder US-amerikanischen E-Sports sprechen Taylor und Werdenich den sogenannten LAN-Partys eine elementare Wichtigkeit für die Entstehung großangelegter E-Sportturniere zu (vgl. Taylor 2012:9; Werdenich 2010:42). LAN bezeichnet in diesem Zusammenhang ein lokales beziehungsweise ein Heimnetzwerk und leitet sich vom Englischen *local area network* ab. Diese Form von jugendkultureller Praktik entsprang vorrangig aus dem Umstand, dass die Verbreitung von Internetanschlüssen sowie deren Stabilität und Geschwindigkeit Mitte der 1990er Jahre oftmals nicht ausreichend für reibungsloses Onlinespielen war. Dadurch etablierten sich sowohl im kleinen freundschaftlichen Kreise als auch in großem Ausmaß veranstaltete (offline) Zusammenkünfte von Computerspielenthusiasten, die ihre Computer über ein lokales Netzwerk verbanden, um mit oder gegeneinander antreten zu können. Der wohl bekannteste und größte Vertreter der LAN-Partys ist die ursprünglich 1994 in Schweden entstandene DreamHack⁶ (vgl. Werdenich 2010:42; Liquipedia CS 2021). Gerade an der Entwicklungsgeschichte der DreamHack wird offensichtlich, dass es sich hierbei ursprünglich um eine Basisbewegung handelte, die versuchte für die eigene Community von Gleichgesinnten eine Plattform zu schaffen. Auch Summerley veranschaulicht am Beispiel der Evolution Championship Series einen ähnlichen Antrieb und Verlauf. Im Falle der EVO versuchten die Veranstalter eine neue Plattform für den Austausch und den Wettkampf von früheren Stammkunden von Spielhallen zu kreieren, da die Zahl solcher Lokalitäten durch die zunehmende Verbreitung von Heimspielkonsolen seit den 1990er Jahren stetig sinkend war. Darüber hinaus ging mit der Etablierung von Heimspielkonsolen einerseits der Verlust der Möglichkeit eines direkten Vergleiches mit anderen und andererseits auch der Verlust einer wichtigen sozialen Komponente einher, welcher durch die Formierung einer Turnierserie entgegengewirkt werden sollte (vgl. Summerley 2020:56). Werdenich und Taylor weisen weiters daraufhin, dass bereits mit der Cyberathlete Professional League (CPL) 1995 in den USA und mit der Electronic Sports League (ESL) 2000 in Deutschland sehr früh Organisationen aufkamen, die sich der Organisation von E-Sport-Turnieren und Ligen annahmen (Taylor 2012: 8-11; Werdenich 2010:40-41). Die bereits im Jahre 2000 in Köln gegründete ESL stellt mitunter die älteste bestehende und bis dato größte Marke im elektronischen Sport dar (vgl. ESL 2021). Ein wichtiger Unterschied zwischen der ESL und anderen Ligen dieser Zeit bestand vor allem darin,

⁶ Zur Geschichte der DreamHack bis 2010 vgl. DreamHack (2015)

dass die ESL allen, die sich kompetitiv mit anderen Spieler:innen messen wollten, eine Plattform in Form mehrerer leistungsbasierter Ligen bot (vgl. Werdenich 2010:40).

In starkem Kontrast dazu gestaltete sich die frühe Entwicklung des E-Sports in Südkorea. Werdenich beispielsweise beschreibt eingehend den Einfluss der sogenannten *PC-bang* (kor. PC 방; wörtlich: PC-Zimmer) auf die Entstehung des südkoreanischen E-Sports, welche stark durch die staatlichen Subventionen von Internetanschlüssen sowie Heimcomputern nach der Asienkrise 1998 begünstigt wurden (vgl. Werdenich 2010:91-94). Dabei wird auch ersichtlich, dass gerade eine soziale Komponente, die durch das Spielen vor Ort bedingt ist, ebenfalls einen formativen Einfluss auf den südkoreanischen E-Sport hat. Der große Unterschied im Hinblick auf die Institutionalisierung des südkoreanischen E-Sports findet sich im Umstand, dass bereits 2000 in Kooperation mit dem koreanischen Ministerium für Kultur, Sport und Tourismus die Korean e-Sports Association (kurz: KeSPA) ins Leben gerufen wurde (vgl. KeSPA 2018; Werdenich 2010:65-68; Jin 2010: 66-67), die von dort an die Entwicklung und Organisation des nationalen E-Sports beaufsichtigte. Im selben Jahr wurde unter dem Vorsitz des damaligen Vizepräsidenten von Samsung Electronics mit der Unterstützung des Ministeriums für Kultur, Sport und Tourismus sowie dem Ministerium für Information und Technologie die erste Vorausscheidung für die World Cyber Games (WCG) abgehalten. Die WCG sollten als ein Pendant zu den Olympischen Spielen für das digitale Zeitalter etabliert werden und wurden erstmals 2001 in Seoul veranstaltet. Im Bereich der Zuschauer- und Teilnehmerzahlen sowie der Preisgelder nahmen die WCG ein bis zu diesem Zeitpunkt noch nie dagewesenes Ausmaß für den E-Sport an (vgl. Werdenich 2010:56-57). Des Weiteren wurde 2008 die International ESports Federation ebenfalls mit Sitz im südkoreanischen Busan gegründet, die als teilnehmerbasierte Föderation Turniere veranstaltet und ebenfalls Antidopingregulierungen besitzt, die in Kooperation mit der World Anti-Doping Agency erarbeitet wurden (vgl. Abanazir 2019: 123; IESF 2020).

Anhand dieser beiden Beispiele kann sehr eingehend veranschaulicht werden, welche unterschiedlichen Entwicklungspfade es für den elektronischen Sport gab. Auf beiden Seiten lässt sich der grundsätzliche Ursprung in den jeweiligen Communities selbst verorten. Wie jedoch am Beispiel der EVO oder der DreamHack gezeigt wurde, sind es in den USA und Europa bis heute einzelne, oftmals ursprünglich communitybasierte, Organisationen, die neben den Entwicklern selbst, die Entwicklung des E-Sport vorantreiben. Natürlich hat sich in der Struktur dieses Prozesses seit den späten 1990er Jahren – gerade durch die Involvierung von Spieleentwicklern und Publishern – viel verändert. Von einer staatlich organisierten E-Sportsbranche im Ausmaß von Südkorea ist – mit Ausnahme der VR China – bis dato in keinem

anderen Land zu sprechen. Daraus lässt sich schließen, dass die Institutionalisierungspfade des E-Sports in ein *bottom-up* sowie ein *top-down*-Modell unterteilt werden können. Diese Entwicklungsmodelle sollen, in Kapitel 4 als Vergleichsgrundlage für die Analyse des japanischen Institutionalisierungsmodells dienen.

3. Methodik

Im Folgenden soll nun mit Fokus auf den Institutionalisierungsprozess des japanischen E-Sports und damit verbundenen Machtverhältnissen in dieser Forschungsarbeit versucht werden, diesem Forschungsbereich eine breitere gesellschaftliche Einbettung zu verleihen. In Anbetracht der derzeitigen Forschungslage erscheint es meines Erachtens, dass es der vorliegenden Arbeit zur Umsetzung dessen eines explorativen Charakters bedarf. Dies soll in erster Linie durch eine ausgeprägte theoretische Orientierung der Methodik sowie der Zusammenführung von Sportsoziologie und Game Studies, welche sich – wie bereits zuvor geschildert – in der Adaption des Institutionalisierungskonzepts als essentielles Kriterium für die Definierung eines sportlichen Phänomens einig sind, erzielt werden.

Bedingt durch dieses Fehlen von ausreichend Sekundärliteratur, folgt die Notwendigkeit einer ausgiebigen Eigenrecherche mit dem Ziel, grundlegende Informationen zum Institutionalisierungsprozess des japanischen E-Sports zu akkumulieren, um einen nachvollziehbaren Verlauf als Anhaltspunkt für die folgenden Analyseschritte zu generieren. Dies bedeutet für die methodische Herangehensweise der vorliegenden Arbeit, dass eine hermeneutische Analyse der gesammelten Quellen einen Kernpunkt für die Generierung eines grundsätzlichen Verständnisses für das zu analysierende Phänomen darstellt. Diese Quellen setzen sich dabei vorrangig aus Zeitungsartikeln verschiedener japanischer Tageszeitungen (Asahi Shinbun, Mainichi Shinbun, Nihon Keizai Shinbun), einschlägigen Online-Medien sowie öffentlich zugänglichen Informationen zu Institutionen und Organisationen mit E-Sportbezug zusammen.

Um die Analyse der hier vorliegenden Masterarbeit aber nicht ausschließlich auf meine eigene Recherche zu beschränken und dabei Gefahr zu laufen, einseitiger oder deterministischer Betrachtungsweisen zu verfallen, soll dieser methodische Zugang um eine weitere Komponente erweitert werden. Da in Anbetracht des Forschungsinteresses dieser Arbeit gerade brancheninternes Wissen eine äußerst schwer zugängliche und somit wertvolle Ressource darstellt, fiel die Entscheidung auf Experteninterviews als naheliegendste Lösung, um diesem Problem entgegenzusteuern. Im Hinblick auf die Durchführung und Analyse soll sich im Folgenden auf die Interpretation von Experteninterviews nach Misoch (2019) bezogen werden. Dabei wurde im Vorfeld von allen Interviewpartner:innen die Einwilligung eingeholt, diese auch im Folgenden mit ihren Klarnamen angeben zu dürfen.

Sabina Misoch (2019) weist in ihrem Handbuch zu qualitativen Interviews eingangs etwa darauf hin, dass das Experteninterview wohl eine der am häufigsten angewandten Interviewformen sei, jedoch oftmals darauf vergessen wird, dass es sich in erster Linie um

teilstrukturierte Leitfadeninterviews handelt. „Experteninterviews sind vom Begriff her nicht inhaltlich oder methodologisch bestimmt, sondern lediglich im Hinblick auf die Gruppe der zu interviewenden Personen“ (Misoch 2019:120). Dies führt dazu, dass oftmals die Bezeichnung des Experteninterviews nicht auf eine separate Methode, sondern vielmehr auf die bestimmte Zielgruppe der Datenerhebung verweist (vgl. Misoch 2019:126-27). In Anlehnung an Hitzler (1994) können laut Misoch jene Personen als Experten bezeichnet werden, die durch institutionalisierte Kompetenz zur Konstruktion von Wirklichkeit und über ein spezielles Sonderwissen verfügen. Diese konstruktivistische Sichtweise auf das Phänomen bedeute Misoch zufolge, dass Experten und Expertenwissen gesellschaftliche Konstruktionen darstellen (Misoch 2019:121). Dies könne laut Liebold & Trinczek (2009) nur dann gelingen, „wenn gleichzeitig ‚Laien‘ die jeweilige Logik der spezifischen Wissensform ‚Expertenwissen‘ akzeptieren“ (Liebold & Trinczek 2009:34). Dieser Umstand gehe wiederum von der Prämisse aus, „dass bestimmten Personen der Status als Experte für einen bestimmten Wissens-/Erkenntnisbereich zugesprochen werden“ könne (Misoch 2019:121). „Adressaten von Experteninterviews sind demnach Funktionseliten innerhalb eines organisatorischen und institutionellen Kontextes“ (Liebold & Trinczek 2009:34).

Die vorläufige Eingrenzung der Auswahl von möglichen Interviewpartner:innen fiel somit vorrangig auf Personen, die entweder seit längerer Zeit als öffentliche Akteure im E-Sport auftreten oder selbst wichtige Positionen innerhalb von e-sportbezogenen Institutionen bekleiden. In diesem Zusammenhang trat vor allem ein Akteur besonders hervor. Kakehi Sei'ichirō kam laut eigenen Angaben bereits 2006 mit dem Thema E-Sport in Berührung und versuchte seitdem, diesen in Japan zu etablieren. Im Zuge dessen trat dieser seit 2015 immer wieder medial als eine Art Botschafter des japanischen E-Sports in Medien auf, gründete die JeSPA, verfasste Beiträge zum Thema in diversen wissenschaftlichen Magazinen, spielte eine essentielle Rolle in der Gründung der Japan ESports Union (JeSU), engagiert sich mit seinem eigenen Unternehmen in der Veranstaltung von E-Sportturnieren und Events, tritt als Berater für Firmen und Teams auf und lehrt an mehreren Universitäten wie der Chūō-Universität in Tokyo als Lektor für e-sportbezogene Themen. Kurz gesagt, Kakehi erfüllte nicht nur eine, sondern beide Voraussetzungen, und entspricht somit auch dem zuvor diskutierten Expertenbegriff, weshalb die Wahl des Interviewpartners letzten Endes auf ihn fiel. Die angedachten Experteninterviews sollen in erster Linie dabei helfen, meine Hypothese eines hinderlichen Einflusses der derzeitigen Akteure im japanischen E-Sport auf ebendiesen zu verifizieren und Informationen dafür zu liefern, die anders nicht zugänglich sind. Durchgeführt und aufgezeichnet wurde dieses mithilfe der Videokonferenzsoftware zoom. Diese stellte

gerade in Hinblick auf die zum Zeitpunkt des Verfassens dieser Arbeit weiterhin anhaltenden COVID-bedingten Ein- und Ausreisebeschränkungen eine effektive Alternative zu einem Forschungsaufenthalt dar. Gestaltet wurde das Interview als teilstrukturiertes Experteninterview auf Basis eines zuvor ausgearbeiteten Leitfadens. Dieser Leitfaden beinhaltete drei große Themenbereiche zu: 1) der Entwicklung des japanischen E-Sports vor 2015; 2) den jetzigen Entwicklungen des japanischen E-Sports sowie der Rolle und den Tätigkeitsfeldern der Japan ESports Union und 3) dem Einfluss der japanischen Videospieleindustrie auf die derzeitigen Entwicklungen und Trends des japanischen E-Sports. Zum Einstieg in das Interview wurde aufgrund der Aktualität der Thematik noch Bezug auf den Einfluss der COVID-Pandemie im Jahr 2020/21 auf die Entwicklung des japanischen E-Sports genommen. Unterteilt wurden diese Bereiche in 16 breitere Fragen mit jeweils mehreren Unterfragen. Darüber hinaus sei angemerkt, dass das Interview in japanischer Sprache abgehalten und transkribiert wurde. Sämtliche Bezugnahme auf Gesagtes basiert somit auf den Aussagen des Informanten im japanischen Original, welche rein für die bessere Verständlichkeit dieser Arbeit ins Deutsche übersetzt wurden.

Die Analyse wurde dementsprechend in Anlehnung an Misoch (2019:124-25) gestaltet und setzt sich somit aus vier Einzelschritten zusammen: 1) Transkription; 2) Paraphrase; 3) Kodierung und 4) Typologische Analyse. Misoch rät in ihrem ursprünglichen Modell zwischen den Schritten 3) und 5) zu einem Zwischenschritt für einen thematischen Vergleich. Da es sich hierbei jedoch um ein einzelnes Interview handelt, erscheint „die Bündelung verschiedener Textpassagen mehrerer Interviews zum gleichen Themenfeld bzw. Code“ nur beschränkt sinnvoll (Misoch 2019:125). Deshalb wurde an dieser Stelle eine methodische Anpassung an das vorliegende Material vorgenommen.

Wie bereits zu Beginn dieses Abschnittes erwähnt, fehlt es derzeit noch an ausreichender Sekundärliteratur, um für das Forschungsvorhaben der vorliegenden Arbeit auf ein bereits erprobtes Theoriefundament zurückgreifen zu können. Dies rührt vor allem daher, dass die bereits diskutierten Arbeiten (Abanazir 2019; Summerley 2020, Rosell Llorens 2017 etc.) sich ausschließlich auf den Aspekt der Institutionalisierung im Allgemeinen fokussieren und dabei dessen Ursachen und Auswirkungen in einem speziellen Fall – wie etwa Japan – kaum Beachtung geschenkt wird. Aus diesem Grund bedarf es meiner Ansicht nach einer stabilen theoretischen Fundierung, um dieses Phänomen gesellschaftlich einbetten zu können. Mit der Ausrichtung dieser Forschungsarbeit auf den Institutionalisierungsprozess des japanischen E-Sports sowie den Einfluss bereits bestehender Institutionen auf diesen Prozess geht somit ebenfalls eine Fokussierung auf die diesem Spannungsverhältnis zugrundeliegenden

Machtstrukturen einher. Dabei erscheint gerade die Frage nach Prozessen zur Machtetablierung und Machterhaltung für das jeweilige Phänomen sowie die Einbindung der jeweiligen Gesellschaft in dieses System als besonders wichtig. Der hierfür angedachte Rahmen soll sich somit aus einem hegemonietheoretischen Ansatz in Anlehnung an Antonio Gramscis Schriften (1991) zusammensetzen. Dieser soll vor allem dabei helfen, die Verankerung eines neuen Phänomens in der Gesellschaft und die damit verbundenen Konflikte mit bereits etablierten Systemen sowie deren Verhältnissen zueinander erklärbar zu machen. Dies stellt gerade im Hinblick auf die Frage nach der Adaptierung eines neuen Phänomens aus der Sicht der japanischen Videospieleindustrie einen wesentlichen Aspekt dar, welchem ausführlich in Kapitel 5 nachgegangen werden soll.

Um mit einem solchen Konfliktpotential konfrontationslos umzugehen, merkt Gramsci an, dass es seitens der dominanten Gruppe zu Kompromissen kommen muss, um die eigene Herrschaftsposition aufrechtzuerhalten, ohne Gefahr zu laufen, in einen direkten Konflikt mit den aufbegehrenden Interessensvertretungen zu treten. Hinsichtlich der Grenzen der Kompromissbereitschaft einer dominierenden Gruppe weist Gramsci darauf hin, dass die gebotenen Kompromisse seitens dieser Gruppe jedoch nie Machtkompetenzen aus dem Kernbereich der jeweiligen Macht stammen können, da dies schließlich zu einem Machtverlust führen würde, den es a priori zu verhindern gilt (vgl. Gramsci 1991:1567).

Hierin lassen sich bereits Ansätze für spätere Analyseschritte im Hinblick auf die eingangs aufgestellte Hypothese (2) eines Einflusses der japanischen Videospieleindustrie auf die Entwicklung des E-Sports in Japan sowie ihrem Umgang mit einem neu auftretenden Phänomen verorten.

Als Erweiterung dieses Ansatzes ist die Anwendung des Konzepts der ideologischen Interpellation nach Louis Althusser (2001) angedacht, um der Analysemethodik eine weitere Perspektive zu verleihen. Giulianotti (2005:50) legt beispielsweise nahe, dass Althusser's Konzept der Interpellation durchaus im Bereich der Soziologie des Sports anwendbar ist. Er führt dazu an, dass Subjekte etwa auch durch Werbung in Fernsehübertragungen von Sportveranstaltungen als Konsumenten angesprochen werden und diesem Aufruf durch Wiedererkennung des Selbst als Konsument folgen. In Anbetracht der bereits thematisierten Ähnlichkeiten zwischen traditionellem Sport und E-Sport erschien mir deshalb auch in diesem Kontext die Adaption von Giulianottis Ansatz als grundsätzlich legitim. Diese zusätzliche Perspektive soll versuchen, ein Verständnis dafür zu vermitteln, wie Subjekte als (japanische) Konsumenten von (japanischen) Computer- und Videospiele angesprochen beziehungsweise interpelliert werden. In weiterer Folge soll dieses Verständnis dazu dienen, den

hegemoniethoretischen Ansatz dahingehend zu erweitern, dass eine mögliche Hegemonie der japanischen Videospiegelindustrie nicht nur aus institutioneller Sicht der dominierenden Gruppe betrachtet werden könnte, sondern auch die Auswirkungen auf die subalterne Gruppe sowie deren Einbindung in dieses hegemoniale Verhältnis zum Tragen kommen würde.

Zusammenfassend soll dieses theoretische Grundgerüst in der folgenden Analyse in zwei Schritten angewendet werden. Zuerst soll in Kapitel 4 der Institutionalisierungspfad des japanischen E-Sports und dessen Einzelheiten anhand der zuvor durch Recherche und Interview gesammelten Daten rekonstruiert und analysiert werden. Im Anschluss an diese Rekonstruktion des japanischen Institutionalisierungsprozesses sollen in Kapitel 5.1.1. die theoretischen Grundlagen differenziert präsentiert und vor dem Hintergrund der zuvor in Kapitel 4 dargelegten Umstände diskutiert werden. Dadurch soll die Anwendbarkeit eines hegemoniethoretischen Ansatzes nochmals im Detail evaluiert werden. Darauf folgend soll sich mithilfe des reevaluierten Theoriegerüsts der machstrukturellen Verhältnisse zwischen den einzelnen involvierten Institutionen innerhalb des japanischen E-Sports gewidmet werden. Abschließend soll in Kapitel 6 noch versucht werden, mögliche infrastrukturelle Einflüsse auf das verspätete Hervortreten eines japanischen E-Sportbetriebs zu diskutieren und die zuvor analysierten Einzelbereiche des Institutionalisierungsprozesses nochmals aus dieser Perspektive zu betrachten, um zu eruieren, inwiefern infrastrukturelle Faktoren die Institutionalisierung des japanischen E-Sports beeinflusst hat.

4. Ebenen des Institutionalisierungsprozesses des japanischen E-Sports

Im folgenden Abschnitt soll nun im Detail auf unterschiedliche Teilaspekte sowie Institutionalisierungsebenen des japanischen E-Sports eingegangen werden. Diese Abschnitte lassen sich in vier Abschnitte unterteilen, welche wie folgt lauten: 1) Kompetitives Spielen von Computer- und Videospiele in Japan vor der Gründung der JeSPA im Jahr 2015 und dessen Organisation; 2) Der Entwicklungsprozess von der Gründung der JeSPA 2015 hin zum Zusammenschluss dieser und weiterer Interessensvertretungen zur Nihon Esupōtsu Rengō [dt.: Japanische E-Sportunion] (kurz: JeSU) im Jahr 2018; 3) Weitere Institutionalisierungsbestreben seit 2018; 4) Andere Organisationen mit E-Sportbezug und deren Einfluss auf den Institutionalisierungsprozess. Anhand dieser soll anschließend der Versuch einer Rekonstruktion des Institutionalisierungsverlaufs des japanischen E-Sports unternommen werden. Auf Basis der Ergebnisse dieser Rekonstruktion soll schlussendlich ein Vergleich des japanischen Institutionalisierungsmodells mit den bereits zuvor geschilderten Modellen EU/US und Südkorea angestellt werden. Dies soll einerseits eine grundlegende Bestimmung der Ausrichtung des japanischen Institutionalisierungsmodells ermöglichen und andererseits Gemeinsamkeiten sowie Unterschiede beziehungsweise Besonderheiten des japanischen Modells aufzeigen. Mithilfe dieser Informationen soll in weiterer Folge auch der Rahmen für die in Kapitel 5 folgende machstrukturelle Analyse des Institutionalisierungsprozesses abgesteckt werden.

Somit wird sich im nun Folgenden zuallererst der historischen Entwicklung des Frühstadiums des E-Sports vor der Gründung einer ersten offiziellen E-Sportsorganisation in Japan gewidmet werden, um ein Verständnis für die Ausgangslage für spätere Entwicklungsphasen zu etablieren.

4.1. Frühphase des japanischen E-Sports bis 2015

Die Anfänge des elektronischen Sports nachzuverfolgen und zu datieren, stellt sich gerade im Falle von Japan als kein unbedingt einfaches Unterfangen heraus. Dies liegt mitunter an dem Umstand, dass der Begriff des E-Sports in Japan erst in den letzten drei Jahren breitere sowohl mediale als auch gesellschaftliche Aufmerksamkeit erfuhr. Über die Zeit vor 2018, oder wie es von vielen japanischen Experten und Medien genannt wird, *esupōtsu gan'nen* [dt.: Erstes Jahr nach Anbruch der E-Sport-Ära] (vgl. TV Asahi (2018); Nikkei Shinbun (2018a); Famitsu (2018a); Imai (2018); Yossy (2018)), ist deshalb aus offiziellen Quellen nur wenig in Erfahrung zu bringen. Durch Eigenrecherche sowie einem Interview mit einem der wichtigsten öffentlichen Akteure im japanischen E-Sportdiskurs – Kakehi Sei'ichirō – konnten Ansätze für

die Rekonstruktion der Frühphase des japanischen E-Sports erschlossen werden. Diese sollen nun folgend in chronologischer Reihenfolge vorgestellt werden.

Einer der ersten Ansätze für einen Ausgangspunkt des japanischen E-Sports, der Personen mit Interesse an und/oder Kenntnissen über japanische Videospiele und deren Geschichte mit hoher Wahrscheinlichkeit in den Sinn kommt, sind japanische Spielehallen. Im Hinblick auf kompetitives Spielen von Videospiele gegen andere Spieler:innen wird in diesem Zusammenhang den bereits eingangs erwähnten *kakutō gēmu* das Hauptaugenmerk zuteil. Die Japan Amusement Industry Association (kurz: JAIA; ebd. 2017) führt hierzu etwa an, dass mit dem Erscheinen von *Street Fighter II* (Capcom) 1991 das Zeitalter der *taisen gēmu* [dt.: Wettkampfspiele] eingeleitet wurde. Dies scheint ebenfalls die immense Dichte an Spielehallen in Japan zu Beginn der 90er Jahre (1993: 87294 Filialen), welche seit jeher stark rückgängig ist (2017: 13103 Filialen), erklären (vgl. JAIA 2018; Katō 2019). Durch diese erstmalige Möglichkeit für Spieler:innen gegen andere Personen abseits von Familienmitgliedern und Freunden via Heimspielkonsole antreten zu können, könnte argumentiert werden, dass hierdurch der Grundstein für kompetitives Spielen von Computer- und Videospiele in Japan gelegt wurde. Auch aus dem Interview mit Kakehi Sei'ichirō ging hervor, dass dieser ebenso den Ursprung des japanischen E-Sports in den Kampfsportsimulationsautomaten der frühen 1990er Jahre verortet. So führt Kakehi aus, dass etwa auch einer der bekanntesten japanischen *Street Fighter*-Spieler Momochi Yūsuke ebenfalls seine Karriere als professioneller Spieler bereits als Grundschüler in ebendiesen Spielehallen begann. Was hieran jedoch bereits auffällig wird, ist der Umstand, dass sich der Ausgangspunkt im Vergleich zur EVO in den USA nicht wirklich zu unterscheiden scheint, abgesehen davon, dass Spielehallen in Japan bis heute erhalten geblieben sind. Während in den USA durch die Zusammenarbeit der jeweiligen Communitys Turniere für Enthusiasten von Kampfsportsimulationen abgehalten wurden (vgl. EVO), wurde dies auch in Japan versucht, jedoch konnten diese Turniere durch Gesetze zur Regulierung von Glückspiel im japanischen Strafrecht (§185 u. §186) nicht durch Teilnehmergebühren finanziert werden. Dies bedeutete, dass entweder nur Sachpreise ausgezahlt werden konnten oder ein privater Sponsor das gesamte Preisgeld finanzieren musste, da sonst rein rechtlich die Möglichkeit bestünde, dass Teilnehmer, deren Teilnehmergebühr zur Finanzierung des Preisgeldes verwendet wurde, diesen Betrag durch eine Niederlage verlieren könnten. Darüber hinaus fiel das Interesse der Spieler für solche Turniere bei den Entwicklern und Herausgebern auf größtenteils taube Ohren (z.B.: *Tekken*-Turnier als Werbeaktion für das Erscheinen der Playstation 2 Version von *Tekken 4* 2002; vgl. Game Watch 2002; Namco 2002), weshalb sich solche Turniere, mit der Ausnahme des Gēmesuto Hai [dt.: Gemest-Cup], welcher

ab 2003 als Tōgeki [dt.: Kampfschauspiel] weitergeführt wurde, auf kleine Turniere in lokalen Spielhallen beschränkten.

Beim zuvor genannten Gemest-Cup handelte es sich um eine Turnierserie für *kakutō gēmu*, die mit dem Erscheinen von *Street Fighter II* 1991 seinen Anfang nahm. Organisiert wurde diese vom gleichnamigen Videospieldmagazin *Gemest*, welches von 1986 bis 1999 vom Tokyoter Verlag Shinseisha herausgegeben wurde. Der Fokus dieses Magazins lag auf Arkadenspielen und wurde bis 1994 zweimonatlich und ab 1994 bis zur Einstellung monatlich herausgegeben. Diese Veranstaltung wurde jährlich im Sommer abgehalten und wechselte jedes Jahr das Spiel, das im Fokus stand. Teilnehmen konnten Spieler:innen nur, indem sie das Magazin kauften und die beigelegten Postkarten einsendeten, welche anschließend per Zufallsprinzip ausgewählt wurden. Laut dem Redakteur und Veranstalter Sawatari Masashi kam es bereits bei der ersten Ausgabe des Turniers zu einer Teilnehmeranzahl von 512 Personen (vgl. Matsui 2018a). Durch den Konkurs des Verlages bedingt, wurde das Turnier 1998 zum letzten Mal abgehalten und die dazugehörige Zeitschrift im folgenden Jahr aufgelassen. Viele frühere Mitarbeiter:innen – darunter auch Sawatari – die an *Gemest* arbeiteten, wechselten nach der Einstellung des Magazins zum ASCII-Verlag (heute Teil der Kadokawa-Gruppe), welcher 1999 mit *Arcadia* begann eine Art Nachfolgemagazin zu *Gemest* herauszugeben. Laut eigenen Angaben versuchte Sawatari lange intern eine Nachfolgeveranstaltung für den früheren Gemest-Cup zu planen. Dies wurde aber seitens der Firmenleitung nicht umgesetzt, da Sawatari als Neuzugang der Firma solche Freiheiten nicht zugesprochen wurden. Dieser Prozess dauerte bis 2003 an, als erstmals das sogenannte Tōgeki abgehalten wurde. Die Idee hinter dieser Veranstaltung war Sawatari zufolge eine neue Form eines Spieleturniers zu schaffen, in dem der Fokus auf das Entertainment der Zuseher:innen erweitert wird. Darüber hinaus wollte sich Sawatari vom ursprünglichen Konzept der Teilnahme per Postkarte entfernen und im Sinne eines großangelegten Turniers eine landesweite Vorrunde in Kooperation mit lokalen Spielhallen veranstalten. Dabei wurde sowohl das Spektrum der ausgetragenen Spiele als auch die Anzahl der Disziplinen erweitert. Somit wurden 2003 bereits sieben unterschiedliche Disziplinen angeboten, wobei es je nach Spiel entweder Turniere in einem Eins-gegen-Eins-Format oder Teambewerbe mit jeweils drei Spieler:innen pro Team gab. Fortgesetzt wurde diese Veranstaltungsserie mit stetig wachsendem Ausmaß bis 2012. Die letzte Ausgabe des Turniers ging dabei jedoch durch das Abhalten im Freien in Verbindung mit anderen Veranstaltungen als desaströses Negativbeispiel in die Geschichte ein (vgl. Matsui 2018b).

Bis zu diesem Zeitpunkt wurde das Tōgeki neben der ebenfalls bereits etablierten EVO als die zweite große Turnierserie im Bereich der *kakutō gēmu* gehandelt. Der auffälligste

Unterschied zwischen Tōgeki und EVO dabei lag jedoch darin, dass sich abseits eines Showmatches 2012 und vereinzelt 2002 im Falle des Tōgeki keine ausländischen Teilnehmer:innen finden lassen. Dies wirft wiederum die Frage auf, was diesen Umstand bedingt hatte. Da über die Preissituation des Tōgeki keine eindeutigen Indizien auffindbar sind, könnte natürlich auch vor dem Hintergrund der japanischen Rechtslage daraus geschlossen werden, dass das Fehlen eines monetären Anreizes das Ausbleiben von nichtjapanischen Teilnehmer:innen bedingt hatte. Nichtsdestotrotz bleibt der Umstand bestehen, dass sich hierin bereits ein auffälliger Unterschied zwischen den zwei größten Turnierserien in Japan und den USA manifestiert, der für die weitere Analyse einen nicht zu ignorierenden Ausgangspunkt darstellt.

Ein weiterer Schritt in Richtung Etablierung und Institutionalisierung des E-Sports in Japan ereignet sich ebenfalls in der zweiten Hälfte der 2000er Jahre. So ging aus dem Interview mit Kakehi Sei'ichirō hervor, dass dieser in seiner Zeit bei der japanischen Werbeagentur Dentsu bereits den Versuch startete ein Gründungskomitee für eine E-Sportorganisation zu formen. Im Zuge dessen wurde seinerseits versucht, mit Geldern von Dentsu Events auf der Tokyo Game Show, E-Sportwettkämpfe zwischen Japan und Südkorea und ähnliche E-Sportveranstaltungen zu organisieren. Durch die Weltwirtschaftskrise 2008 sowie die damit einhergegangene Rezession bedingt, wurden diese Unternehmungen jedoch vorerst eingestellt, da die wirtschaftliche Lage den E-Sport nicht nur in Japan, sondern weltweit stark getroffen hatte. Darüber hinaus führte Kakehi aus, dass seine Anfragen nach Geldern für beziehungsweise Interessenten am E-Sport auch nach der Wirtschaftskrise lange Zeit auf Unverständnis stießen, da kein Verständnis für ein Phänomen wie E-Sport vorhanden gewesen sei. Aus diesem Grund seien seine Unternehmungen – auch nach dem Vorweisen von Beispielen aus Korea oder Europa – oftmals von Vorsitzenden und Investoren als vermeintliche Betrugerei abgetan worden. Dies führte letztendlich dazu, dass er 2010 seine Stelle bei Dentsu aufgab und versuchte, seinen eigenen Weg einzuschlagen. Jedoch setzte sich dieses Unverständnis bei möglichen Investoren und Interessenten noch mehrere Jahre bis 2017 weiter fort.

Zur selben Zeit entwickelte sich im Raum Tokyo eine weitere Komponente, die sich bereits in den USA und Europa als Katalysator für die Entwicklung des heutigen E-Sports erwies. Die Rede ist von den bereits eingangs beschriebenen LAN-Partys. So wurde 2008 eine Gruppe ins Leben gerufen, die sich zum Ziel gesetzt hatte, eine Art Metacommunity für verschiedenste Genres von Computer- und Videospiele zu gründen, die ebenfalls in der Lage ist, Veranstaltungen für diese abzuhalten. Dies geschah unter dem Namen Tokyo Game Night !! (kurz: TGN), unter welchem sich fünf Untersektionen zusammenschlossen. Zu Beginn entstand

die Gruppe des Genres der PC-*first person shooter* (kurz: FPS⁷), darauf folgte die der *kakutō gēmu*, danach die der Echtzeitstrategie beziehungsweise *real-time strategy*⁸ (kurz: RTS), sowie eine *FIFA*⁹-Gruppe und die Sonderform des GODSGARDEN, welche ein Turnierformat für *kakutō gēmu* darstellt. Als Beweggrund für die Gründung dieses Events führen die Initiatoren an, dass es ihnen eigenartig erschien, dass es für Manga-Enthusiasten Veranstaltungen wie den Comic Market (*Komiketto*) mit Teilnehmerzahlen jenseits der 50.000 gibt, aber trotz der gesellschaftlichen sowie wirtschaftlichen Bedeutung von Bildschirmspielen, vergleichbare Veranstaltungen für Computer- und Videospiele-Enthusiasten vergeblich gesucht wurden (vgl. TGN 2013).

Dies führte schlussendlich dazu, dass 2008 erstmals die TGN mit dem Fokus auf PC-FPS abgehalten wurde. Von diesem Zeitpunkt an fand die TGN bis 2014 46mal mit wechselndem Fokus statt. Bei den Veranstaltungen handelte es sich meist um ein- oder zweitägige Events, die an Freitagen und Samstagen stattfanden und meist vom Abend des Vortages bis in die Morgenstunden des Folgetages andauerten. Die Teilnehmer:innenzahl bewegte sich dabei pro Veranstaltungstag meist zwischen 30 und 70 Personen (vgl. u.a. 4Gamer 2009; Ameba 2012; TGN 2008), was auf Basis von Bildern der TGN beurteilt, womöglich auf Platzrestriktionen zurückzuführen sein könnte.

Weiters geben die Veranstalter an, dass sie seit der ersten Ausgabe der TGN mit der Vorstellung gearbeitet haben, dass es wünschenswert wäre, wenn Spieler in Japan sich ebenfalls professionalisieren könnten (vgl. TGN 2013). Dementsprechend gestaltete sich deren Vision dahingehend, dass nach dem Vorbild anderer großer Fanveranstaltungen in Japan wie dem Comic Market, womöglich auch mit der TGN Profis und affillierte Unternehmen hervorgebracht werden könnten. Dies bewahrheitete sich laut eigenen Angaben insofern, dass viele spätere Profispieler Teil der TGN als Teilnehmer:in und/oder Beteiligte/r waren (vgl. TGN 2013). Auch Kakehi führte während des Interviews mit ihm zur Frage der Frühentwicklungsphase des japanischen E-Sports aus, dass die TGN trotz ihres kleinen Ausmaßes wichtige Grundlagen für den japanischen E-Sport legte und viele der damals beteiligten Personen auch heute noch wichtige Positionen im japanischen E-Sport einnehmen. Ein Beispiel hierfür wäre etwa die Organisation GODSGARDEN, die auch nach dem Ende der

⁷ Bezeichnet ein Bildschirmspielgenre, das sich durch das Bekämpfen von Computergegnern oder anderen Spielern meist mithilfe von Waffengewalt, entweder alleine oder in einem Team, aus der Egoperspektive auszeichnet.

⁸ Zu dt.: Echtzeitstrategiespiel. Bezeichnet ein Untergenre der Strategiespiele, welches sich im Gegensatz zu rundenbasierten Strategiespielen (*Turn-based strategy*; kurz: TBS) dadurch auszeichnet, dass alle Spieler gleichzeitig in Echtzeit ihre Züge ausführen können.

⁹ Hier wird sich nicht auf die Fußballorganisation, sondern auf die Fußballsimulationsreihe von EA Games bezogen.

TGN die Veranstaltung von *kakutō gēmu* -Turnieren fortsetzte und deren Beteiligten oftmals auch als Kommentatoren anderer Turniere auftreten (vgl. GODSGARDEN 2021).

Ein weiterer interessanter Umstand, der sich am Beispiel der TGN erkennen lässt, ist, dass es sich hierbei erstmals um eine öffentliche Veranstaltung in Japan im Bereich des Gamings handelt, die sich nicht nur ausschließlich auf *kakutō gēmu* als Genre und Spieleautomaten oder Heimspielkonsolen als präferiertes Medium beschränkte. Mithilfe des Beispiels der TGN kann somit argumentiert werden, dass es sich hierbei auch um die erste Veranstaltungsserie handelt, die sich in ihrer Form an europäischen oder US-amerikanischen LAN-Partys orientierte und Computerspielen als Alternative zum Spielen via Heimspielkonsole beworben hatte.

Zusammenfassend lässt sich somit über die Frühphase des elektronischen Sports in Japan sagen, dass auffällig wurde, dass sich – anders als der gegebene Ersteindruck vermuten ließ – in Japan sehr wohl ähnliche Prozesse finden lassen, die den Entwicklungen zur Etablierung des E-Sports in den USA oder Europa sehr stark ähneln. Die größten Unterschiede manifestieren sich jedoch im Ausmaß, in dem diese Bestrebungen umgesetzt wurden. So konnte etwa am Beispiel des Tōgeki gezeigt werden, dass zwar aufgrund von rechtlichen Einschränkungen ein privater Sponsor als Veranstalter auftreten musste, jedoch trotzdem eine vergleichbare Veranstaltung zur EVO auf nationaler Ebene vorhanden war. Hinsichtlich des Ausmaßes des Tōgeki konnte sich dieses jedoch nicht internationalisieren, was wiederum auf ein etwaiges Fehlen von monetären Anreizen für internationale Spieler zurückzuführen sein könnte. Das deutet jedoch darauf hin, dass seitens der Sponsoren womöglich keinerlei Interesse oder Bestrebungen vorhanden waren, ein größeres oder gar internationales Turnier zu veranstalten.

Auch am Beispiel der TGN lässt sich ein ähnliches Bild skizzieren, da auch dort das Ausmaß, in dem die TGN veranstaltet wurde, in keiner Weise mit beispielsweise dem der DreamHack vergleichbar wäre. In diesem Fall lassen sich vorrangig das geringe Interesse an Computern als Spielemedium sowie das fehlende Interesse von Investoren an einer Sparte, die wirtschaftlich gesehen als Nische zu klassifizieren wäre, als Hauptgründe für das Ausbleiben größerer Veranstaltungen identifizieren. Ein gemeinsamer Faktor, der bei der Betrachtung dieser Gegenüberstellung von Tōgeki und EVO jedoch augenscheinlich wird, ist, dass es zur Etablierung und Organisation größerer Veranstaltungen und Turniere schlussendlich an Kapital und/oder Unterstützung vonseiten großer Spielentwicklerstudios, Herausgebern oder brancheninternen Sponsoren fehlte. Vor dem Hintergrund einer historisch stark positionierten japanischen Spielkonsolen- und Videospielebranche betrachtet, erscheint die ausgebliebene

Entwicklung eines PC-Gaming-Segments in Japan durchaus nachvollziehbar. Demnach lässt eine fast 25-Jahre anhaltende Monopolstellung japanischer Hersteller am Heimspielkonsolenmarkt diesen Umstand ebenfalls als denkbaren formativen Einfluss auf das Konsumverhalten der japanischen Spieler:innen erscheinen (Näheres in 5.1.).

Diesem Problem sollte sich demnach mit der Gründung einer nationalen E-Sportorganisation angenommen werden, dessen Entwicklung im folgenden Kapitel genauer beleuchtet werden soll.

4.2. Der Entwicklungsprozess von JeSPA hin zu JeSU

Als Nächstes soll der Entwicklungsprozess der JeSPA sowie ihre Weiterentwicklung zur JeSU im Fokus stehen. Somit soll vor allem der Zeit der Entstehung der JeSPA sowie der Übergangszeit und den damit verbundenen internen Entwicklungen, die zum Zusammenschluss der Nihon E-Supōtsu Rengō führten, das Hauptaugenmerk in diesem Kapitel zu Teil werden.

Seinen Anfang nahm der Entstehungsprozesses der JeSPA dabei – bereits 2007 – mit Kakehis vergeblichen Versuchen in seiner damaligen Funktion bei der Werbeagentur Dentsu, den elektronischen Sport in Japan zu bewerben. Dies führte zur Entstehung eines Gründungskomitees, das sich ebenfalls dem Ziel verschrieb, den E-Sport in Japan zu etablieren. Behindert durch den Einfluss der Weltwirtschaftskrise 2008 verliefen sich laut Angaben Kakehis diese Unternehmungen durch fehlende Ressourcen und Möglichkeiten recht bald, was dazu führte, dass bis ins Jahr 2015 kaum Aktivitäten dieses Komitees zustande kamen. Die Versuche, die in die Tat umgesetzt wurden, wie etwa Schülerturniere, erzielten Kakehi zufolge jedoch bei Weitem nicht den gewünschten Effekt, die Popularität des E-Sports in Japan zu steigern beziehungsweise ein Bewusstsein für diesen zu schaffen.

Aus diesem Grund wurde 2015 die Entscheidung getroffen, dieser Unternehmung in eine zweite Chance zu geben. Der erste Schritt zu diesem Neustart sollte durch eine Änderung der Form des Vereins herbeigeführt werden. Somit sollte die JeSPA als allgemein rechtsfähige Körperschaft (jp.: *ippan shadan hōjin*) gegründet werden, um auf Basis einer Firmenstruktur besser und einfacher agieren zu können. Dies lässt sich in erster Linie mit einer fundierten rechtlichen Grundlage sowie einem ernstzunehmenderen Auftreten erreichen, welches möglicherweise dabei half, den Unzulänglichkeiten, mit denen man zuvor konfrontiert wurde, von vornherein entgegenzusteuern. Auch für diesen Entwicklungsabschnitt gab Kakehi an, dass sie für die Organisation von Veranstaltungen und Turnieren oftmals auf Kakehis Verbindungen zu seinem früheren Arbeitgeber Dentsu für finanzielle sowie Werbezwecke zurückgriffen.

So wurde bereits im Folgejahr als erstes nennenswertes Turnier die erste japanische E-Sportmeisterschaft Dai Ikkai Nihon Esupōtsu Senshuku Taikai in Tokyo am 13.03.2016 in fünf unterschiedlichen Disziplinen ausgetragen.

Zur selben Zeit 2016 gründete Kakehi ein weiteres Unternehmen in Form einer Hybridgesellschaft¹⁰ [jp.: *gōdō gaisha*] unter dem Namen e-Sports Communications (kurz: eSC), die sich laut eigenen Angaben die Förderung des japanischen E-Sports, die Schaffung von neuen Märkten, sowie die Zusammenarbeit mit ausländischen Organisationen und Unternehmen zur Steigerung der Wettbewerbsfähigkeit der japanischen E-Sportler als Ziel setzte. Dieses Unternehmen fungierte auch bereits im selben Jahr abseits der JeSPA als Organisator der japanischen E-Sport-Liga [jp.: Nihon Esupōtsu Rīgu] (kurz: JeSL), die vom 26.11.2016 bis zum 22.1.2017 sowohl online als auch vor Ort in Tokyo abgehalten wurde (vgl. JeSL 2017a). Diesbezüglich sei angemerkt, dass alle Wettkämpfe bis auf die Endausscheidung am 22.1.2017 online ausgetragen wurden. Die Endrunde wurde dabei in der Fachschule für Anime und Synchronsprecher in Kitakasai im Tokyoter Bezirk Edogawa veranstaltet (vgl. Nikkan Sports 2016). Diese Liga wurde im darauffolgenden Jahr 2017 im Sommer sowie im Jahr 2018 wiederum in den Wintermonaten fortgesetzt.

Auch die JeSPA setzte in diesen Jahren ihre Aktivitäten fort und veranstaltete zum Beispiel ein Schauturnier mit den Gewinnern der ersten Meisterschaft auf der Tokyo Game Show 2016 (kurz: TGS), eine der größten Branchenmessen der Videospieleindustrie weltweit. 2017 folgten sowohl die zweite Ausgabe der Meisterschaft als auch weitere kleinere Veranstaltungen (vgl. JeSPA 2018a).

Das Jahr 2017 stellte aber auch medial eine Zäsur in Sachen E-Sport in Japan dar. Dieser Umstand rühre Kakehi zufolge, vor allem von der Berichterstattung der 21. Tokyo Game Show desselben Jahres her. Dazu führte er aus, dass sich dabei mehr um einen glücklichen Zufall als eine gut geplante Kampagne handelte, da 2017 das Spieleaufgebot, das die japanischen Entwickler vorzuzeigen hatten, keine großen beziehungsweise lange erwartete Titel aufwies. Aus diesem Grund entschied die Organisationsleitung den Fokus der Veranstaltung für dieses Jahr auf VR (*virtual reality*) zu legen. Das Thema E-Sport sollte im Rahmen der TGS nur am Rande thematisiert werden. Strukturiert ist diese Messe als viertägige Veranstaltung, wobei die Tage Donnerstag und Freitag Branchenvertretern und Medien vorbehalten sind und Samstag sowie Sonntag für Besucher zugänglich sind. So sei Kakehi zufolge seitens der Medien bemerkt worden, dass sich VR gerade für Medienberichte nur sehr schwer eigne, da aufgrund der

¹⁰ Findet im deutschen sowie österreichischen Recht keinerlei Entsprechungen, da sie sowohl Charakteristika von Personenhandelsgesellschaften als auch von Kapitalgesellschaften in sich vereint. Gleich in vielen Bereichen der US-amerikanischen Rechtsform der *limited liability company* (kurz: LLC).

Notwendigkeit der Verwendung einer sogenannten VR-Brille keinerlei interessantes beziehungsweise aussagekräftiges Bildmaterial von außen gesammelt werden könne. So entschied sich das Team des NHK stattdessen über den Bereich des E-Sports auf der TGS zu berichten, da dieser weitaus einfacher und eindrucksvoller zu inszenieren sei. So wurde am ersten Tag der Messe in den Abendnachrichten des NHK sowohl um 19, 21 als auch 23 Uhr über den elektronischen Sport und dessen Ausmaß berichtet, das dieser im Ausland bereits angenommen hatte. Zur 21 Uhr-Ausgabe wurde Kakehi zufolge dieser auch gebeten, als Kommentator für dieses Nachrichtensegment zu assistieren, in dem er über das Ausmaß von E-Sportturnieren wie The International und seine persönliche Prognose für die Zukunft des internationalen sowie japanischen E-Sports sprach. Bedingt durch die Reichweite des NHK als größte japanische Rundfunkanstalt, erreichten diese Nachrichten auch viele Investoren und hoher Vertreter japanischer Firmen, was wiederum bei vielen womöglich für Verwunderung sorgte. Die Folgen, die dieser Medienbericht mit sich brachte, beschrieb Kakehi im Interview in humoristischer Form recht ausführlich. So elaborierte er seine Vorstellung von dem, was sich in den Firmen zugetragen haben muss, wie folgt:

Nachdem viele Firmenvorsitzende und Investoren es am Donnerstagabend gesehen hatten, gingen diese am Freitag ins Büro, und diese Leute an der Spitze riefen ihre Untergebenen zusammen und sagten: „Jetzt hört mal zu!“, und fragten sie, ob sie etwas über E-Sport wüssten. Und diese Untergebenen antworteten: „Nein, was ist E-Sport?“ Darauf sagten ihre Vorgesetzten wahrscheinlich: „Was? Habt ihr davon noch nichts gehört? Wisst ihr denn gar nichts darüber? Falls ihr wirklich nichts darüber wisst, dann recherchiert das gefälligst ordentlich, aber sofort!“ Da das in vielen Firmen so abgelaufen sein muss, dass den Mitarbeitern aufgetragen wurde, dass sie etwas über den E-Sport in Erfahrung bringen sollen, wählten viele als ersten Schritt die Internetrecherche. Jedoch waren wir im Jahr 2017 das einzige Unternehmen, das ‚E-Sport‘ im Namen trug.

(Auszug aus dem Interview mit Kakehi, Juni 2021, übersetzt aus dem Japanischen von C.K.)

Durch Kakehis Auftreten in der Nachrichtensendung des Vorabends sowie den Umstand, dass es 2017 abseits einer lokalen Firma in Hokkaidō nur Kakehis Unternehmen eSC sowie die JeSPA mit E-Sportbezug beziehungsweise E-Sport im Namen gab, kam es schlussendlich dazu, dass auch für ihn dieser Freitagmorgen zu einem unsanften Erwachen wurde. Seinen Erzählungen nach hörte sein Telefon den ganzen Tag nicht auf zu klingeln, und es traten sowohl Firmen als auch Fernsehanstalten sowie Zeitungen an ihn heran, die mehr über das neue Phänomen E-Sport erfahren wollten. Kakehis Einschätzungen nach zufolge lieferte dieses plötzliche Aufkommen eines breiteren medialen sowie wirtschaftlichen Interesses am elektronischen Sport in Japan den notwendigen Funken, der dem E-Sport das Fußfassen in Japan ermöglichte.

Dies spiegelte sich auch in der medialen Berichterstattung zum Thema wider. Die Asahi Shinbun berichtete beispielsweise im Jahr 2017 erstmals regelmäßig zum Thema E-Sport, während es sich in den Jahren 2015 und 2016 jeweils nur um vereinzelte Artikel handelte. Das Ausmaß betrug dabei 2017 erst acht Artikel. Im Vergleich dazu waren es 2018 aber bereits 82, woran sich meines Erachtens nach der Startschuss für das zuvor erwähnte *esupōtsu gan'nen* sehr gut veranschaulichen lässt (weiterer Verlauf 2019: 149 Artikel, 2020: 115 Artikel). Des Weiteren markierte dieses Ereignis auch den Beginn für Kakehis Tätigkeit als Berater für diverse Firmen, die von diesem Trend profitieren wollten. Darüber hinaus gab er laut eigenen Angaben auch vielerorts Workshops und Präsentationen zum Thema, um ein gewisses Grundverständnis für das Phänomen zu etablieren.

Diese Entwicklungen fungierten darüber hinaus auch als Katalysator für das Vorantreiben des Institutionalisierungsprozess, da Kakehi zufolge bereits während der Zeit der JeSPA bemerkt wurde, dass zwar eine Grundlage für die Etablierung des E-Sports geschaffen werden konnte, diese jedoch nicht ausreichend erschien, um eine großflächige Bewegung ins Rollen zu bringen. Aus diesem Grund wurden bereits im Vorfeld der TGS 2017 zwei weitere Organisationen gegründet. Einerseits die Esupōtsu Sokushin Kikō [dt.: Organisation zur Förderung des E-Sports], die sich die Etablierung eines Smartphone-fokussierten E-Sports verschrieb, und andererseits der Nihon Esupōtsu Renmei [dt.: Japanischer E-Sportbund], dessen Ziel es war, Visa für E-Sportler:innen zu erlangen sowie Profilizenzien für heimische Athlet:innen zu schaffen. In beiden Fällen bekleidete Kakehi wieder Vorstandspositionen und erläuterte deshalb ebenfalls kurz deren Entstehungsgeschichte, wobei vor allem dem E-Sportbund das Hauptaugenmerk geschenkt wurde. Der Grund dafür war, dass Kakehi im Vorfeld bereits als Berater für die Mutterfirma des Bundes, die Werbeagentur SANKO, tätig war. Aus dieser beratenden Tätigkeit entsprang seitens SANKO 2014 das Vorhaben die League of Legends Japan League (kurz: LJL) ins Leben zu rufen (vgl. u. a. LiquidLegends 2014). Als im Zusammenhang mit diesem Turnier jedoch erstmals rechtliche Probleme hinsichtlich der Ausstellung von Visa für E-Sportler:innen entstanden, fiel die Entscheidung, den japanischen E-Sportbund zu gründen, um sich dem Problem anzunehmen und die notwendige Grundlage für das Lobbying zur Lösung dieses Problems zu schaffen.

Den schlussendlichen Anstoß zur Zusammenführung der JeSPA, Esupōtsu Sokushin Kikō sowie des E-Sportbundes zu einer gemeinsamen Dachorganisation lieferte die Entscheidung des Olympic Council of Asia (OCA), erstmals bei der 18. Austragung der Asienspiele in Jakarta 2018 auch den E-Sport als Demonstrationssportart einzuführen. Anlässlich dieser Entscheidung wurde ebenfalls seitens der japanischen E-Sportorganisationen

versucht, eine japanische Delegation zu entsenden, jedoch musste dafür erst eine E-Sportvertretung Japans Einzug in das Japanische Olympische Komitee finden. Da sich dieses Unterfangen für drei separate Organisationen weitaus schwieriger gestaltete als für einen einheitlichen Dachverband, waren sich Kakehi zufolge kurz darauf alle Vertreter dieser drei Organisationen einig, dass eine Fusion der einfachste und sinnvollste Weg zur Aufnahme in das JOC gewesen sei. Beflügelt durch das entstandene Interesse seit der TGS 2017, gestaltete sich laut Angaben Kakehis auch die Aufnahme in das JOC sowie der Fusionierungsprozess selbst wesentlich einfacher. Ein weiterer Grund, den er dafür nannte, war auch die steigende Bereitschaft von Firmen, in den E-Sport zu investieren. Er gab beispielsweise an, dass er bereits nach dem ersten rasanten Anstieg an Interesse am E-Sport direkt nach der TGS 2017 im Oktober einer Reihe von interessierten Firmen Beratungen zum Thema E-Sport gab. Dies führte vielerorts bereits zur Mitkalkulation e-sportbezogener Investitionen für das Budget des Fiskaljahres 2018, was womöglich auch wiederum der Teilnahme eines japanischen E-Sportteams an den Asienspielen zugutekam. Im Zuge der Fusionsverhandlungen sowie den Gesprächen zum Einzug in das JOC kristallisierte sich laut den Erzählungen Kakehis heraus, dass der Zusammenschluss allein für die Aufnahme in das JOC nicht ausreichte, da die finanziellen Mittel dafür fehlten. Dies sei auf die fehlenden Monetarisierungsmöglichkeiten des E-Sports im Japan der damaligen Zeit zurückzuführen gewesen. Somit bedurfte es einer Geldquelle beziehungsweise eines Investors, der vorerst innerhalb der Branche gesucht wurde. Dies führte dazu, dass mit der Computer Entertainment Supplier's Association (kurz: CESA) sowie der Japan Online Game Association (kurz: JOGA) kooperiert werden musste, um den nötigen Rückhalt sowie die finanziellen Mittel für die Aufnahme in das JOC gewährleisten zu können. Diese Kooperation kam jedoch nachvollziehbarerweise nicht ohne weitere Forderungen seitens der Geldgeber zustande, was wiederum Implikationen für die derzeitige Ausrichtung der JeSU mit sich brachte (mehr dazu s. Kapitel 5).

Schlussendlich wurde mithilfe dieser Kooperation die Aufnahme in das JOC erreicht und bereits im Februar 2018 wurde dieser neue Zusammenschluss der zuvor genannten fünf Parteien zum Dachverband des japanischen E-Sports unter dem Namen der Nihon Esupōtsu Rengō verkündet. Mit dem 1. Februar 2018 nahm diese mit sofortiger Wirkung ebenfalls ihre Tätigkeit auf.

4.3. Die internen Entwicklungen der JeSU seit ihrer Entstehung bis heute

Kakehi zufolge sah sich die JeSU mit der Aufnahme ihrer Tätigkeit in erster Linie mit Problemen rechtlicher Natur konfrontiert, die zur Schaffung einer nachhaltigen Wachstumsgrundlage für den japanischen E-Sport zuerst beseitigt werden mussten. Genauer gesagt sah die JeSU das reibungslose Abhalten von Turnieren und somit auch die Entwicklung des E-Sports in Japan durch drei unterschiedliche Gesetze behindert.

Zum einen scheint das *Fūzokueigyō tō no kisei oyobi gyōmu no tekiseika tō ni kansuru hōritsu*; [dt. Gesetz zur Regulierung und Verbesserung des Unterhaltungsgewerbes] (kurz.: *Fūeihō*), dessen § 23 den rechtlichen Handlungsraum von Spielhallen- und Freizeitparkbetreibern regelt, vorrangig die Art der Veranstalter sowie den Veranstaltungsort von E-Sportevents zu restringieren.

Zum anderen behindere auch das Strafgesetz (jp.: *Keihō*) im Hinblick auf die Regulierung des Glückspiels in den §§ 185 und 186 die Veranstaltung von Turnieren, die Preisgelder in Aussicht stellen. Aussagen Kakehis sowie Hattori (2015) zufolge liege die rechtliche Gefahr in der Art der Finanzierung des Turniers begründet. So dürfe in Japan beispielsweise kein Turnier wie die EVO veranstaltet werden, die zum Großteil durch die Teilnahmegebühren der einzelnen Teilnehmer:innen finanziert wird, da die Einzelperson ihren Einsatz im Zuge des Wettkampfes verlieren könnte. Darüber hinaus liefere das Preisgeld wiederum einen Anreiz für Teilnehmer:innen an diesem Turnier teilzunehmen. Dies würde somit der japanischen Definition von Glückspiel entsprechen, da die Einzelperson einen Einsatz bezahlt, in der Hoffnung einen Mehrgewinn zu erzielen, jedoch eine Chance bestehe, dass diese Person den bezahlten Einsatz in seiner Gänze verlieren könnte. Somit müsse ein mit einem Preisgeld dotiertes E-Sportturnier zur Gänze von Sponsoren und/oder dem Veranstalter finanziert werden, um nicht Gefahr zu laufen, für eine Verletzung des Strafrechtes belangt zu werden. Dieser Umstand, dass ein Turnier ausschließlich durch Kartenverkäufe, Veranstalter oder Sponsoren finanziert werden darf, führt jedoch zu einem weiteren Problem, das gerade die Veranstaltung von E-Sportturnieren durch die Hersteller und/oder die Herausgeber betrifft.

In diesem Zusammenhang behindere das *Futō keihinrui oyobi futō hyōji bōshihō* [dt.: Gesetz zur Prävention von ungerechtfertigten Prämien und irreführenden Präsentationen] (kurz.: *Keihin hyōji hō*) sowohl das Abhalten von preisdotierten Turnieren als auch die Entstehung eines Profispielersstatus. Das liege daran, dass das Gesetz vorsieht, dass beispielsweise ein Videospieldevelopper oder Publisher, der grundsätzlich Geld für sein Produkt verlangt oder ein Produkt anbietet, das keine Anschaffungskosten erfordere (*free to play*), aber die Möglichkeit zu Käufen mit Echtgeld im Spiel biete, die die Stärke des Spielers beeinflussen (meist als *pay*

to win bezeichnet), keine Turniere mit Preisgeldern für diese Spiele veranstalten dürfe. Dies rühre von dem Umstand her, dass das *Keihin hyōji hō* als Gesetz zum Konsumentenschutz geschaffen wurde, dessen Ziel es ist, Konsumenten davor zu bewahren, durch Gewinnmöglichkeiten großer Sachpreise oder Geldsummen zum Kauf gewisser Waren verleitet zu werden. Dies sei somit auch im Falle von E-Sportturnieren ein Problem, da argumentiert werden könnte, dass ein Videospieleentwickler oder Herausgeber, der ein Turnier zu seinem Spiel mit einem hohen Preisgeld veranstaltet, damit Kunden zum Kauf seines Produktes verleiten würde. Würde das Turnier jedoch von einer dritten Partei veranstaltet werden, würde dies wiederum nicht unter die Bestimmungen des *Keihin hyōji hō* fallen, da der dritten Person nicht angelastet werden könne, dass das Turnier zur Werbung für das jeweilige Spiel veranstaltet werden würde, da es sich dabei nicht um ihr eigenes Produkt handle. Somit könne der Veranstalter im Sinne des *Keihin hyōji hō* nicht für irreführende Präsentation belangt werden, da der Bezug zum beworbenen Produkt nicht gegeben sei (vgl. JeSU 2019).

Aus dieser Rechtsauslegung entspringt darüber hinaus ein weiteres Problem, das sich auf das Ausmaß der Geldsummen bezieht, die im Rahmen eines Turniers ausbezahlt werden dürfen. Diesbezüglich führt die japanische Konsumentenschutzbehörde an, dass der Höchstbetrag von Preisen bei einem Preiswettbewerb auf das 20-fache des Transaktionswerts begrenzt ist, insofern dieser unter 5000 Yen (Zum Stand des 13.03.2022 rund 39,50 €.) liegt. Liegt dieser Transaktionswert jedoch über 5000 Yen, wird eine Obergrenze von 100.000 Yen (Zum Stand des 13.03.2022 rund 790,00 €) angesetzt. Dabei darf jedoch der Gesamtwert der Preise nicht mehr als 2% des erwarteten Umsatzes des Preiswettbewerbs betragen (vgl. CAA 2021). Um sich diesem Problem anzunehmen, musste somit zuerst eine Anerkennung der Teilnahme an den Turnieren der einzelnen E-Sportler:innen als Lohnarbeit sowie dem Preisgeld als Entlohnung für diese Arbeit erreicht werden. Im Zuge dessen mussten neue, für Japan gültige Beurteilungskriterien dafür geschaffen werden, da bis zu diesem Zeitpunkt keinerlei solche Kriterien für den E-Sport vorhanden waren. Laut Angaben der JeSU sei es ebenfalls essentiell gewesen, einheitliche Regelungen zu schaffen, da vor der Gründung der JeSU jeder Veranstalter nach eigenem Ermessen handeln musste und somit Gefahr lief, ein oder mehrere der zuvor genannten Gesetze zu verletzen. Weiters sei es seitens der JeSU ebenfalls für die gesellschaftliche Akzeptanz des elektronischen Sports in Japan von elementarer Wichtigkeit, rechtskonform zu handeln (JeSU 2019).

Aus diesem Grund wurde auf Basis von Gesprächen mit Spielefirmen und -experten sowie Verhandlungen mit den zuständigen Ministerien und Behörden das offizielle Profilizenzsystem der JeSU ins Leben gerufen. Dies sollte vorrangig die rechtlichen

Schwierigkeiten im Hinblick auf das Glückspielgesetz sowie das *Keihin hyōji hō* beheben und somit eine breitere Professionalisierung des japanischen E-Sports durch einen gesicherten rechtlichen Rahmen sowie finanzielle Sicherheit für die Athlet:innen ermöglichen (JeSU 2019). Kakehi führte in diesem Zusammenhang ebenfalls an, dass zum Stand des Verfassens dieser Arbeit bereits mit den jeweiligen Ministerien und Behörden Richtlinien für die Auslegung des Glückspielgesetzes sowie des *Keihin hyōji hō* zugunsten des E-Sports erarbeitet wurden. Derzeit arbeite die JeSU immer noch mit aller Kraft daran, auch eine Anpassung des *Fūeihō* zu Gunsten des E-Sports zu erreichen.

Das Ausmaß des hier aufgezeigten Einflusses von lobbyistischen Bestrebungen auf die Rechtslage für den E-Sport in Japan manifestierte sich bereits im Vorfeld der Fusion zur JeSU im Jänner 2018, als sich erstmals auch ein Politiker zur Lage Japans im E-Sport äußerte. Angaben des Nachrichtenunternehmens Bloomberg zufolge äußerte sich der Vorsitzende des überparteilichen Parlamentarierzusammenschlusses für Onlinespiele und E-Sport (jp.: *Onraingēmu, Esupōtsu Gi'inrenmei*) und Abgeordneter der LDP im Unterhaus, Kawamura Takeo, im Rahmen eines Interviews am 16.01.2018 zur Lage des japanischen E-Sports. Ihm zufolge dürfe Japan in puncto E-Sport nicht hinter andere Nationen zurückfallen, gerade im Hinblick auf die Aufnahme des E-Sportes in zukünftige Olympische Spiele als Medaillendisziplin, welche zu diesem Zeitpunkt bereits für die Pariser Spiele 2024 diskutiert wurden (vgl. Graham 2017). Somit solle in den Jahren bis 2024 das notwendige Umfeld geschaffen werden, das es ermöglichen soll, auch in Japan Turniere mit mehreren zehntausend Zuseher:innen abhalten zu können, da der elektronische Sport auch eine immense wirtschaftliche Möglichkeit für Japan darstelle. Darüber hinaus sei es dafür von äußerster Wichtigkeit, dass der japanische E-Sport mit seiner Vertretung sowohl Einzug in das JOC als auch in das IOC findet. Jedoch sei dafür ebenfalls zuerst ein breites Bewusstsein für den E-Sport innerhalb der japanischen Gesellschaft vonnöten (Nobuhiru et al. 2018).

Daran lässt sich bereits erkennen, welche finanzielle sowie politische Macht die neugewonnenen Fusionspartner der JeSPA – CESA und JOGA – in der Lage sind auszuüben. Interessant erscheint hierbei besonders der Umstand, dass sich der Einfluss des Lobbyings bereits im Vorfeld der tatsächlichen Gründung der JeSU öffentlich manifestierte. Des Weiteren kann dadurch argumentiert werden, dass sich aus dem Umstand, dass sich bereits vor der offiziellen Aufnahme der Tätigkeiten der JeSU ein politischer Einfluss auf die Entwicklung des japanischen E-Sports abzeichnete, auch Annahmen hinsichtlich des Ausmaßes der Macht dieser beiden Wirtschaftsspartenvertretungen beziehungsweise deren Machtpositionen anstellen lassen. Unter Berücksichtigung der Informationen Kakehis, dass die JeSPA und alle weiteren

E-Sportorganisationen vor der Zeit der JeSU ein gemeinsames monetäres Problem miteinander teilten, das das Vorantreiben einer breiteren Agenda für den E-Sport verhinderte, lässt sich der Schluss ziehen, dass mit dem finanziellen Rückhalt der japanischen Videospiegelindustrie auch der Zugang zu der dazugehörigen politischen Interessensvertretung erschlossen wurde.

Abseits dessen nahm die JeSU mit ihrer Gründung auch ihre Tätigkeit als Organisator und Veranstalter von nationalen E-Sportturnieren auf. Diese Wettbewerbe beschränken sich jedoch auf die Liste von Spielen, wofür die JeSU offiziell Profilizenzien vergibt. Dabei handelt es sich zum Zeitpunkt des Verfassens dieser Arbeit im Februar 2022 um 16 Disziplinen, die in Form von offiziellen JeSU-Turnieren abgehalten werden können. Weiters zählt die JeSU bis dato offiziell 230 Athlet:innen, die eine Profilizenz der JeSU besitzen, sowie 13 Teams, die durch die JeSU anerkannt werden (vgl. JeSU 2021a).

4.4. Die Struktur der JeSU und ihre Funktionen

Wie bereits aus den vorherigen Abschnitten, die sich mit dem Werdegang der JeSU beschäftigten, hervorging, stellt diese derzeit das zentrale Organ des japanischen E-Sports dar. Dabei konnte ebenfalls gezeigt werden, dass die JeSU einer Fusion aus drei zuvor separaten nationalen E-Sportorganisationen sowie zwei Wirtschaftsvertretungen der japanischen Videospiegelindustrie entsprang. Der Umstand, dass diese Fusion – wie auch aus Kakehis Interview entnommen werden konnte – in erster Linie auf finanzielle Mängel der einzelnen E-Sportorganisationen zurückzuführen war, spiegelt sich ebenfalls deutlich in der Organisationsstruktur wider. Wird in diesem Zusammenhang etwa die Verteilung der Aufsichtsratspositionen betrachtet, zeichnet sich eine offensichtliche Tendenz zugunsten der Geldgeber seitens der CESA und JOGA ab. Unter genauerer Betrachtung bedeutet dies, dass abseits der Position des Vizepräsidenten sämtliche Positionen des Vorstands der JeSU mit Vertretern der CESA beziehungsweise der JOGA oder Außenstehenden besetzt wurde. Im Falle des Vizepräsidenten sei zudem anzuführen, dass es sich bei Hamamura Hirokazu auch zur Zeit der JeSPA (JeSPA 2018b) um den einzigen Vertreter eines großen japanischen Unternehmens – der Kadokawa-Gruppe – handelte. Darüber hinaus kann anhand der Liste der Vorstandsmitglieder ebenfalls veranschaulicht werden, dass es sich im Falle der CESA und JOGA-Mitglieder auch gleichzeitig um hochrangige Vertreter von Videospiegelentwicklern und -herausgebern wie Sega (Okamura Hideki; Präsident der JeSU), Capcom (Tsujiimoto Haruhito; Vorstandsmitglied), Konami (Hayakawa Hideki; Vorstandsmitglied) oder GungHo Online Entertainment (Ochi Masato; Vorstandsmitglied) handelt (vgl. JeSU 2021b). Somit werden vier der acht Vorstandspositionen inklusive des Organisationsvorsitzes durch Vertreter der größten

japanischen Videospieldhersteller besetzt. Weiters nimmt mit Hamamura ein weiterer hoher Vertreter eines der größten japanischen Verlagshäuser für Manga, Anime und Videospiele die Position des Vizepräsidenten ein. Diese Mehrheit innerhalb des Aufsichtsrates der JeSU lässt somit ebenfalls die Annahme einer direkten Einflussnahme auf die Struktur der JeSU seitens der japanischen Videospieleindustrie zu.

Bevor sich jedoch in Kapitel 5 dieser Thematik theoriebasiert angenähert wird, sollen zuvor noch anhand der durch das Interview mit Kakehi sowie meine Eigenrecherche gewonnenen Daten die Funktionen der JeSU beleuchtet werden.

Aus den Informationen, die die JeSU selbst auf ihrer Internetpräsenz über ihre Ziele beziehungsweise Funktionen angibt, lässt sich entnehmen, dass diese sich auf fünf unterschiedliche Bereiche belaufen. Darunter fallen 1) Untersuchungen, Forschung und Aufklärung im Sinne der Förderung des E-Sports; 2) die Verbreitung von kompetitiven E-Sportwettkämpfen; 3) das Ausstellen von Profilizenzen sowie die Anerkennung von Turnieren; 4) die Unterstützung von e-sportbezogenen Ausbildungen und 5) die Kontaktaufnahme und Kommunikation mit relevanten Institutionen und Unternehmen zur Förderung und Entwicklung des japanischen E-Sports (vgl. JeSU 2021b).

Kakehi antwortete auf die Frage nach den Funktionen der JeSU ebenfalls mit mehreren Tätigkeitsbereichen, die wiederum in fünf separate Abschnitte unterteilt werden können. Seinen Angaben nach zufolge sei die JeSU in erster Linie eine Organisation zur Verwaltung der nationalen Athlet:innen aller Fertigungsstufen (Amateur bis Profi), die sehr stark anderen national agierenden Sportorganisationen wie etwa dem japanischen Fußball- oder Basketballverband nachempfunden ist. Zugleich verstehe sich die JeSU ebenfalls als Organisator von Turnieren auf nationaler Ebene und sei darüber hinaus auch für die Aussendung von Athlet:innen zu internationalen Wettkämpfen zuständig. In dieser Hinsicht würde diese von Kakehi dargelegte Funktion den zuvor diskutierten Kriterien für bürokratische Organisation als Eigenschaft des modernen Sports nach Guttman (1978:45-47; 1994:158) beziehungsweise dem Entwicklungsmodell vom modernen Sport nach Inagaki Masahiro (1987) entsprechen. Dies würde somit auch die von Kakehi erwähnte Orientierung der JeSU an anderen Verbänden bereits etablierter Sportarten nachvollziehbar erscheinen lassen, da – wie bereits im Abschnitt zur Entwicklung der JeSU gezeigt wurde – eines der Hauptziele des Fusionierungsbestrebens die Aufnahme in das JOC gewesen sei.

Eine weitere Funktion der JeSU sei das Agieren als Vermittlerinstanz zwischen Vertretern des E-Sports und staatlichen Organisationen zur Regulierung von Gesetzen, die der Förderung und Entwicklung des E-Sports in Japan dienen soll. Beispiele für Aktivität der JeSU

in diesem Betätigungsfeld konnten bereits in Kapitel 4.3. im Zusammenhang mit erwirkten Änderungen von Rechtstextinterpretationen zugunsten des japanischen E-Sports aufgezeigt werden. Darunter fielen etwa Lockerungen des Strafgesetzes im Bereich des Glückspiels, sodass die Abhaltung von preisgelddotierten Wettkämpfen eindeutig geregelt und rechtskonform ist, oder Ausnahmeregelungen zur Bewerbung von Turnieren mit Geldpreisen, die den gesetzlichen Schwellenwert übersteigen, sodass diese nicht im Sinne des *Keihinhyōjihō* beanstandet werden können. In diesem Zusammenhang wurde ebenfalls das Profilizenzsystem der JeSU eingeführt, um – laut eigenen Angaben – die rechtliche Grundlage zu schaffen, dass Preisgelder über dem Schwellenwert von 100.000 Yen als Honorar für die Teilnahme an einem Wettkampf im Sinne einer Entlohnung von erbrachter Arbeitsleistung interpretiert werden. Im Vorfeld zur Implementierung dieses Lizenzsystems für Profispieler:innen, wurde jedoch auch vonseiten der Athlet:innen Kritik an diesem System geübt. Als eine der bekanntesten und kritischsten Stimmen äußerte sich der *Street Fighter*-Spieler Momochi Yūsuke in einer Stellungnahme seiner eigenen E-Sportorganisation *Shinobism* 2017 über die Problematik eines solchen Lizenzsystems, da die Gefahr einer für die JeSU vorteilhaften oder gar willkürlichen Vergabe von Lizenzen bestünde. Darüber hinaus sei es für den E-Sport ein großes Problem, wenn eine zentrale Instanz über den Status von Athlet:innen entscheide, welche möglicherweise bereits lange Zeit vor der Entstehung einer solchen Dachorganisation an preisdotierten Turnieren teilnahmen, aber trotzdem keine Anerkennung als solche durch die JeSU finden könnten. Weiters wirft Momochi auch die Frage auf, ob dieses System nicht zum Eigennutzen der involvierten Personen geschaffen wurde, um somit eine breitere Kontrolle über den E-Sport als solchen in Japan zu erhalten, und diskutiert in diesem Zusammenhang auch die Definition und Rolle eines Profis im E-Sport. Momochi spricht sich ebenfalls klar dagegen aus, als Instrument von Industriellen missbraucht zu werden, falls sich die Befürchtung bewahrheite, dass die JeSU den E-Sport nur als Mittel zum Zweck für ihre eigenen Interessen sehe und die Meinungen der Spieler:innen ignoriere (vgl. Momochi 2017). Dieser Disput zwischen Momochi, der JeSU und Capcom hielt schlussendlich bis Dezember 2019 an, als Momochi im Rahmen eines Livestreams bekanntgab, eine Einigung mit den betreffenden Organisationen gefunden zu haben. Während der Dauer dieser Uneinigkeiten musste Momochi beispielsweise auf das Preisgeld von 5 Millionen Yen des *Streetfighter V*-Turniers CPT Asia Premier, das im Rahmen der Tokyo Game Show 2019 abgehalten wurde, verzichten, da ihm dieses aufgrund des Fehlens einer Profilizenz nicht ausbezahlt werden konnte. Im Rahmen dieser Bekanntgabe über die Verleihung seiner Profilizenz ging Momochi ebenfalls auf den Verhandlungsprozess zwischen den Parteien ein. Aus diesen unzähligen Verhandlungsgesprächen entsprang

einerseits die Einwilligung der JeSU eine detaillierte Erklärung des Lizenzsystems zu veröffentlichen und andererseits das Erwirken eines *no-action-letters* der japanischen Konsumentenschutzbehörde, der beinhaltet, dass im Falle einer Teilnehmerzahlbeschränkung zu einem Turnier auch Spieler:innen ohne Profilizenz im vollständigen Ausmaß vergütet werden dürfen. Dieser Umstand führte seinen Angaben zufolge zur Beseitigung der größten Kritikpunkte, die Momochi gegenüber diesem System hegte, woraufhin er sich bereit dazu erklärte ebenfalls eine solche Lizenz anzunehmen (vgl. Famitsu 2019).

Im Kontext dieser Auseinandersetzung zwischen der JeSU und Momochi sowie als Folge des erwirkten *no-action-letters* zeigte der Experte für Kasinos und Glückspiel Kiso Takashi im Rahmen eines Artikels für die Nachrichtenseite Yahoo! Japan News am 12. September 2019 die Überflüssigkeit des Profilizenzsystems der JeSU auf. Seiner Argumentation zufolge habe die JeSU ihr Lizenzsystem selbst demontiert, indem als Folge der Auseinandersetzung mit Momochi seitens der zuständigen Stelle des japanischen Amts für Verbraucherschutz (kurz CAA) festgehalten wurde, dass auch die Teilnahme von Personen ohne Profispielizenz an preisdotierten Turnieren als Arbeit zu werten sei und demnach jegliche Preisgelder auch rechtlich als Kompensation für diese Arbeit anerkannt werden (Kiso 2019). Demnach erscheint auch Momochis anfängliche Besorgnis über mögliche Absichten der JeSU zur vollkommenen Kontrolle über den E-Sport in Japan mittels eines solchen Profilizenzsystems durchaus berechtigt, wodurch ebenfalls die Frage nach den tatsächlichen Intentionen hinter diesem System seitens der JeSU aufgeworfen wird.

Als dritte Funktion führte Kakehi die Schaffung einer nationalen Dachorganisation mit Zweigstellen in allen 47 japanischen Präfekturen an, um ebenfalls auf regionaler Ebene den elektronischen Sport fördern zu können und um das eigenständige Handlungsvermögen der einzelnen Präfekturen im Bereich des E-Sports mit einer gemeinsamen Zielsetzung zu vereinheitlichen. Dies habe zum Ziel, das regionale Vorgehen zu vereinheitlichen, um eine weitgehende Zerstreung auf präfekturaler Ebene zu verhindern und gleichbleibende Möglichkeiten für alle Verwaltungsbezirke zu gewährleisten. In dieser Hinsicht habe man seit der Gründung der JeSU bereits eine knappe Verdreifachung der anfänglich 11 Zweigstellen auf 29 Zweigstellen zum Zeitpunkt des Interviews im Juli 2021 erreichen können.

Kakehi zufolge strebe die JeSU auch die Internationalisierung des japanischen E-Sports an, indem sie etwa der internationalen e-Sports Föderation (IeSF) oder europäischen Organisationen beitrete. Er sehe hierin jedoch auch eine Möglichkeit für Vertreter der japanischen Videospieldindustrie innerhalb der JeSU im Ausland für ihre eigenen Produkte zu werben. Dementsprechend werde dies in Beitrittsverhandlungen zu solchen Organisationen

sehr wohl zur Sprache gebracht, ob diese nicht daran interessiert wären, womöglich auch Spiele dieser Hersteller aufzunehmen und zu bewerben.

Die letzte Funktion der JeSU, die seitens Kakehi angeführt wird, erscheint ident mit der fünften offiziellen Funktion der JeSU hinsichtlich der Kontaktaufnahme und Kommunikation mit relevanten Institutionen und Unternehmen zur Förderung des japanischen E-Sports. Interessant hierbei erscheint vor allem die Verbindung zwischen dieser Funktion und den Internationalisierungsbestreben, die Kakehi angibt. Für Kakehi stelle der Bereich der *kakutō gēmu* zwar immer noch die Paradedisziplin Japans im E-Sport dar, jedoch sei diese im internationalen Vergleich mit Spielen wie *League of Legends* immer noch eine Randdisziplin. Somit sei es essentiell für den japanischen E-Sport, dass Spieler:innen auch Erfahrungen mit diesen Spielen in einem internationalen Umfeld sammeln können. Dafür sei die Internationalisierung des E-Sports in Japan von höchster Priorität. Einige japanische Teams versuchen sich bereits an diesem Unterfangen, und erzielen allmählich internationale Erfolge, jedoch bedarf es vor allem größerer Sponsoren, um dies großflächig zu ermöglichen. Seiner Einschätzung nach werde dies jedoch wohl noch bis zu den Asienspielen 2026 in Nagoya dauern, bis große branchenferne Sponsoren auf den E-Sport und dessen Potential aufmerksam werden. Kakehi zufolge werde gerade Toyota in den kommenden Jahren viele Ressourcen in Vorbereitung auf die Asienspiele 2026 in den E-Sport investieren. Dieser Trend werde seiner Meinung nach ebenfalls das Interesse anderer Großinvestoren mit sich bringen, was schlussendlich dazu führen werde, dass auch ausländische Marken und Spiele unterstützt werden, sodass Teams und Spieler:innen die nötige Erfahrung in internationalen Turnieren sammeln können, um die Medaillenchancen des japanischen Teams bei den Asienspielen zu erhöhen.

4.5. Weitere E-Sportsbezogene Organisationen

Neben den zuvor bereits vorgestellten Institutionen, die sich vor allem dem Vorantreiben der Institutionalisierung eines nationalen E-Sports, durch die Schaffung von national agierenden Organisationen zur Förderung und Etablierung des elektronischen Sportes in Japan widmeten, soll sich der folgende Abschnitt viel mehr mit Institutionen beschäftigen, die die derzeitige japanische E-Sportlandschaft besonders infrastrukturell prägen. Dabei soll ein Überblick über Organisationen gegeben werden, die vorrangig im Bereich der Veranstaltung und Organisation von Ligen und/oder Turnieren sowie des Videostreamings tätig sind.

Eine der frühesten solcher Institutionen stellt hierbei der bereits eingangs erwähnte e-sports SQUARE AKIHABARA dar, welcher bis 2016 seitens der Werbeagentur SANKO

betrieben wurde und seit 2016 durch deren Tochterfirma RIZeST geführt wird. Bei dieser Institution handelt es sich um eine speziell auf die Bedürfnisse (leistungsstarke Hardware, reaktionsschnelle Bildschirme, Peripheriegeräte aus dem Gamingsegment, Headsets zur Kommunikation via *voice over IP* (VOIP-Services etc.) von E-Sportevents und/oder -turnieren abgestimmte Veranstaltungsfläche, die auch sämtliche Ausstattung und das notwendige Personal für professionelle Liveübertragungen solcher Veranstaltungen anbietet. Das Erscheinungsbild ist dabei stark am Vorbild südkoreanischer *PC-bang* orientiert, deren Ausstattung sich ebenfalls durch die Ausrichtung auf die Präferenzen ihrer Klientel auszeichnet und oftmals auch über Verpflegung in Form von Snacks und Getränken verfügen. Laut eigenen Angaben bietet der e-sports SQUARE AKIHABARA jährlich über 180 Veranstaltungen einen Austragungsort (vgl. e-sports SQUARE 2021). Durch seine Vorreiterrolle als spezielle Eventfläche für den elektronischen Sport in Japan und den Bestrebungen SANKOs einen offiziellen Ableger der *League of Legends*-Liga nach Japan zu bringen, diente der e-sports SQUARE auch bereits 2014 sowie im Folgejahr als Austragungsort der LJL. Die 2015 abgehaltene erste Saison der japanischen LoL-Liga ermöglichte es auch erstmals japanischen Teams, um die Teilnahme an einem internationalen Turnier zu konkurrieren. Dies stellt somit auch den ersten Schritt hin zur Internationalisierung des japanischen E-Sportgeschehens dar. Die Firma RIZeST fusionierte des Weiteren im November 2020 mit Wellplayed, einer Produktionsfirma für E-Sportevents, die ebenfalls als Agentur für Kommentator:innen sowie E-Sportler:innen agiert (vgl. RIZeST 2020). Das Ziel dieser Fusion sei vor allem das Zusammenführen von Expertise in unterschiedlichen Bereichen, um die Entwicklung und Aufbereitung des E-Sports in Japan weiter voranzutreiben.

Einen weiteren Vertreter dieser Kategorie stellt das Unternehmen JCG dar, welches 2013 seinen Anfang als Community-Veranstaltung fand. Von diesem Ausgangspunkt aus entwickelte sich JCG zu einer Plattform für Onlineligen diverser E-Sporttitel, die es – ähnlich der ESL – durch mehrere Unterligen Spieler:innen jeglicher Fertigungsstufen den Zugang zu einem kompetitiven Umfeld ermöglichte. Um dem Ziel einer Ausweitung des Tätigkeitsspektrums in Form von größeren Turnieren sowie einer dazugehörigen Internetpräsenz mit eigenen Liveübertragungen gerecht zu werden, wurde JCG 2017 als Aktiengesellschaft neu gegründet. Laut eigenen Angaben belaufen sich die derzeitigen Tätigkeitsbereiche von JCG auf die Betreuung der Onlineplattform JCG für Spielturniere, die Planung und Veranstaltung von Turnieren sowie Marketing im Bereich des elektronischen Sports (vgl. JCG 2020).

Im Bereich der Veranstaltung und Organisation von E-Sportturnieren und -veranstaltungen nimmt das bereits erwähnte Unternehmen von Kakehi Sei'ichirō – e-Sports Communications –, das 2016 ins Leben gerufen wurde, ebenfalls eine wichtige Rolle ein. So trat e-Sports Communications bereits 2016 als Organisator der ersten japanischen E-Sportliga auf, und entwickelte darüber hinaus zwei weitere Veranstaltungsformen, einerseits eine Art Promiturnier zwischen verschiedenen Agenturen unter dem Namen esports STAR LEAGUE Battle Championship und andererseits eine landesweite E-Sportschülermeisterschaft. Darüber hinaus übernahm laut eigenen Angaben das Unternehmen seit 2017 die Planung sowie die Produktion von 19 unterschiedlichen E-Sportturnieren und/oder -veranstaltungen (vgl. eSC 2021a). Des Weiteren führt die Internetpräsenz von e-Sport Communications eine Liste mit allen Beiträgen in Zeitungen, Zeitschriften, oder Journals, Interviews und Auftritten (106 gesamt), die im Zusammenhang mit der Person Kakehi oder den Tätigkeiten des Unternehmens entstanden (vgl. eSC 2021b). Seit dem 22. November 2019 operiert eSC auch als Inhaber des ‚kakaku.com GG Shibuya Mobile esports cafe&bar‘ innerhalb des Kaufhauses Parco im Tokyoter Bezirk Shibuya. Dabei agiert der Anbieter von diversen japanischen Onlineservices, der vor allem für die gleichnamige Onlinepreisvergleichsseite bekannt ist, als Namensrechtspartner für dieses neue Unternehmen. Dieser Umstand lässt wiederum den Schluss zu, dass es sich hierbei nicht nur um eine reine Namenspatenschaft handelt, sondern hiermit wohl auch eine signifikante finanzielle Unterstützung einhergegangen sein muss (vgl. Kakaku 2019). Konzipiert ist dieser Betrieb als erstes großangelegtes Public-viewing-Café Japans, das sich als E-Sportvariante von herkömmlichen Sportbars versteht (vgl. GG Shibuya 2021). Darüber hinaus produziert eSC seit Ende August 2020 im GG Shibuya in Kooperation mit Kakaku.com eine YouTube-Serie namens *GG Shibuya エカレジ!* [GG Shibuya e-College] mit Yoshimura Takashi, als Moderator. Yoshimura ist vor allem durch seine Tätigkeit als Teil des Komikerduos *Heisei Nobushi Kobushi* bekannt, das durch die Agentur Yoshimoto Kōgyō vertreten wird. Diese Serie soll sich vor allem an Personen richten, die wenig bis keinen Bezug zu E-Sport und Bildschirmspielen haben. Ziel sei es somit, gerade diesen Personen mithilfe dieses Programms Wissen über den elektronischen Sport zu vermitteln, um ihnen damit auch den Zugang zum E-Sport zu erleichtern (vgl. GG Shibuya e-College 2021).

Ein weiteres Beispiel, das hier angeführt werden soll, betrifft die Streamingplattform Mildom. Mildom ist eine Plattform für Liveübertragungen mit dem Fokus auf Gameplay diverser Computer- und Videospiele, die 2019 ihren Betrieb aufnahm. Diese Plattform stellt dabei einen japanischen Ableger des größten chinesischen Anbieters für solch einen

Streamingdienst – DouYu – dar, der in Kooperation mit Mitsui Bussan gegründet wurde (vgl. Nikkei 2019a).

Im Interview mit Kakehi Sei'ichirō wurde unter anderem auch auf mögliche Gründe für diese plötzliche Expansion eingegangen. Dessen Antworten zufolge handle es sich hierbei um einen Versuch, diesen neuen Markt in Japan zu erschließen, in den auch internationale Konkurrenzunternehmen wie Twitch.tv oder YouTube noch nicht vollkommen durch Verträge mit japanischen Content-Ersteller:innen vorgestoßen sind. Somit verfolge Mildom die Absicht durch Exklusivverträge japanische E-Sportler:innen, Streamer:innen oder andere Formen von Influencern von anderen Plattformen abzuwerben. Darunter wären als bekannteste Beispiele etwa der *Streetfighter V*-Profispieler Dogura oder eine Comedygamingshow der größten Produktionsfirma und Agentur für japanische Comedians [jp.: *owarai gei'nin* oder *manzai konbi* etc.] Yoshimoto Kōgyō zu nennen. Diese Comedyshow mit Gamingbezug läuft seit Mitte 2020 unter dem Namen *Yoshimoto Jitaku Gēmu-bu* [dt.: Yoshimotos Gamingabteilung zuhause] und wird an Wochentagen täglich abends mit alternierender Besetzung ausgestrahlt. Interessant erscheint hierbei der Umstand, dass Yoshimoto Kōgyō bereits 2018 ankündigte, in den Bereich des E-Sports zu investieren, indem Turniere sowie Events organisiert, ein Profiteam unterhalten und Affilierte als Profispieler:innen unter Vertrag genommen werden sollen (vgl. Nikkei 2018b). Yoshimoto Kōgyō stellt seitdem für viele Events und Turniere seine affilierten Comedians als Kommentator:in oder Moderator:in zur Verfügung (s. Shibuya GG e-College 2021), jedoch stellt die Sendung *Yoshimoto Jitaku Gēmu-bu* den ersten Versuch eines komplett eigens produzierten Programms in diesem Bereich dar.

Dieser Versuch, den japanischen Streamingmarkt im Gamingsegment zu erschließen, erfolgte jedoch nicht vollständig reibungslos. Sowohl Nintendo als auch der japanische Spielentwickler Cygames erwirkten 2020 aufgrund von vertraglichen Uneinigkeiten ein Verbot gegen Mildom, das vorsieht, dass auf Mildoms Plattform keine Spiele, für die die jeweiligen Unternehmen die Urheberrechte besitzen, beworben oder übertragen werden dürfen (vgl. Cygames 2020). Im Falle von Nintendo wurde dieses Verbot sogar erweitert und umfasst somit auch das gesamte Pokémon-Franchise (vgl. Mildom 2020).

Als letzter und aktuellster Einstieg in das japanische E-Sportgeschäft, der im Rahmen dieses Abschnitts thematisiert werden soll, ist die bereits mehrfach erwähnte Werbeagentur Dentsu zu nennen. Diese gab am 30. September 2021 in einer Presseaussendung via ihrer Internetpräsenz die Aufnahme der Tätigkeiten der neugegründeten und globalagierenden Abteilung der Dentsu-Gruppe – Dentsu Gaming – bekannt. Eigenen Angaben zufolge habe sich Dentsu Gaming viererlei Ziele für ihre Aufgaben gesetzt. 1) Die Unterstützung von

Firmenkunden bei der Entwicklung von Strategien für die Tätigkeit im Bereich des Gaming mithilfe der Kenntnisse Dentsus in speziellen Kernbereichen dieses Gebiets, 2) Die Integration des breiten Spektrums an Medien-, Kreativ- und Kundenerfahrungsdienstleistungen Dentsus, zur Unterstützung von projektoptimierter Aktivierung bestimmter Märkte und Regionen, 3) Die Entwicklung neuer IPs in den Bereichen Spiele, Inhalte, Veranstaltungen etc., 4) Die Integration dieser IPs sowie die Förderung von Partnerschaften zwischen Spieleentwicklern und Firmenkunden etc. (vgl. Dentsu Group 2021).

Interessant erscheint diese Gründung einer dezidierten Gamingabteilung Dentsus gerade vor dem Hintergrund der bereits zuvor durch Recherche und Interview erschlossenen Informationen über die Haltung Dentsus gegenüber dem japanischen E-Sport, da hieran ein weiteres Beispiel für den plötzlichen Sinneswandel großer Unternehmen aufgezeigt werden kann, sobald das ökonomische Potential des E-Sports seitens der jeweiligen Entscheidungsträger erkannt wurde.

4.6. Teams

Im folgenden Abschnitt soll in aller Kürze ein Überblick über die Teamlandschaft des japanischen E-Sports gegeben werden. Die hierfür herangezogenen Informationen basieren in erster Linie auf Gesprächen zur Lage des japanischen E-Sports mit Vertretern zweier erfolgreicher japanischer Organisationen/Teams, die im Vorfeld der Recherche zu dieser Arbeit im Sommer 2017 geführt wurden. Bei den betreffenden Organisationen handelt es sich zum einen um DetonatioN Gaming und zum anderen um Cyclops Osaka, welche bereits 2017 größere nationale Erfolge^{11 12} sowie im Falle von DetonatioN Gaming 2015, 2016 und 2017 auch Teilnahmen an internationalen Turnieren zu verbuchen hatten (vgl. Liquipedia LoL 2021). Für den folgenden Abschnitt soll im Interesse der Kompaktheit der Fokus jedoch auf die größere der beiden Organisationen, DetonatioN Gaming, gelegt werden.

Die erste gestellte Frage beschäftigte sich mit der Einschätzung der derzeitigen Lage des japanischen E-Sports aus der jeweiligen Perspektive der Befragten. Der Ansprechperson des Profiteams DetonatioN Gaming zufolge gelte Japan bis heute als *das* Land der Videospiele und daraus folgend habe Japan unverhältnismäßig viele Spieleentwickler vorzuweisen, und E-Sport stelle somit als solcher einen Bereich dar, der mit der richtigen Gelegenheit explosiv wachsen

¹¹ Cyclops Osaka gewann die erste Saison der JeSL sowie das vor Ort ausgetragene Finale 2017 (vgl. JeSL 2017a). 2017 beendete das Team die Saison mit dem 2. Platz (JeSL 2017b). Die dritte Saison 2018 konnte das Team wieder für sich entscheiden (JeSL 2018).

¹² DetonatioN Gaming konnte unter anderem in der japanischen League of Legends-Liga seit 2014 viele Gewinne verbuchen. (Liquipedia LOL 2021).

könne bzw. werde. Weiters wurde auch noch beispielhaft auf die Probleme und Entwicklungen hinsichtlich japanischer E-Sportteams sowie deren derzeitige Lage eingegangen. So wurde erwähnt, dass es vor allem an erfahrenen Spielern und Coaches fehle. Hinsichtlich der damaligen Entwicklungen wurde darauf verwiesen, dass eigenen Ansichten nach über die Jahre 2015-2017 verhältnismäßig viele Profiteams gegründet wurden, was wiederum auch mit den bereits zuvor dargelegten Entwicklungen übereinstimmen würde. So wurde beispielsweise 2015 die JeSPA gegründet und mit der Aktivität dieser folgte ebenfalls ein vermehrtes Aufkommen von Turnieren und anderweitigen Aktivitäten im Bereich des elektronischen Sports.

Hinsichtlich der Struktur japanischer Teams äußerte sich der Vertreter von DetonatioN Gaming dahingehend, dass sich erfolgreichere japanische Teams vor allem durch die Organisation und ihr Management von kleineren Teams unterscheiden. Aus der Sicht des – laut eigenen Angaben – derzeit größten und erfolgreichsten japanischen Teams schildert DetonatioN Gaming, dass die Organisation innerhalb Japans ein rasantes Wachstum zu verbuchen hat, jedoch im Vergleich mit international erfolgreichen Teams wie Cloud9 oder TSM (Team SoloMid) sehe man sich jedoch ungefähr erst bei einem Zehntel der Größe. Die seitens DetonatioN Gaming gewählten Beispiele veranschaulichen meines Erachtens eingehend, in welche Richtung die damaligen Entwicklungsabsichten orientiert waren, da DetonatioN Gaming sowie die anderen beiden Teams multidisziplinär aufgestellt sind, jedoch sehr viel Wert auf die prestigeträchtigen Disziplinen des kontemporären E-Sports wie etwa *Counter Strike: Global Offensive*, *League of Legends* oder *Overwatch* (Blizzard Entertainment 2016) gesetzt wurde (vgl. DetonatioN Gaming 2017a). In der Zwischenzeit wurde der Kader um einige Teams erweitert und an die aktuellen Trends des E-Sports angepasst. Es findet sich 2021 darunter beispielsweise kein *CS:GO* oder *Overwatch*-Team mehr, jedoch nun Teams für Spiele wie *Valorant* (Riot Games 2020) oder *PlayerUnknown's Battlegrounds* (kurz: PUBG; PUBG Corporation 2017), welche als vergleichbare Alternativen zur *CS:GO* und *Overwatch* im Bereich der FPS angesehen werden können (vgl. DetonatioN Gaming 2021a). Auch in Hinblick auf das Konzept und die Aufmachung der Onlinepräsenz lassen sich Gemeinsamkeiten mit den zuvor genannten internationalen Vorbildern erkennen. Dabei fällt auf, dass DetonatioN Gaming in puncto Sponsoren Cloud9 und TSM in Nichts nachzustehen scheint, da sich auch dort Branchengrößen wie der US-amerikanische Grafikchiphersteller Nvidia, das schweizerische Computerperipheriegeräteunternehmen Logitech oder der US-amerikanische Hersteller von Festplattenlaufwerken und Speicherprodukten Western Digital finden lassen (DetonatioN Gaming 2021b). Des Weiteren erscheint auch der Umstand interessant, dass DetonatioN

Gaming bereits 2017 den japanischen Telekommunikationsanbieter KDDI als Sponsor gewinnen konnte (vgl. DetonatioN Gaming 2017b), was wiederum auf die bereits damals vorhandene Stellung sowie den Einfluss der Organisation im japanischen E-Sport hindeutet. Dies ließe meiner Meinung nach den Schluss zu, dass die gezeigten Entwicklungen einerseits die Annahme eines stetig fortschreitenden Wachstums des elektronischen Sports in Japan untermauern und andererseits den Glauben an jenes Wachstum sowie dessen Nachhaltigkeit nichtjapanischer Investoren nahelegen würde.

4.7. Das japanische Institutionalierungsmodell im Vergleich

Im Folgenden sollen nun zum Abschluss die vorgestellten Aspekte des Institutionalierungsprozesses mit den eingangs beschriebenen Prozessen in Europa, den USA und Südkorea verglichen werden, um somit sowohl Gemeinsamkeiten als auch Besonderheiten des japanischen Institutionalierungsmodells aufzuzeigen. Um die einzelnen Entwicklungsphasen des japanischen E-Sports besser abgrenzbar zu machen, sollen diese zuallererst in tabellarischer Form zusammengefasst und visualisiert werden.

Betitelung	Zeitabschnitt	Charakteristika
<u>Phase 1:</u> Phase der Frühentwicklung des japanischen E-Sports	1990er-Jahre - 2000er-Jahre	Entstehung von lokalen Turnieren sowie erste Versuche einer Organisation von landesweiten Turnieren; kaum Involvierung seitens der Spieleentwickler; Kodifizierung von Regelwerk durch die Spieler:innen
<u>Phase 2:</u> Frühphase der Kommerzialisierung d. japanischen E-Sports	Erste Hälfte der 2010er-Jahre	Involvierung größerer brancheninternen sowie branchennahen Sponsoren im Bereich der Teamförderung; Entstehung erster nationaler Organisationen zur Förderung des E-Sports in Japan; Verfestigung von communitygenerierten Regeln zu Standards
<u>Phase 3:</u> Phase des kommerzialisierten, institutionalisierten und professionalisierten E-Sports	2017/18 - heute	Entstehung einer nationalen Dachorganisation; Involvierung branchenferner Investoren; Aufkommen medialer Aufmerksamkeit; Entstehung eines breiteren gesellschaftlichen Bewusstseins für das Phänomen; Markiert den Übergang von <i>bottom-up</i> hinzu <i>top-down</i> -orientierter Organisationsform

Tabelle 1: Entwicklungsphasen d. japanischen E-Sports

Wird dabei zuerst Phase 1 betrachtet, werden bereits erste Ähnlichkeiten hinsichtlich der Organisation von Turnieren in Japan, Europa und den USA augenscheinlich. So kann anhand

der gegebenen Beispiele argumentiert werden, dass der japanische E-Sport in seinen Anfängen ähnlich den Entwicklungen in den USA und Europa ebenfalls vielerorts direkt durch die jeweilige Community organisiert wurde. Dies lässt sich einerseits am Beispiel der LAN-Party Tokyo Game Night !! oder andererseits noch vor dem Aufkommen des PC-E-Sports an den Turnieren für Kampfsportsimulationen in Spielhallen veranschaulichen. Hiergegen könnte jedoch das Argument vorgebracht werden, dass es sich bei Turnieren in Spielhallen nicht direkt um communitybasierte Wettkämpfe handle, da in erster Linie der Besitzer der jeweiligen Spielhalle das Turnier organisiert und somit diesem das eigene finanzielle Interesse anstelle der Förderung einer Basisbewegung unterstellt werden könne. Dies lässt sich wiederum mithilfe der zuvor gezeigten Beispiele des Gemest-Cups oder des Tōgeki untermauern, da anhand dieser Beispiele ein bereits sehr früh einsetzendes kommerzielles Interesse von außenstehenden, aber branchennahen Investoren – in diesem Fall Videospielezeitschriften – an solchen Wettkämpfen aufgezeigt werden könnte. Nichtsdestotrotz bleibt nicht von der Hand zu weisen, dass lokal veranstaltete Turniere in Spielhallen ohne ihre Stammkunden, oder im Falle des Gemest-Cups beziehungsweise des Tōgeki ihrer Leserschaft, nicht zustande gekommen wären. Somit würde besonders in diesen Fällen die Stärkung des Gemeinschaftsaspekts eine elementare Rolle spielen, wie etwa auch an Beispielen von kleinen Turnieren in Spielhallen veranschaulicht werden könnte (vgl. Shinjuku Sportsland 2001). Dieser Umstand würde somit wiederum darauf hindeuten, dass die Anfänge des elektronischen Sportes in Japan doch den Entwicklungen in Europa und den USA dahingehend ähnelten, dass eine Tendenz hin zu einer *bottom-up*-Entwicklung erkennbar ist. Die Fortsetzung dieses Trends kann beispielsweise auch an der Veranstaltungsstruktur der Turniere der JCG aufgezeigt werden, welche auch Amateuren den Zugang zu einem kompetitiven Umfeld bieten. Der augenfälligste Unterschied hierbei stellt jedoch die bereits angesprochene frühe Kommerzialisierung solcher Veranstaltungen dar.

Dazu sei anzuführen, dass im Falle Japans der Einfluss der heimischen Spieleentwickler erschwerend hinzukommt, da – wie gezeigt wurde – die Frühphase des kompetitiven Videospieles in Japan sich vorrangig auf *kakutō gēmu* beschränkte und diese zur damaligen Zeit fast ausschließlich in Japan entwickelt wurden. In diesem Zusammenhang lassen sich somit bereits sehr früh Versuche von Unternehmen wie Namco finden, den Modus des Spieleturniers als Werbeaktion für ihre neuen Spiele zu instrumentalisieren (vgl. Namco 2002).

In der Frühphase der Kommerzialisierung (Phase 2) lässt sich somit eine Gemeinsamkeit mit dem Institutionalisierungsprozess des südkoreanischen E-Sports verorten, da sich dieser vor allem dadurch auszeichnete, dass im Jahr 2000 nicht nur die staatlich geförderte KeSPA gegründet wurde, sondern auch bereits große Investoren in Form von

Samsung etc. als Sponsor für Unternehmungen wie die Veranstaltung der World Cyber Games auftraten. Der einzige Unterschied, der in diesem Zusammenhang zu erwähnen ist, ist, dass das Ausmaß der Kommerzialisierung des E-Sports in Japan erst mit dem Aufkommen von nationalen Organisationen zur Förderung des E-Sports und dem damit einhergehenden breiteren Bewusstsein für das Phänomen begann, vergleichbar große Investoren anzuziehen. Beispiele für branchenferne Investoren wären etwa das bereits erwähnte Telekommunikationsunternehmen KDDI (vgl. Detonation Gaming 2017, 2019; Nikkei Shinbun 2018b), Yoshimoto Kōgyō (ebd.), NTT (Nikkei Shinbun 2019b; NTT 2020), Sapporo Bier (Nikkei Xtrend 2019; Sapporo 2020) oder die Mainichi Shinbun (Mainichi Shinbun 2016), um nur einige zu nennen.

Hinsichtlich dieser anfangs ablehnenden Haltung gegenüber der Unterstützung des elektronischen Sports durch japanische Firmen äußerte sich ebenfalls Kakehi im Rahmen des mit ihm geführten Interviews. Darin ließ dieser anklingen, dass er selbst in seinen Bestrebungen, den E-Sport in Japan zu etablieren, bis 2017 mit wenigen Ausnahmen bei möglichen Investoren fast ausschließlich auf blankes Unverständnis für seine Vorhaben stieß. Dies reichte seinen Angaben nach so weit, dass ihm trotz des Vorlegens von Berichten und Statistiken über den E-Sportmarkt in anderen Ländern Veruntreuung der Sponsorengeldern oder gar Betrug unterstellt wurde. Dies ist seiner Meinung nach gerade im Bereich der japanischen Spieleentwickler und Publisher selbst darauf zurückzuführen, dass diese durch ihre lange Vormachtstellung am internationalen Markt eine gewisse Überheblichkeit entwickelt haben könnten, die dazu führte, dass bewusst neue Phänomene vorerst außer Acht gelassen wurden.

Taylor (2012) und Abanazir (2018) veranschaulichen am Beispiel des US-amerikanischen Entwicklerstudios Blizzard Entertainment einen ähnlichen Verlauf. Taylor führt auf Basis von Interviews mit dem damaligen Senior Director of Global Community Development and eSports von Blizzard Entertainment, Paul Della Bitta, an, dass dieser angab, dass Blizzard sich in erster Linie als Spieleentwicklerstudio sehe. Zwar unterstütze Blizzard durch Dritte organisierte E-Sportturniere, aber das Unternehmen habe selbst kein Interesse daran, im E-Sport tätig zu werden (Taylor 2012:163). Als der E-Sport international immer mehr an Aufmerksamkeit gewann, schien sich der Modus Operandi jedoch drastisch geändert zu haben, da kurz nach Veröffentlichung des FPS *Overwatch* im Jahr 2016 ebenfalls eine dazugehörige Liga (Overwatch League; kurz: OWL) nach dem Vorbild der großen amerikanischen Sportligen gegründet wurde. Um diesen Schritt zu gewährleisten, wurde durch Blizzard 2016 auch die Akquisition der damals größten nordamerikanischen E-Sportsorganisation, Major League Gaming (kurz: MLG), erwirkt (vgl. Abanazir 2018:126-27).

Da Blizzard ähnlich japanischen Spieleentwicklern in den späten 1990er und 2000-Jahren mit Spieleserien wie *Starcraft* (Blizzard Entertainment 1998, 2010), *Warcraft* (1994, 1995, 2002), *Diablo* (1997, 2000, 2012), oder dem MMORPG¹³ *World of Warcraft* (2004) weltweite Erfolge mit millionenfach verkauften Exemplaren (vgl. Blizzard Entertainment 2000a; IGN 2002; chaud 2015). verbuchen konnte, könnte hier ebenfalls ein analoger Verlauf zu Kakehis Aussagen verortet werden. Dies würde implizieren, dass ein übermäßiger Erfolg von Spieleentwicklerstudios vor dem Aufkommen eines hochkommerzialisierten und lukrativen E-Sports dazu führen konnte, dass der eigene Erfolg als selbstverständlich angesehen wurde, insofern nicht vom firmeninternen Erfolgsrezept abgekommen wird. Somit lässt sich daraus ebenfalls ableiten, dass viele solcher erfolgreichen Unternehmen erst begannen den E-Sport ernst zu nehmen, als dieser bereits ein Niveau erreicht hatte, das den jeweiligen Profitaussichten entsprach. Dazu fügte Kakehi hinzu, dass seiner Erfahrung nach viele japanische Publisher und Entwicklerstudios nach wie vor in erster Linie für den japanischen Markt produzieren und somit oftmals ein fehlendes Problembewusstsein für Verkaufszahlen außerhalb des japanischen Marktes vorherrsche. Die Unternehmen seien zwar an ausländischen Märkten interessiert, solange jedoch der erwartete Erfolg am heimischen Markt erzielt oder gar übertroffen werde, werden auch Verluste oder Rückgänge in anderen Märkten hingenommen. Darüber hinaus seien viele japanische Unternehmen immer noch sehr stark auf den Offlinemarkt und somit Projekte orientiert, die zum Veröffentlichungszeitpunkt ein abgeschlossenes Spiel vorsehen, das in seiner Endform auf den Markt gehen kann, und abseits von minimalem technischem Support keinerlei Ressourcen mehr erfordert. Dies steht somit im klaren Gegensatz zu den geläufigen Modellen von Spielen, die sich im Bereich des E-Sports großer Beliebtheit erfreuen, da diese dahingehend konzipiert sind, dass dieses Spiel über Jahre unterstützt sowie verbessert wird, und somit die Spielerschaft aufrechterhält, anstatt von einem Projekt zum nächsten überzugehen. Dieses Konzept bringt somit regelmäßige Verkäufe und kalkulierbare Entwicklungsprozesse mit sich, wohingegen Onlinespiele jeglicher Art ein kontinuierliches sowie langfristiges Investment darstellen. Dieser Trend lässt sich durch die lange Vormachtstellung von japanischen Videospielekonsolen sowie Videospielen erklären, da durch diesen Einfluss womöglich die Entwicklung des Computers als Alternativmedium stark eingeschränkt wurde. Somit bestand auch lange Zeit nach dem Aufkommen erster E-Sporttitel wie *Counter Strike* oder *StarCraft*, abseits von *kakutō gēmu* in Spielhallen, keine Möglichkeit für Konsolenspieler gegen andere Spieler:innen via Internet anzutreten, da die

¹³ engl. *massively multiplayer online role-playing game*; dt.: Massen-Mehrspieler-Online-Rollenspiel; Bezeichnet eine Form des Rollenspielgenres, die nur online gespielt werden kann und sich durch immersive, virtuelle Welten und den sozialen Interaktionen der Spieler, die diese Welten mit Leben befüllen, auszeichnet.

Verbindungsmöglichkeiten der damaligen Spielekonsolen nicht mit denen von Computern vergleichbar waren. Auf Basis dessen kann somit argumentiert werden, dass womöglich dieser lange Zeit anhaltende Fokus der japanischen Entwickler auf Konsolenspiele zusätzlich die wirtschaftlichen Entscheidungen gegen eine Neuausrichtung ihrer Geschäftspläne beeinflusste. Dieser Umstand könnte somit dazu geführt haben, dass viele japanische Unternehmen lange Zeit dem elektronischen Sport skeptisch gegenüberstanden oder diesen gar völlig ignorierten, was schlussendlich zu einer vergleichsweise verzögerten Institutionalisierung des E-Sports geführt hat.

Als weitere Gemeinsamkeit der Institutionalisierungspfade Japans, Europa und der USA, die sich anhand der EVO und dem Tōgeki aufzeigen lässt, ist die Kodifizierung von Regeln zu nennen. Summerley (2019:55) führt basierend auf Harpers Arbeit zur US-amerikanischen *kakutō gēmu*-Szene (2010:193) an, dass die Konstituierung von Regeln in *bottom-up* organisierten E-Sports vor allem durch die Konsensfindung der jeweiligen Spielerschaft erfolgt, und somit den gängigen Praktiken der Spieler:innen entspringt. Dies bedeute somit auch sukzessive Anpassung der Regeln, welche wiederum schlussendlich von Institutionen adaptiert und universalisiert werden. Taylor (2012:63) führt hierzu an, dass durch die soziale Interaktion zwischen den Spieler:innen ebenfalls informale Regeln beziehungsweise Konventionen wie etwa Sprachkonventionen, Werte des Fair-Play oder Praktiken, die als unzulässig erachtet werden, vermittelt werden. Dieses Modell stehe Summerley zufolge somit im starken Kontrast zur Institutionalisierung von Ligen wie der OWL, die von Beginn an durch den Rechteinhaber Blizzard institutionalisiert wurden, da das Regelwerk vor der Formalisierung durch Dritte durch die Institution selbst vorgegeben werden konnte (vgl. Summerley 2020:55).

Die Gemeinsamkeit zwischen der EVO und dem Tōgeki manifestiert sich somit vor allem darin, dass das Turnierformat des Tōgeki an das Interesse der Spieler:innen angepasst wurde. Sawatari Masashi – der Organisator des Tōgeki – führte in diesem Zusammenhang im Rahmen eines 2018 geführten Interviews mit der Website Alienwarezone an, dass für neuere Spieleserien weiterhin auf ein Eins-gegen-eins-Format gesetzt wurde, jedoch bei bereits länger bestehenden Spielen erstmals auf ein als Teamwettkampf konzipiertes Drei-gegen-drei-Format gesetzt wurde. Als Grund für diese Entscheidung wurde seitens Sawatari ein größeres Spannungspotential für Zuseher:innen wie auch Spieler:innen genannt (vgl. Matsui 2018b). Interessant erscheint hierbei vor allem der Umstand, dass sich das Drei-gegen-drei-Format so weit etabliert hat, dass dieses auch nach dem Ende des Tōgeki in den allermeisten Nachfolgeveranstaltungen weiterhin fortbestand. Ein Beispiel hierfür wäre etwa das seit 2015 durch den japanischen Arcadespieleentwickler Taitō veranstaltete Tōshinsai zu nennen, das

oftmals als inoffizieller Nachfolger des Tōgeki geführt (vgl. Inside-Games 2019) wird und ein Turnier für Spieleautomaten unterschiedlicher Genres darstellt. Das Tōshinsai 2020, welches aufgrund der COVID-19-Pandemie abgebrochen werden musste, hielt beispielsweise fünf der sechs Disziplinen in der Kategorie der *kakutō gēmu* in einem Drei-gegen-drei-Format ab (vgl. Tōshinsai 2020a; 2020b; 2020c; 2020d; 2020e). Somit kann argumentiert werden, dass es sich auch hier um ein Beispiel für eine Konvention handelt, die in Anlehnung an Taylor (2012) und Harper (2010) den Praktiken der jeweiligen Spielerschaft entspricht. Durch ihre kontinuierliche Anwendung etablierte sich diese Konvention, was schließlich zu einer Universalisierung und Standardisierung für den Bereich der *kakutō gēmu* durch andere Institutionen führte. Daraus ist somit abzuleiten, dass auch in Japan die grundlegende Kodifizierung von Regeln sowie die Konstituierung von Konventionen in erster Linie von der Spielerschaft selbst ausging, da keine der in Japan vorherrschenden E-Sportdisziplinen ähnlich der OWL direkt durch eine Instanz mit *executive ownership* (Karhulahti 2017) über das jeweilige Medium oder durch eine staatlich initiierte Institution wie der KeSPA organisiert wurde.

Dieser Umstand deutet darauf hin, dass der japanische Institutionalisierungspfad bis zum Aufkommen einer nationalen Dachorganisation zur Förderung des E-Sports, anders als das südkoreanische Pendant, welches seit seiner Frühentwicklungsphase vorrangig durch ein zentrales Organ in Form der KeSPA organisiert wird, als *bottom-up*-Entwicklung verstanden werden könnte. Demnach markiert die Entstehung der JeSU sowie deren Handlungen zur zentralen Organisation des japanischen E-Sports eine Art Zäsur innerhalb des japanischen Institutionalisierungsprozesses. Anhand des Beginns einer solchen zentral organisierten Phase, lässt sich somit der Übergang hinzu einer *top-down*-Entwicklung veranschaulichen. Die Einflüsse und Veränderungen, die mit diesem Umbruch einhergingen, und die Frage nach den machstrukturellen Implikationen, die diesen Prozess herbeiführten, sollen im nun folgenden Kapitel im Detail beleuchtet werden.

5. Die machtstrukturellen Verhältnisse des Institutionalierungsprozesses im japanischen E-Sport

Wie zuvor bereits angemerkt wurde, soll im Folgenden der Frage nach den Machtkonstellationen innerhalb des japanischen E-Sports sowie deren Einfluss auf dessen Institutionalierungsprozess nachgegangen werden. Um dies zu bewerkstelligen, sollen die Tätigkeiten unterschiedlicher Akteure im Zusammenhang mit der Institutionalisierung des japanischen E-Sports analysiert und im Anschluss auf Basis dessen die jeweiligen Machtpositionen bestimmt werden. Somit soll zuallererst der Fokus auf die zentralste Institution des japanischen E-Sports – die JeSU – gelegt werden, um dadurch als ersten Schritt die Funktionen und Tätigkeitsfelder dieser abzustecken. In einem weiteren Schritt soll in Anlehnung an Hypothese 2, die von einer Einflussnahme der japanischen Videospieleindustrie auf die Entwicklung des japanischen E-Sports ausgeht, deren Stellung sowie der Einfluss dieser auf den Institutionalierungsprozess evaluiert werden. Daran anschließend soll ergänzend ebenfalls die Involvierung japanischer Medien im E-Sport betrachtet werden, um den Grad der Einflussnahme medialer Akteure auf die Entwicklung des japanischen E-Sports ebenfalls zu bestimmen. Abschließend sollen diese drei separaten Kapitel gegenübergestellt und eine Evaluierung der Machtverteilung vorgenommen werden, um somit die Bestimmung der jeweiligen Machtpositionen zu ermöglichen.

5.1. Die machtstrukturelle Stellung der japanischen Videospieleindustrie

Die zuvor bereits diskutierten Umstände, die zur Konstituierung der JeSU führten, sowie die Organisationsstruktur und Tätigkeiten der JeSU verleihen der Frage nach dem Einfluss der japanischen Videospieleindustrie auf die Institution als solche immer mehr an Gewicht. Ein Grund für dieses vermehrte Interesse lässt sich beispielsweise an dem Aspekt veranschaulichen, dass die Fusion zwischen E-Sportorganisationen und Vertretungen der japanischen Videospielebranche in erster Linie ein Fehlen von finanziellen Mitteln seitens der damals existierenden E-Sportorganisationen zum Grunde hatte, und hieran eine erste direkte Einflussnahme auf den Entwicklungsverlauf aufgezeigt werden kann. Dieser Einfluss spiegelt sich somit auch in der heutigen Organisationsstruktur der JeSU, den offiziellen Disziplinen sowie dem von Kakehi beschriebenen Verhandlungsvorgehen mit ausländischen Institutionen wider. Wird zusätzlich der ebenfalls bereits in Kapitel 4.3. dargelegte Umstand miteinbezogen, dass 14 der 16 offiziell durch die JeSU vertretenen Spiele von japanischen Entwicklern stammen, aus denen sich wiederum ein Großteil des Vorstandes der JeSU zusammensetzt, eröffnet sich die Frage nach einer möglichen Korrelation zwischen der Organisationsstruktur

und den vertretenen Disziplinen. Eine solche Korrelation würde somit auch die Argumentation ermöglichen, dass die derzeitige Struktur der JeSU sowie deren Tätigkeit weniger einer Organisation zur Förderung des E-Sports, sondern viel mehr dem verlängerten Arm einer Wirtschaftsvertretung mit marktprotektionistischen Bestrebungen ähnele.

Auf Basis dieser Faktoren lässt sich ebenfalls argumentieren, dass die zuvor geäußerte Vermutung einer Auslagerung der Interessensvertretungen der japanischen Videospieleindustrie durch die CESA und JOGA in den Bereich des E-Sports zur Aufrechterhaltung ihres Marktes untermauert wird. Der Grund für diese Behauptung lässt sich meines Erachtens in der Machtdynamik verorten, die dem Entstehungsprozess der JeSU zugrunde liegt, da hieran nicht nur die simple Machtausübung seitens der materiell stärkeren Gruppe in Form einer Machtübernahme, sondern auch weitaus tiefer greifende machtsstrukturelle Prozesse mit Implikationen für den gesamten Entwicklungsprozess des japanischen E-Sports aufgezeigt werden können. Ausgehend von dieser Hypothese lässt sich somit ebenfalls argumentieren, dass es sich bei diesem Phänomen um einen Machtkampf zwischen Vertretern des japanischen E-Sports, deren Ziel in erster Linie die Etablierung eines E-Sports in Japan nach dem Vorbild internationaler Vorreiternationen wie Südkorea ist, und den japanischen Herstellern von Videospielen handelt. Durch diesen Machtkampf läuft die japanische Videospielebranche Gefahr, viele Anteile eines sicher geglaubten Marktes zu verlieren. Deshalb scheint angesichts dieser Gefahr seitens der Branchenvertretung diese japanzentrierte Herangehensweise an das Thema E-Sport gewählt worden zu sein. Da es sich hierbei um eine Auseinandersetzung mit der Frage nach Machtstrukturen und deren Einflüssen handelt, ist es demnach ebenfalls essentiell, sich diesem Phänomen mithilfe eines theoriebasierten Zugangs zu nähern, um die Analyse und Bewertung dieser inhärenten Machtstrukturen nachvollziehbar darzulegen und bewerten zu können.

Aufgrund einer grundlegenden Ähnlichkeit der Gestalt des zu untersuchenden Konflikts, die sich in der Nichtaufgabe der eigenen Vormachtstellung einer dominanten Gruppe sowie der Zusicherung von Unterstützung durch eine Fusion gegenüber der dominierten Gruppe manifestiert, lassen sich Parallelen zu Antonio Gramscis Hegemoniekonzept aufzeigen. Aus diesem Grund möchte ich für die folgende Analyse dieses Machtkonflikts innerhalb des japanischen E-Sports auf Gramscis Hegemonietheorie zurückgreifen, da mithilfe dieses theoretischen Ansatzes viele der zuvor bereits diskutierten Entwicklungen im Institutionalisierungsprozess des japanischen E-Sports erklärbar gemacht werden können. Darüber hinaus birgt dieser Zugang auch die Möglichkeit nicht nur die machtsstrukturellen

Verhältnisse dieses Prozesses aufzuzeigen, sondern auch Antworten auf die Frage nach den Gründen für die späte Konstituierung eines japanischen E-Sports zu geben.

Dafür ist es meines Erachtens von elementarer Wichtigkeit zuallererst die theoretischen Grundlagen, auf die im Folgenden Bezug genommen werden soll, klar darzulegen, und im Zuge dessen ebenfalls auf die Herleitung und Argumentation für ein solches Vorgehen einzugehen. Somit soll als ein erster Schritt im folgenden Abschnitt ein Überblick über die Hegemonietheorie Antonio Gramscis gegeben werden, um die theoretische Grundlage für den weiteren Analyseprozess zu legen. Dabei sollen ebenfalls die Gründe, warum der gewählte Ansatz auf das vorliegende Phänomen angewendet werden sollen, diskutiert werden.

5.1.1. Diskussion Antonio Gramscis' Hegemoniekonzeption als theoretischer Ausgangspunkt

Der Politikwissenschaftler Benjamin Opratko beispielsweise versteht Antonio Gramscis Hegemoniekonzept ursprünglich als ein Theoriegerüst beziehungsweise Erklärungsansatz zur Beantwortung der Frage nach dem Scheitern der italienischen Arbeiter:innenbewegung, die mit der Machtübernahme des Faschismus ihr Ende fand. Den Anlass für diesen Ansatz lieferte dabei der Umstand, dass die führende Klasse sich die Zustimmung breiter Teile der Bevölkerung zu ihrem Vorgehen als Ressource aneignen konnte. Dies führte dazu, dass zumindest der passive Konsens erzielt werden konnte, dass die herrschende Ordnung aufrechterhalten werden musste (Opratko 2018:37). Gramsci zog daraus den Schluss, dass „dieser Konsens großer Teile der subalternen Klassen nicht „spontan“ entsteht, sondern selbst organisiert werden muss und stetig (re-)produziert wird“ (Opratko 2018:37) und sich die Einflussnahme des Bürgertums im modernen kapitalistischen Staat gerade in dieser Organisation von Konsens und Zustimmung manifestiert. Gramsci unterscheidet dabei zwischen zwei Formen von „Suprematie“ beziehungsweise Vormacht „einer gesellschaftlichen Gruppe“ (Gramsci 1991:1947). Auf der einen Seite stehe das, was Gramsci als Herrschaft bezeichnet und mit Zwang sowie der Ausübung von Gewalt verknüpft ist. Auf der anderen Seite hingegen stehe die „intellektuelle und moralische Führung“ (Gramsci 1991:1947), welche Konsens und Zustimmung verkörpert und somit den Kern des gramscianischen Hegemoniekonzepts darstellt. Opratko zufolge beschreibe Hegemonie „zunächst eine bestimmte Form der politischen Macht, die durch Konsens und Zustimmung und auf der Ebene von Moral, Kultur und Ethik funktioniert“ (Opratko 2018:38). In Anlehnung an früheres marxistisches Vokabular definiert Gramsci dafür die Begriffe Struktur und Superstruktur neu und verortet dort zwei grundlegende gesellschaftliche Handlungsebenen.

Vorläufig lassen sich zwei große superstrukturelle ‚Ebenen‘ festlegen – diejenige, die man die Ebene der ‚Zivilgesellschaft‘ nennen kann, d.h. des Ensembles der gemeinhin ‚privat‘ genannten Organismen, und diejenige der ‚politischen Gesellschaft oder des Staates‘ –, die der Funktion der ‚Hegemonie‘, welche die herrschende Gruppe in der gesamten Gesellschaft ausübt, und der Funktion der ‚direkten Herrschaft‘ oder des Kommandos, die sich im Staat und in der ‚formellen‘ Regierung ausdrückt, entsprechen. (Gramsci 1991:1502)

An anderer Stelle versucht Gramsci diesen Ansatz zu verdeutlichen, in dem dieser als Formel prägnant veranschaulicht wird: „Staat = politische Gesellschaft + Zivilgesellschaft, das heißt Hegemonie, gepanzert mit Zwang“ (Gramsci 1991:783). Diese Verbindung aus Zivilgesellschaft und politischer Gesellschaft, die Gramscis Verständnis von Staat auszeichnet, bezeichnet er als „integraler Staat“ (Gramsci 1991:718). Diese Handlungsebenen können und sollen auch nicht bestimmten staatlichen oder privaten Apparaten zugeordnet werden, „eher sollten Zivilgesellschaft und politische Gesellschaft als Dimensionen gesellschaftlicher Machtausübung und herrschaftsförmiger Strukturen verstanden werden, die in der Analyse unterschieden werden können, auf der Ebene des Empirischen aber nie alleine auftreten“ (Opratko 2018:43-44). Da für die Analyse solcher Machtstrukturen dennoch zwischen hegemonialen und nicht-hegemonialen Formen von Macht unterschieden werden muss, legt Gramsci nahe, diese anhand ihres „Grades an Homogenität, Selbstbewusstsein und Organisation“ (Gramsci 1991:1560) hinsichtlich dreier Aspekte zu unterscheiden. Die erste Dimension stellt hierbei eine strikt ökonomische dar: die „[...] objektive Strukturierung der Gesellschaft entlang von Arbeitsteilung, Beschäftigungsstruktur, Wohnverhältnissen usw., sowie die unmittelbarsten „korporativen-ökonomischen“ Interessen der jeweiligen Berufsgruppen, die daran geknüpft sind“ (Opratko 2018:44). Die zweite Dimension beläuft sich auf den Bereich „in dem das Bewußtsein der Interessensolidarität zwischen allen Mitgliedern der gesellschaftlichen Gruppe erlangt wird“ (Gramsci 1991:1560). Der dritte und wichtigste Aspekt beschreibt die Ebene, in der

[...] das Bewußtsein erlangt wird, daß die eigenen korporativen Interessen in ihrer gegenwärtigen und künftigen Entwicklung den korporativen Umkreis, den einer bloß ökonomischen Gruppe, überschreiten und zu Interessen anderer untergeordneter Gruppierungen werden können und müssen. Dies ist die Phase, die am eindeutigsten politisch ist, die den klaren Übergang von Struktur zur Sphäre der komplexen Superstrukturen markiert [...] (Gramsci 1991:1560-61).

Unter Hegemonie ist somit eine Situation zu verstehen, in der „eine Gruppe oder Klasse ihre Herrschaft gesamtgesellschaftlich organisiert und in den politischen, ideologischen und kulturellen Überbauten den Konsens zu den ihre Machtposition sichernden Verhältnissen organisiert“ (Opratko 2018:44). Dieses Zusammenspiel von Strukturen und Superstrukturen gewährleistet somit die „relative Stabilität“ (Opratko 2018:44) in einer bestimmten

Entwicklungsphase eines kapitalistischen Systems und wird von Gramsci als „geschichtlicher Block“ bezeichnet (Gramsci 1991:1045).

Einen der zentralsten Punkte des gramscianischen Hegemonieansatzes für diese Forschungsarbeit stellt dabei das Zusammenspiel von Universalisierung und Kompromiss dar. Die Wichtigkeit dieser beiden Begrifflichkeiten lässt sich sehr gut anhand des folgenden Zitats Gramscis veranschaulichen.

Die Tatsache der Hegemonie setzt zweifellos voraus, daß den Interessen und Tendenzen der Gruppierungen, über welche die Hegemonie ausgeübt werden soll, Rechnung getragen wird, daß sich ein gewisses Gleichgewicht des Kompromisses herausbildet, daß also die führende Gruppe Opfer korporativ-ökonomischer Art bringt, aber es besteht kein Zweifel, daß solche Opfer und ein solcher Kompromiß nicht das Wesentliche betreffen können, denn wenn die Hegemonie politisch-ethisch ist, dann kann sie nicht umhin, auch ökonomisch zu sein, kann nicht umhin, ihre materielle Grundlage in der entscheidenden Funktion zu haben, welche die führende Gruppe im entscheidenden Kernbereich der ökonomischen Aktivität ausübt (Gramsci 1991:1567)

Gramsci verdeutlicht in diesem Beispiel, dass Hegemonie, die über eine bestimmte Gruppe von einer dominanten Gruppe ausgeübt wird, an ihre Grenzen hinsichtlich der Kompromissbereitschaft seitens der subalternen Gruppe stoßen kann. Das liegt einfach gesagt vor allem daran, dass die dominierte Gruppe sich nur bis zu einem gewissen Grad dominieren lässt, ohne dafür ein Entgegenkommen der dominanten Gruppe einzufordern. Würde dieser Kompromiss vonseiten der hegemonieausübenden Gruppe nicht eingegangen werden, würde dies früher oder später zu gesellschaftlichen Umbrüchen oder einer Revolution führen, was jedoch durch den Kompromiss verhindert werden soll. Diesen Kompromiss, den Gramsci hier als Opfer bezeichnet, betrifft jedoch nie die jeweiligen Kernbereiche der Macht der dominanten Gruppe, da dies sonst bedeuten würde, dass diese ihrer Macht in essentiellen Bereichen entsagen würden. Opratko fasst diesbezüglich zusammen, dass Hegemonie „also nicht bloß ethisch-politische oder konsensuale Dimension politischer Herrschaft“ ist, sondern eben genau diese Elemente der „Universalisierung“ und der „Kompromisse“ impliziert (Opratko 2018:45). Das führe dazu, dass die „partikularen Interessen einer Klasse“ (Opratko 2018:45) abstrahiert werden, jedoch handle es sich dabei nicht um die Manipulation der subalternen Gruppe, die durch den Einfluss der Hegemonie dahingehend beeinflusst wurde, ihre eigenen wahren Interessen durch die des Machthabers zu ersetzen. Im Gegenteil, es werden „durch eine Dynamik der Universalisierung [...] bestimmte Elemente subalternen Bewusstseins“ wie etwa „Alltagserfahrungen, historisch gewachsene Ideologien und materielle Bedürfnisse berücksichtigt“ (Opratko 2018:45) und in das hegemoniale System integriert. Dieser Prozess der Universalisierung fließt mitunter auch in den Vorgang innerhalb eines hegemonialen

Systems ein, den Gramsci in Anlehnung an Vincenzo Cuoco als „passive Revolution“ bezeichnet (Gramsci 1991:1329-30).

[...] vielleicht drücken sie die historische Tatsache des Fehlens einer Volksinitiative für die Einheit in der Entwicklung der italienischen Geschichte aus und die andere Tatsache, daß die Entwicklung als Reaktion der herrschenden Klassen auf das sporadische, elementare, unorganische Umstürzlertum der Volksmassen zustande kam, mit »Restaurationen«, die einen gewissen Teil der Forderungen von unten aufnahmen, folglich mit »fortschrittlichen Restaurationen« oder »Revolutionen-Restaurationen« oder auch »passiven Revolutionen«. (Gramsci 1991:1329-30)

Das Konzept der „passiven Revolution“ tritt, bedingt durch die fragmentarische Form der Gefängnishefte, an vielerlei Stellen auf und dient Gramsci als Erklärungsansatz für das Zustandekommen des *risorgimento* – der Einigung Italiens – und im weiteren Sinne auch für das Erstarken des italienischen Faschismus. An einer späteren Stelle veranschaulicht Gramsci anhand des Beispiels der „Autoritätskrise“, die das Scheitern der führenden Klasse in einem politischen Vorhaben, für das der „Konsens der großen Massen mit Gewalt gefordert oder durchgesetzt“ (Gramsci 1991:1577) wurde, oder das Aufkommen von politischer Aktivität innerhalb der dominierten Gruppen beschreibt, was unter „passiver Revolution“ verstanden werden kann.

Die Krise schafft gefährliche unmittelbare Situationen, weil die verschiedenen Bevölkerungsschichten nicht dieselbe Fähigkeit besitzen, sich rasch zu orientieren und sich mit derselben Schnelligkeit zu reorganisieren. Die traditionell führende Klasse, die über ein zahlenmäßig starkes geübtes Personal verfügt, wechselt Menschen und Programme aus und gewinnt die Kontrolle wieder, die ihr mit größerer Geschwindigkeit zu entgleiten im Begriff war, als das bei den subalternen Klassen geschieht; sie bringt womöglich Opfer, setzt sich mit demagogischen Versprechungen einer ungewissen Zukunft aus, behält aber die Macht, verstärkt sie für den Augenblick und bedient sich ihrer, um Gegner zu zerschmettern und sein Führungspersonal zu zersprengen, das zahlenmäßig nicht sehr stark und sehr geübt sein kann. (Gramsci 1991:1577-78)

Dies bedeutet somit, dass die herrschende Gruppe einerseits angesichts eines drohenden Machtverlustes bereit dazu ist, Zugeständnisse zu machen und Kompromisse einzugehen, insofern diese nicht zum Verlust der eigenen Macht in den Kernbereichen führen, aus denen sich die jeweilige Macht ergibt. Andererseits impliziert Gramscis Ansatz auch ein bewusstes Abwerben von Vertretern oder Revolutionsführern der subalternen Gruppe durch die machtausübende Gruppe, um deren Machterhalt zu gewährleisten und dass damit der aufbegehrenden Gruppe die „antagonistische oder revolutionäre Spitze genommen wird. Dadurch können ihre Energien in eine Modernisierung der gesellschaftlichen Strukturen umgelenkt werden, ohne dass die soziale Basis der Klassenherrschaft angegriffen wird“ (Opratto 2018:46). Dieser Ansatz soll für die folgende Analyse eine zentrale These bilden.

5.1.2. Herleitung neogramscianischer Erweiterungen des Theoriefundaments

Als nächster Schritt soll Gramscis Hegemoniekonzept ein wenig von der Fokussierung auf gesamtgesellschaftlich-politische Verhältnisse und Machtkämpfe (des frühen 20. Jahrhunderts) entkoppelt und an die Verhältnisse des dieser Arbeit zugrundeliegenden Phänomens angenähert werden. Hierfür soll Robert Cox' historisch-struktureller Ansatz des Neogramscianismus herangezogen werden. Dabei stellt vor allem Cox' (1996) These zur Bedeutung der Institutionalisierung und ihrer Verbindung zu Gramscis Konzeption von Hegemonie im Rahmen seiner Beschäftigung mit der Rolle der Internationalen Arbeitsorganisation (ILO) auf dem Forschungsgebiet der internationalen Beziehungen einen elementaren Anhaltspunkt dar.

Anhand des folgenden Zitates kann sehr gut veranschaulicht werden welche Implikationen der Institutionalisierungsprozess für die machstrukturellen Verhältnisse zwischen herrschender Macht und dominierter Gruppe mit sich bringt.

Institutionalization is a means of stabilizing and perpetuating a particular order. Institutions reflect the power relations prevailing at their point of origin and tend, at least initially, to encourage collective images consistent with these power relations. Eventually, institutions take on their own life; they can become a battleground of opposing tendencies, or rival institutions may reflect different tendencies. Institutions are particular amalgams of ideas and material power which in turn influence the development of ideas and material capabilities. (Cox 1996:99)

Cox' Ansatz beschäftigt sich ebenfalls wie Gramsci mit einem vorrangig politischen Phänomen, jedoch vereint dieser Zugang der internationalen politischen Ökonomie (IPÖ) Politikwissenschaften mit anderen sozialwissenschaftlichen Disziplinen (vgl. Blyth 2009:1-2) und versucht, den Hegemoniebegriff auf internationaler oder gar globaler Ebene anzuwenden. Auf seiner Grundannahme zur Institutionalisierung aufbauend verweist Cox auf die grundsätzliche Ähnlichkeit zwischen der Institutionalisierung und Gramscis Hegemoniekonzept, da Institutionen immer auch Möglichkeiten zur Konfliktbewältigung bieten, die die Notwendigkeit zur Anwendung von Gewalt reduzieren. Durch Cox' Erweiterung lässt sich zeigen, dass der Hegemoniebegriff nach Gramsci sich nicht nur – wie in frühen Beschäftigungen mit dem Hegemoniekonzept geglaubt – auf den Nationalstaat als Bezugsgröße beschränkt (vgl. Opratko 2018:57-60), sondern sehr wohl erweitert werden kann. Internationale Zugänge wie etwa die der IPÖ erscheinen gerade in Anbetracht Gramscis Beschäftigung mit den amerikanischen Produktionsverhältnissen im Hinblick auf den Fordismus im 22. Heft (bspw. Gramsci 1991:2063-2064) naheliegend. Cox' Ansatz zur Institutionalisierung und der Ähnlichkeit von Institution und dem Hegemoniekonzept lässt meines Erachtens somit auch die Argumentation zu, dass beispielsweise internationale Sportorganisationen ebenfalls eine

hegemoniale Funktion innehaben und diese zur Durchsetzung ihrer Interessen innerhalb ihres Einflussbereiches nutzen.

Ein frühes Beispiel hierfür wäre demnach etwa der Diskurs zum Amateurprinzip in Großbritannien des späten 19. Jahrhunderts. Dieser umfasste den Disput zwischen Bourgeoisie und Arbeiter:innen über die Legitimation von professionellem Sport, welcher seitens der Bourgeoisie strikt abgelehnt wurde, da dadurch der arbeitenden Klasse die Möglichkeit gegeben worden wäre, über ihr sozial höher gestelltes Gegenüber zu triumphieren. Dies würde folglich zu einer Umkehr der geltenden Statusordnung führen, was wiederum im weiteren Verlauf eine Aufweichung der Klassengrenzen bedeutet hätte. Collins' (2013) historische Aufarbeitung des Sports in kapitalistischen Gesellschaften zufolge entsprang diesem Konflikt schlussendlich eine Spaltung von Amateursport für die Gesellschaftsgruppe, die über die notwendigen materiellen Mittel und Zeit verfügte, um Sport ohne Kompensation in ihrer Freizeit auszuführen, und Profisport für die weniger affluente Arbeiterschicht. Anhand dieses Konfliktes lässt sich somit auch veranschaulichen, dass die britische Mittelschicht versuchte, durch die Schaffung von eigenen Sportinstitutionen – wie etwa der Rugby Football Union oder der Football Association – ihre Form des Sportes als die einzig wahre zu etablieren, um ihre gesellschaftliche Überlegenheit aufrechtzuerhalten (vgl. Collins 2013:31-35).

Diese Problematik in der Entwicklung des modernen Sports wurde auch aus einer sportsoziologischen Perspektive mit hegemonietheoretischem Zugang durch John Hargreaves (1986) aufgearbeitet. Hargreaves zeigt damit erstmals auf, dass mit dem Aufkommen von modernem Sport in den 1880er-Jahren in Großbritannien – ähnlich zu dem, was Collins ebenfalls aufzeigt – dieser zur Differenzierung der gesellschaftlichen Klassen instrumentalisiert wurde. Durch das vermehrte Aufkommen von Ressourcen innerhalb des historischen Blocks zwischen Arbeiterklasse und der Bourgeoisie kam es somit Hargreaves zufolge zu Konflikten hinsichtlich des Amateursportes. Dies führte dazu, dass durch den materiellen Einfluss der Bourgeoisie die Kommerzialisierung, vor allem in Sportarten, die sich großer Beliebtheit erfreuten, Einzug fand, und dadurch deren Vormacht über den Sport intakt blieb. Bedingt durch diese Veränderung wurde laut Hargreaves ebenfalls die Umstrukturierung des Breitensports hin zur kommerziellen Unterhaltung ermöglicht, wodurch die Auflösung der Arbeiterklasse zu individuellen Konsumenten erleichtert wurde. Der Staat unterstützte dieses Vorhaben der Unternehmer und trug damit ebenfalls dazu bei, dass der internationale Elitensport für das Aufkommen von Nationalgeist im Sport sorgte, welcher wiederum als Ablenkung von den Klassenverhältnissen und anderer gesellschaftlichen Spaltung instrumentalisiert wurde, um die Hegemonie der Bourgeoisie aufrechtzuerhalten (vgl. Hargreaves 1986; Giulianotti 2005:52-53).

Dieser Zugang erscheint somit auch für die Beschäftigung mit dem Institutionalierungsprozess im japanischen E-Sport und seinen inhärenten Machtverhältnissen von Nutzen zu sein. Das ist daran festzumachen, dass Hargreaves und Cox' Zugänge dahingehend kompatibel erscheinen, einen Ansatz zu liefern, der sowohl Institutionalisierung als auch Sport auf internationaler sowie nationaler Ebene aus einer hegemonietheoretischen Perspektive denkbar macht.

Die Formulierung eines normativen Sportverständnisses, wie etwa Collins (2013) dies bereits andeutet, kann durch die Erweiterung um einen zusätzlichen neogramscianischen Zugang erklärt werden. Dieser Aspekt ist daher von Interesse, da im Folgenden auch diskutiert werden soll, inwiefern die JeSU durch den Einfluss der japanischen Videospieleindustrie versucht, ein für Japan normatives Verständnis von E-Sport zu etablieren. Hierfür soll deshalb auf Ernesto Laclaus und Chantal Mouffes Konzept des *empty signifier* – des leeren Signifikanten – (Laclau 2007:36) zurückgegriffen werden.

Laclau beschreibt die Funktion eines leeren Signifikanten anhand des Beispiels von radikaler Desorganisation des sozialen Gefüges wie folgt: Eine solche Desorganisation gleiche in vielerlei Hinsicht dem Hobbesschen Naturzustand, was dazu führe, dass es den Menschen an Ordnung bedarf. Jedoch sei der eigentliche Inhalt der Ordnung zweitrangig. Diese Ordnung habe als solche keinen tatsächlichen Inhalt, da diese nur in den Formen existiere, in denen sie tatsächlich realisiert wird. Unter den Bedingungen einer solchen radikalen Desorganisation stelle Ordnung all das dar, das eigentlich nicht vorhanden ist. Somit werde diese Ordnung zum Signifikanten dieser Abwesenheit und dadurch auch zu einem leeren Signifikanten. Dadurch können politische Mächte darin konkurrieren, ihre jeweiligen Ziele als Kompensation eines solchen Mangels zu präsentieren. Für Laclau bedeute die Hegemonisierung genau diese Füllfunktion. Das Beispiel der Ordnung lässt sich ebenfalls durch Begrifflichkeiten wie Einheit, Befreiung, Revolution etc. ersetzen, da sie in einem politischen Kontext zum Signifikanten des Mangels werden könnten. Laclau zufolge sei somit Politik möglich, weil diese konstitutive Unmöglichkeit der Gesellschaft nur durch die Produktion von leeren Signifikanten repräsentiert werden kann. Dieser Umstand berge jedoch auch eine Problematik. Wenn beispielsweise eine geglückte Arbeiterrevolte unter einem repressiven Regime zum Signifikanten für Befreiung wird, führt dies dazu, dass dieser entleert wird und seine Verbindung zum ursprünglichen Inhalt verliert. Dadurch kappe ein solcher Erfolg seine Verbindung zu der Macht, die sein ursprünglicher Förderer und Begünstigter war (vgl. Laclau 2007:43-44).

Für das Beispiel des japanischen E-Sports würde dies also bedeuten, dass der Hegemon – beispielsweise in Form der JeSU – die Macht besitzt, einen japanischen E-Sports-Begriff als

leeren Signifikanten zu konstruieren, da dieser aufgrund des Fehlens eines japanischen E-Sportkonzepts bis 2018 eine ähnliche Füllfunktion einnehmen würde. Eine solche Füllfunktion würde darin bestehen, dass hierbei um den Inhalt gekämpft wird, welcher der konkurrierenden Inhalte für die japanische Gesellschaft als normativ für den E-Sport gilt. Für Laclau bestehe genau darin die Quintessenz von hegemonialen Kämpfen:

[...] the hegemonic operations would be the presentation of the particularity of a group as the incarnation of that empty signifier which refers to the communitarian order as an absence, an unfulfilled reality. (Laclau 2007:44)

Mit der Formulierung eines leeren Signifikanten nach Laclau und Mouffe und der damit einhergehenden Konstruktion einer Bedeutung für einen bestimmten Terminus, welche für die jeweilige Gesellschaft zu einem bestimmten Zeitpunkt unter bestimmten historischen Gegebenheiten als normativ erachtet wird, eröffnet sich in einem hegemonietheoretischen Kontext ebenfalls die Frage nach dessen pragmatischen Implikationen. Mit anderen Worten gesagt handelt es sich dabei um die Frage nach dem machtpolitischen Potential für eine bestimmte Institution durch eine solche Befüllung eines leeren Signifikanten mit den Partikularinteressen ebendieser. Hierfür soll – wie bereits eingangs angedeutet – Louis Althusser's Konzept der ideologischen Interpellation (vgl. Althusser 2001:174) zum Tragen kommen. Der Grund für diese Entscheidung basiert vor allem auf Althusser's Postulierung, dass jede Form von Ideologie konkrete Individuen als konkrete Subjekte mithilfe der Funktionsweise der Kategorien, die den jeweiligen Subjekten zuteil sind, interpelliert (Althusser 2001:173).

In Anwendung auf den Forschungsgegenstand des japanischen E-Sports kann Althusser's Konzept wie folgt verstanden werden: Potentielle Konsument:innen des E-Sports werden mithilfe des vorherrschenden E-Sportkonzepts interpelliert. Dies führt in weiterer Folge dazu, dass diese sich als Konsument:innen des japanischen E-Sports angesprochen fühlen und somit als solche identifizieren. Wird dieser Gedanke fortgesetzt, würde ein solcher Prozess auch die Integration anderer ideologischer Kategorien in das vorgebliche Interpellationsvorhaben erdenklich erscheinen lassen.

Vor dem Hintergrund dieser Annahme ließen sich somit auch die Funktion eines möglichen leeren Signifikanten, welcher für den E-Sport in Japan auf gesamtgesellschaftlicher Ebene Relevanz aufweist, sowie seine pragmatischen Anwendungsbereiche analysieren. In diesem Zusammenhang sticht vor allem die Interpellation von möglichen (E-Sport-)Konsument:innen durch die Bestrebungen für den japanischen E-Sport seitens der JeSU als ergiebiger Ansatz für die Anwendung dieses Theoriegerüsts auf den vorliegenden Forschungsgegenstand hervor. Dabei stellen auch mit den Bestrebungen der JeSU assoziierte

Nebenprodukte wie etwa die beworbenen Bildschirmspiele einen ebenfalls elementaren Bestandteil der Interpellation dar. Dadurch könnte nämlich nicht nur eine weitere Ebene von Machterhaltungsmechanismen erklärbar gemacht werden, sondern auch abseits der strukturellen Ebene auch auf der Handlungsebene aufgezeigt werden, inwiefern die Bedeutungshoheit über eine solch fundamentale Begrifflichkeit zur Durchsetzung von Partikularinteressen einer Institution in hegemonialer Position instrumentalisiert werden kann.

Zusammengefasst ist die theoretische Fundierung für die folgende Analyse der machtstrukturellen Verhältnisse folgendermaßen zu formulieren. Ausgehend von Antonio Gramscis Hegemoniekonzept soll sich die folgende Analyse der Machtstrukturen in erster Linie auf die Aspekte der Kompromissfindung, der Universalisierung sowie der passiven Revolution konzentrieren. Dies soll dazu dienen, die bereits zuvor dargelegten Entwicklungen innerhalb des Institutionalisierungsprozesses des japanischen E-Sports sowie deren Auswirkungen auf dessen derzeitige Lage erklärbar zu machen. Damit dieser Ansatz auf das Forschungsobjekt der Institutionalisierung im japanischen E-Sports anwendbar gemacht werden kann, soll dieser um Robert Cox' Ansatz zur Institutionalisierung als hegemoniales Phänomen erweitert werden. Hargreaves (1986) Forschung zur hegemonialen Funktion von Sport ermöglicht dabei die Argumentation, den (E-)Sport ebenfalls aus hegemonietheoretischer Perspektive zu betrachten. Letztlich soll zur Beantwortung der Frage, ob die führende Macht innerhalb des Hegemoniesystems des E-Sports in Japan versucht, ein normatives Verständnis von E-Sport, das sich vom internationalen Konsens unterscheidet, zu etablieren, ein weiterer neogramscianischer Zugang in Form von Laclau und Mouffes leerem Signifikanten hinzugezogen werden. Dadurch soll ermöglicht werden, die Konstituierung eines Konzepts, das für die jeweilige Gesellschaft als normativ gelten soll, erklärbar zu machen. Um dessen machtstrukturelles Potential sowie seine möglichen Anwendungsbereiche ebenfalls verständlich machen zu können, soll die Konstruktion eines leeren Signifikanten ‚E-Sport‘ für Japan vor dem Hintergrund von Althusser's Konzeption von ideologischer Interpellation hinsichtlich ihrer Implikationen für mögliche Machterhaltungsmechanismen beleuchtet werden.

5.1.3. Analyse der Machtstrukturen

Wie bereits in den vorherigen Kapiteln augenscheinlich wurde, handelt es sich bei der Institutionalisierung des japanischen E-Sports um ein vielschichtiges und verwobenes Phänomen. Um dieses zu entwirren und sein Ausmaß verständlich zu machen, ist es meiner Meinung nach deshalb von besonderer Wichtigkeit den Ausgangspunkt sowie die Entstehung dieses Prozesses im Detail zu untersuchen. Diese Wichtigkeit liegt vor allem darin begründet, dass insbesondere für die angedachte hegemonietheoretische Analyse nach Gramsci die Ursprünge der Kämpfe um eine Hegemonie sowie die Gründe für die Aufopferung von Machtbereichen seitens der dominanten Gruppe in Form von Kompromissen essentiell sind. Aus diesem Grund soll zuallererst zum besseren Verständnis der Fokus auf die Entwicklungsphase hin zur Fusion der JeSU gelegt werden.

Diese Phase zeichnete sich vor allem durch ein starkes Bestreben nach Etablierung des elektronischen Sports in Japan vonseiten der ursprünglichen Interessensvertretungen wie etwa der JeSPA auf der einen Seite, und mangelnder Reichweite, Mittel sowie eine völlige Dissonanz zwischen den E-Sportbestrebungen und den Interessen möglicher Investoren auf der anderen Seite aus. Bedingt durch diese Dissonanz sowie die zersplitterte Natur der Interessensvertretung des E-Sports in Japan fehlte es allen drei Institutionen (JeSPA, Esupōtsu Sokushin Kikō, Nihon Esupōtsu Renmei) an Einfluss, die eigenen Interessen durchzusetzen. Als im Vorfeld der Asienspiele 2018 mit der zur Teilnahme notwendigen Aufnahme des E-Sports in das JOC ein gemeinsames Ziel gefunden wurde, führte dies zwar zu einer Einigkeit hinsichtlich der institutionellen Absichten, um diese jedoch auch in die Tat umzusetzen, fehlte es wiederum allen Beteiligten sowohl an finanziellen Mitteln als auch am notwendigen Einfluss. Beflügelt durch das mediale Interesse, das mithilfe der TGS 2017 generiert werden konnte, wurde auch das Interesse möglicher Investoren für das Phänomen E-Sport in Japan geweckt. Dies traf ebenfalls auf Vertreter der japanischen Videospelindustrie zu, welche in den Bestrebungen sowie der finanziellen Not seitens der E-Sportvertretung eine große Chance zur Kontrolle und Mitgestaltung dieses Phänomens sahen. Kakehis Aussagen zufolge fehle es bis dato in Japan am nötigen Knowhow sowie Umfeld, um international konkurrenzfähige E-Sporttitel zu produzieren. Dieser Umstand im Speziellen lässt die Beweggründe für die plötzliche Kooperationsbereitschaft seitens der Videospelvertretungen CESA und JOGA zur Förderung des E-Sports in Japan in einem anderen Licht erscheinen. Dementsprechend lässt sich argumentieren, dass durch den plötzlichen Zugewinn an öffentlichem Interesse des E-Sports die japanische Videospelindustrie erstmals diese Bestrebungen als ernstzunehmende Konkurrenz wahrnehmen musste, die das Potential besaß, die eigene Vorherrschaft zu

gefährden. In Anlehnung an Gramscis Terminologie könnte dies als ein Aufbegehren der subalternen Gruppe innerhalb der japanischen (Videospiele)-Hegemonie verstanden werden, das ein „Opfer korporativ-ökonomischer Art“ (Gramsci 1991: 1567) verlangt, um die Aufrechterhaltung der eigenen Vorherrschaft zu gewährleisten. Dieses Opfer beziehungsweise dieser Kompromiss ist darin zu verorten, dass dem E-Sport zwar der notwendige Platz in Japan auch seitens der Videospielevertretungen eingeräumt wurde, jedoch gleichzeitig seitens der dominanten Gruppe die vollkommene Kontrolle über das Phänomen durch die Bereitstellung von finanziellen und machtpolitischen Mitteln zur weiteren Entwicklung des japanischen E-Sports mithilfe der Fusion zur JeSU gesichert werden konnte. In diesem Zusammenhang erscheint in Anbetracht der Geschichte der japanischen Videospielebranche die Stellung ebendieser einen wichtigen Faktor für dieses Vorgehen einzunehmen. Da seit dem Aufkommen von Heimspielkonsolen das Fehlen jeglicher Notwendigkeit von Alternativen auf dem japanischen Markt vorzuherrschen schien und japanische Hersteller bis zum Einstieg von Microsoft in den Heimspielkonsolenmarkt 2001 effektiv eine Monopolstellung auf dem internationalen Markt genossen, würde diese Machtkonstellation nach Gramsci weniger auf „Führung“, sondern vielmehr auf „Herrschaft“ (Gramsci 1991:101-103) hindeuten. Diese Behauptung lässt sich darauf fundieren, dass mit dem Erscheinen des Nintendo Entertainment System (NES) 1983, das in Japan unter dem Namen Family Computer (kurz Famicom) veröffentlicht wurde, der Fokus vieler Spieleentwickler auf Heimspielkonsolen gelegt wurde. Dies konnte auch im Rahmen des Interviews durch Kakehi bestätigt werden. Gramsci legt demnach für Herrschaft die Voraussetzung des Zwangs fest, welcher in diesem Fall zwar nicht direkt in Form von Gewalt verortet werden kann, jedoch in Form von ökonomischem Zwang. Dies ist wiederum daran festzumachen, dass die japanische Videospielemarktlandschaft über Jahrzehnte des Monopols dahingehend geformt wurde, dass alternativen Medien sämtliche Anreize und Grundlagen entzogen wurden. Diese Tatsache lässt sich anhand von Indizien wie der Verkaufszahlen von Videospielekonsolen verschiedener Hersteller als auch anhand der Verbreitung von Heimcomputern in Japan veranschaulichen. So verteilte sich der Marktanteil der verkauften Spielekonsolen in Japan 2021 auf 78,5% Nintendo Switch, 17,8% Sony PlayStation 5, 1,7% Sony PlayStation 4, 1,4% Microsoft Xbox-Konsolen (Series X & Series S kombiniert) und 0,5% Nintendo 3DS (Game Data Library 2021). Hieran wird ersichtlich, dass es kaum bis gar keinen Platz für nicht-japanische Produkte auf dem japanischen Heimspielkonsolenmarkt gibt. Darüber hinaus lässt sich ebenfalls anhand von Statistiken des japanischen Ministeriums für Inneres und Kommunikation ableiten, dass die Anzahl der Desktop-PCs sehr gering auszufallen scheint. Ein genaues Verhältnis von Desktop-PCs zu

Notebooks lässt sich mithilfe staatlicher Daten nicht eruieren, da diese in offiziellen Statistiken immer in kombinierter Form angegeben werden. Dennoch können auf Basis von offiziellen Internetnutzungsstatistiken fundierte Annahmen zur Verteilung angestellt werden (mehr dazu in Kapitel 6). Wird jedoch etwa der 2019 durch das japanische Unternehmen für Dateninteraktionsplattformen Puranetto durchgeführten Umfrage (n=1117) Glauben geschenkt, so entfallen in den Kohorten 20-29 (83,3%), 30-39 (80,7%) und 40-49 (81,6%) über 80% der verwendeten internetfähigen Geräte auf Smartphones. Im Gegensatz dazu entfielen nur 17,1% der 20-29-Jährigen, 22,5% der 30-39-Jährigen und 24,7% der 40-49-Jährigen auf die Verwender:innen von Desktop-PCs. Der Anteil an Notebooks beläuft sich dabei im Vergleich auf rund 43,2% bei 20-29-Jährigen, 49,1% bei 30-39-Jährigen und 53,8% bei 40-49-Jährigen (Puranetto 2019). Somit ist in Anbetracht dieser Daten in Rückwendung auf den japanischen Markt und dessen Diversität wiederum von einer etablierten Herrschaft der japanischen Videospiele- und Heimkonsolenhersteller zu sprechen.

Eingebettet in diesen Kontext würde der aufbegehrende E-Sport in Japan ein erstmaliges Stoßen an die Herrschaftsgrenzen eines Phänomens beschreiben, weshalb sich die Welt der japanischen Videospieleindustrie in Anbetracht der außerjapanischen Entwicklungen des E-Sports zum ersten Mal unter Zugzwang sah. Dieser Umstand würde somit den Anlass für einen Führungsstilwechsel hin zur kompromissorientierten „Führung“ nach Gramsci markieren, da dem E-Sport angesichts seiner internationalen Bedeutung, die dieser in den letzten Jahren erfuhr, seitens der Videospielebranche nicht mehr mit Zwang entgegengetreten werden konnte. Somit musste im Zuge dieser Fusion seitens der führenden Gruppe ebenfalls die Etablierung und Förderung des E-Sports in Japan nach internationalem Vorbild bereitwillig zugesichert werden, was im Sinne Gramscis sowohl als Kompromissfindungsprozess als auch als Universalisierung der Interessen der führenden Gruppe verstanden werden kann. Die wahren Interessen und Bestrebungen der Videospieleindustrie – die Aufrechterhaltung der eigenen Hegemonie sowie der damit einhergehende Schutz des eigenen Marktes – wurden jedoch einbehalten und auf anderem Wege realisiert. Dabei erscheint der Umstand interessant, dass gerade die zwei größten japanischen Vertreter der dortigen Videospielebranche – Sony und Nintendo – keine Positionen innerhalb der JeSU bekleiden. In Anbetracht der ursprünglichen Betätigungsfelder von Firmen, die in der JeSU vertreten sind – wie etwa Sega, Konami, Capcom etc. – die besonders in der Vergangenheit für die Vermarktung ihrer Spiele für Spieleautomaten (*kakutō gēmu* etc.) bekannt waren, erscheint diese Monopolisierung des E-Sports in Japan vor allem vor dem Hintergrund des bereits eingangs diskutierten Rückgangs von Spielhallen in Japan um vieles nachvollziehbarer.

Um dieses Ziel der Monopolisierung zu erreichen, musste jedoch gewährleistet werden, dass im Zuge der Fusion der bittstellenden Gruppe (JeSPA etc.) nur so weit Macht zugesprochen wird, dass nur die einflussreichsten Personen (Hamamura und zu einem gewissen Grad Kakehi) dieser Gruppe integriert werden und die restlichen Positionen mit Vertretern der eigenen Interessen besetzt werden, wie dies bereits in Kapitel 4.4. dargelegt wurde. Werden als Erklärungsansatz wiederum Gramscis Schriften herangezogen, lässt sich in dieser Fusion das Phänomen wiedererkennen, welches Gramsci als „passive Revolutionen“ (Gramsci 1991: 1329-30) betitelt. Diese Form der gezielten Integration von oppositionellen Vertretern und Anführern in die eigenen Reihen der führenden Gruppe hat einerseits die effektive Schwächung der aufbegehrenden Gruppe durch den Wegfall ihrer Spitze sowie die Suggestion von Kompromissbereitschaft und einer universalisierten Agenda zum Ziel. Diese universalisierten Absichten sind wiederum in den offiziellen Zielen und Funktionen der JeSU, welche ebenfalls in Kapitel 4.4. vorgestellt wurden, wiederzufinden. Die fünf Haupttätigkeitsbereiche beliefen sich dabei auf: 1) Untersuchungen, Forschung und Aufklärung im Sinne der Förderung des E-Sports; 2) die Verbreitung von kompetitiven E-Sportwettkämpfen; 3) das Ausstellen von Profilizenzsowie die Anerkennung von Turnieren; 4) die Unterstützung von e-sportbezogenen Ausbildungen und 5) die Kontaktaufnahme und Kommunikation mit relevanten Institutionen und Unternehmen zur Förderung und Entwicklung des japanischen E-Sports (vgl. JeSU 2021b). Im Zusammenhang mit der Einführung eines Profilizenzsystems seitens der JeSU wurden bereits vor der Aufnahme der Tätigkeiten der JeSU berechtigte Zweifel und Kritik an den Intentionen dieser geäußert, wie etwa bereits zuvor am Beispiel des Profispielers Momochi Yūsuke veranschaulicht wurde.

Wird zudem Cox' zuvor vorgestellter Ansatz, der Institutionalisierung als hegemoniales Phänomen versteht, herangezogen (vgl. Cox 1996:99), kann dieser Prozess genauer erklärbar gemacht werden. Cox' Verständnis von Institutionen hilft dabei diesen hegemonialen Kampf von einem weniger abstrakten und politischen Blickwinkel aus zu betrachten, da mithilfe von Cox' Institutionalisierungskonzept der Fokus auf das Forschungsobjekt explizit gemacht wird und damit eine direkte Bezugnahme auf die zu analysierenden Phänomene ermöglicht. Für Cox stellt der Prozess der Institutionalisierung ein Mittel zur Stabilisierung und Perpetuierung einer bestimmten Ordnung dar, und entstandene Institutionen spiegeln dabei die vorherrschenden Machtverhältnisse innerhalb dieses Systems wider. Institutionen können im Laufe dieses Prozesses eigenständig werden, konkurrierende Institutionen hervorbringen und damit einhergehend aufgrund von unterschiedlichen Meinungen in einen Kampf mit anderen Institutionen um die Macht in einem bestimmten Teilbereich eintreten, der notwendig für die

Durchsetzungen der jeweiligen Interessen ist (Cox 1996:99). Wird in diesem Zusammenhang der zuvor dargelegte Entwicklungsprozess hin zur Fusion zur JeSU betrachtet, wird augenscheinlich, dass es sich hierbei zuallererst um eine Institution in Form der JeSPA handelte, die versuchte, eine Interessensvertretung des E-Sports in Japan zu etablieren. Im Verlauf der Zeit entstanden mit der Esupōtsu Sokushin Kikō und der Nihon Esupōtsu Renmei zwei weitere Institutionen, die zwar unterschiedliche Ziele verfolgten, jedoch nicht um die Vorherrschaft im Bereich des japanischen E-Sports kämpften, da keine dieser Institutionen die materiellen Mittel besaß, um sich über die anderen beiden hinwegzusetzen. Darüber hinaus stellt diese Dreierkonstellation einen interessanten Sonderfall dar, da die einzelnen Institutionen zum Teil in ihrer Struktur durch Mitglieder miteinander verwoben waren. Für Cox stellen Institutionen auch immer eine Komposition von Ideen und Zielen sowie materieller Macht dar, die wiederum die Entwicklung dieser Ideen und damit gekoppelten materiellen Möglichkeiten beeinflussen (vgl. Cox 1996:99). Da es diesen Institutionen jedoch genau an dieser monetären Macht zur Durchsetzung ihrer Ziele mangelte, wurden deren Bestrebungen und Ziele durch außenstehende oder indirekt mit diesen Bestrebungen in Verbindung stehenden Institutionen, die über die notwendigen Mittel verfügen, korrumpierbar. Cox spricht in diesem Zusammenhang den materiellen Machtverhältnissen, die jeder Struktur zugrunde liegen, ein Durchsetzungspotential zu, das es der (materiell) dominanten Gruppe ermöglicht, die subalterne Gruppe jederzeit zu zerstören, falls diese es für notwendig hält (vgl. Cox 1996:99). Der Unterschied im Falle des japanischen E-Sports beläuft sich jedoch darauf, dass der E-Sport für die japanische Videospieleindustrie nicht nur eine immense Chance wirtschaftlicher Natur darstellte, sondern ihr auch eine Instrumentalisierungsmöglichkeit zur Perpetuierung ihrer eigenen Machtposition bot. Aus diesem Grund überwogen die Möglichkeiten, die der elektronische Sport den Vertretern der japanischen Videospiele- und Heimkonsolenbranche für ihre Zwecke bot, über Gründe, die die ‚Zerstörung‘ der Bestrebungen des E-Sports erfordern würde. Somit lag der Rückgriff auf eine kompromissbereite Führung(-übernahme) durch CESA und JOGA mithilfe ihres finanziellen sowie politischen Einflusses am naheliegendsten. Dieser Schritt ermöglichte somit die Verringerung der notwendigen Gewalt zur Durchsetzung dieser Machtübernahme, wodurch in einem weiteren Schritt durch die Formulierung universalisierter Interessen der Anspruch der dominierten Gruppe gesichert werden konnte.

Mithilfe dieser Machtsicherung wurde des Weiteren der Implementierung eigener nicht-universalisierter Interessen der Vertreter der japanischen Videospieleindustrie die Tür geöffnet, welche wiederum im Namen der offiziell gemachten universalisierten Bestrebungen sukzessive durchgesetzt werden konnten. Dieser Prozess spiegelt sich zudem in den derzeitigen

Tätigkeiten sowie Handlungsbereichen der JeSU wider. In diesem Zusammenhang sticht gerade der dritte Punkt der offiziellen Betätigungsfelder der JeSU als ein besonders effektives Machterhaltungswerkzeug hervor, mithilfe dessen nach der Etablierung eines breiten Zuspruchs die Entwicklung sowie der Zugang zum japanischen E-Sport sowohl kontrolliert als auch restringiert werden kann. Eine der damit verbundenen Hauptproblematiken wurde bereits im Diskurs rund um die Kritik an einem Profilizenzsystem seitens der JeSU augenscheinlich. Momochi als bekanntester Vertreter dieser Meinung zeigte gerade in der Vergabe von Lizenzen eine mögliche Willkür seitens der JeSU auf, da ohne einen transparenten Vergabeprozess nicht nachvollzogen werden kann, wer als Profispieler:in gezählt werden könne und wer nicht. Vor allem wenn es sich dabei um bereits etablierte Profispieler:innen handelt, welche womöglich trotz dessen nicht als solche anerkannt werden, wird die Frage aufgeworfen, wie eine solche Entscheidung gerechtfertigt werden kann und inwiefern hierbei nicht von einer bewussten Selektion seitens der JeSU gesprochen werden kann. Wird dieser Aspekt vor dem Hintergrund betrachtet, dass ein solches Lizenzsystem laut der japanischen Behörde für Konsumentenschutz auf Basis des japanischen Rechts nicht existieren müsste (vgl. Kiso 2019), um die Entlohnung von Athlet:innen, welche seitens der JeSU als Grund für ein solches System genannt wurde, zu gewährleisten, erscheinen die Absichten hinter diesem System eigennütziger Natur zu sein. Demnach kann das Profilizenzsystem der JeSU in dieser Hinsicht vielmehr als Kontroll- und Regulierungsmechanismus verstanden werden.

Hierzu kommt erschwerend hinzu, dass sich die JeSU laut ihren eigenen Tätigkeitsbereichen ebenfalls das Recht einbehält, Turniere als offizielle JeSU-Turniere anzuerkennen. Dieser Umstand fügt somit einen weiteren Kontroll- sowie Machterhaltungsmechanismus der hegemonialen Position der JeSU hinzu, mithilfe welcher wiederum eine bewusste Vorauswahl zugunsten der Interessen der japanischen Videospiegelindustrie getroffen werden kann. Wird zudem der Umstand hinzugezogen, dass auch in den offiziell durch die JeSU vertretenen Disziplinen eine starke Tendenz zu Spielen von Firmen, die durch Repräsentanten in der Institution selbst vertreten sind, ersichtlich wird, erhärtet sich der Verdacht, dass sich anhand dieser drei Indizien eine stark restriktive sowie marktprotektionistische Orientierung der JeSU aufzeigen lässt.

Gerade in dieser bewussten Vorauswahl von Disziplinen lässt sich ein weiterer Aspekt gramscianischer Theorien verorten. So lässt sich argumentieren, dass der Vorbehalt seitens der JeSU hinsichtlich der offiziell vertretenen Spieldisziplinen nicht nur als Kontrollmechanismus fungiert, sondern auch in erster Instanz einen elementaren Teil des Kompromissfindungsprozesses darstellt. Dies ist daran festzumachen, dass die Vertreter der

CESA und JOGA im Vorfeld der Fusion zur JeSU bereits mit dem Einverständnis dem elektronischen Sport in Japan eine Chance zu geben, Macht in einem Teilbereich ihrer Einflussosphäre aufgeopfert haben und im Gegenzug eine Art Ausgleich zur Sicherung der eigenen Machtposition implementieren mussten. Dementsprechend wurde sich darauf geeinigt, dass der E-Sport nun die notwendige Förderung durch eine zentrale Institution mit genügend Einfluss und materiellem Rückhalt erhält, jedoch dafür in erster Linie die eigenen Spieleproduktionen herangezogen werden. Dieser Umstand führte somit zum Status quo des JeSU-geförderten E-Sports, welcher sich dadurch auszeichnet, dass 14 der 16 offiziellen Disziplinen japanischen Produktionen, die den Firmen im Hintergrund der JeSU entspringen, entsprechen und abseits vereinzelter Ausnahmen kaum bis gar keine Bedeutung im Kontext des internationalen E-Sports besitzen.

Eine solche Abwandlung eines Phänomens zugunsten der eigenen Interessen, die eine Anomalie in Anbetracht derzeitiger Entwicklungen und Ausrichtungen des E-Sports außerhalb Japans darstellt, wirft somit die Frage auf, ob auf Basis der historisch starken Position der japanischen Videospiele- und Heimkonsolenhersteller sowie deren Fokus auf den japanischen Markt die Entscheidung gefällt wurde, eine Art japanisches Konterprogramm zum internationalen E-Sport zu formulieren. Dies könnte in der Hoffnung geschehen sein, ein international konkurrenzfähiges Modell zu schaffen, das trotz der durch Kakehi skizzierten Unzulänglichkeiten japanischer Videospieleproduzenten mit internationalen Trends mitzuhalten, mithilfe des eigenen Knowhows ohne große Änderungen oder Zuzug von außenstehenden Experten aufrechterhalten werden könnte. Sollte es sich hierbei um eine solche Postulierung und den Versuch einer Durchsetzung eines neuen Verständnisses handeln, das für den E-Sport in Japan als normativ gelten soll, stellt sich die Frage, wie ein solcher Prozess erklärbar gemacht werden kann.

In diesem Zusammenhang erscheint ein Rückbezug auf Laclau und Mouffes Konzeption des leeren Signifikanten zielführend zu sein, da sich anhand dessen sehr wohl Erklärungsansätze für die Konstituierung eines kollektiven Verständnisses einer Begrifflichkeit zu einem bestimmten Zeitpunkt in einer bestimmten Gesellschaft aufzeigen lassen. Dafür ist es jedoch erforderlich, das Konzept des leeren Signifikanten in seiner ursprünglich abstrakten Form zu verstehen. Dieser Schritt dient dazu, dass damit dessen Anwendungsbereiche erweitert werden und seine oftmals politisch fokussierte Ausrichtung gelöst wird. Um dies zu erreichen, muss dementsprechend auch die Begrifflichkeit der Äquivalenz beziehungsweise der Äquivalenzkette (vgl. Laclau & Mouffe 2000: 167-169) dahingehend verstanden werden, dass sich Differenzen gegenseitig aufheben, „insofern sie etwas ihnen allen zugrundeliegendes

Identisches ausdrücken“ (Laclau & Mouffe 2000:167). Das bedeutet somit, dass so bald Äquivalenz besteht, alle differentiellen Eigenschaften eines „Gegenstands äquivalent geworden sind“ und somit positive Äußerungen über jenen Gegenstand unmöglich geworden sind (Laclau & Mouffe 2000:168). Daraus folgt, dass positive Differenzpositionen aufgelöst wurden und sich somit negativ voneinander abgrenzen. Dies führt dazu, dass „durch die Äquivalenz etwas ausgedrückt wird, was der Gegenstand nicht ist“ (Laclau & Mouffe 2000:168). Laclau und Mouffe zufolge wird erst durch diese Auflösung der Differenzen hin zu Äquivalenzketten die Entleerung eines Signifikanten denkbar. Wie bereits zuvor dargelegt, ermöglicht der Ansatz des leeren Signifikanten das Erklären von Konzepten, die auf Leerstellen beziehungsweise das Fehlen von bestimmten Aspekten innerhalb einer bestimmten Gesellschaft zu einem bestimmten Zeitpunkt verweisen. Dementsprechend ist die jeweilige Macht, die in der Lage dazu ist, bestimmte Inhalte in einen leeren Signifikanten einzuschreiben und diesen somit wiederaufzufüllen, als hegemoniale Macht zu verstehen. Dies würde wiederum auch bedeuten, dass die Formulierung beziehungsweise das Einschreiben von Bedeutungen in einen leeren Signifikanten ebenfalls als hegemoniales Machtinstrument verstanden werden kann. Argumentieren lässt sich dies anhand dessen, dass die Einschreibung von Partikularinteressen in einen leeren Signifikanten durch eine hegemoniale Gruppe unter dem Vorwand der Universalisierung geschehen könnte, und somit der Durchsetzung von Interessen der hegemonialen Gruppe zugutekommen würde. Wenn in einem weiteren Schritt also zwei Äquivalenzketten in ein negativ bestimmtes Verhältnis miteinander treten, sprechen Laclau und Mouffe von einem „Antagonismus“ (Laclau & Mouffe 2000:161). In einem solchen Fall stehe Opratko zufolge vor allem die Frage wie die sich gegenüberstehenden Äquivalenzketten gebildet werden im Vordergrund (Opratko 2018:140).

Eingebettet in den Kontext des japanischen E-Sports, würde das – wie bereits zuvor kurz angerissen – bedeuten, dass die japanische Videospieldustrie mithilfe der Aufnahme der Tätigkeiten der JeSU als Leitinstitution des japanischen E-Sports die Macht über diesen Bereich übernahm. Dadurch sicherte sich diese eine Vormachtposition über den japanischen E-Sport, mit welcher die Mitgestaltung des Phänomens ebenfalls gesichert werden konnte. In dieser Hinsicht würde dieser Umstand ebenfalls eine Machtposition umfassen, die es erlaubt, auch die Formulierung von leeren Signifikanten mitzugestalten. Die Vision der Vertreter der japanischen Videospieldustrie von E-Sport zeichnet sich jedoch vorrangig dadurch aus, dass dieser – wie bereits gezeigt – in erster Linie zur Erhaltung der eigenen Vormachtstellung instrumentalisiert werden soll und dadurch sich von Entwicklungen außerhalb Japans unterscheidet. Werden somit die Bestrebungen der Vorgänger der JeSU als ‚genuine‘ Bestrebungen zur Etablierung

eines E-Sports nach koreanischem oder europäischem Vorbild betrachtet, der keine Beschränkung von Disziplinen auf den heimischen Markt vorsieht, würde dies bedeuten, dass an dieser Stelle die jeweiligen Partikularinteressen beider Seiten in einen Konflikt miteinander getreten und damit zum Antagonismus geworden sind. Dieses antagonistische Verhältnis wurde dementsprechend mit der Machtausübung seitens CESA und JOGA – die zur Fusion zur JeSU führte – aufgelöst und ermöglichte diesen Industrievertretungen uneingeschränkte Modellierungsmöglichkeiten für den japanischen E-Sport, da die konkurrierende Strömung mithilfe von Zugeständnissen in das eigene hegemoniale System integriert wurde. Um diese Machtposition weiter zu festigen, kann auf Basis von Laclau und Mouffe argumentiert werden, dass die Befüllung des leeren Signifikanten ‚E-Sport‘, welcher bis zum Aufkommen eines breiten öffentlichen Interesses für das Phänomen im Jahr 2018 auf gesamtgesellschaftlicher Ebene defacto eine vollkommene Leerstelle in Japan darstellte, ein notwendiger Schritt zur Hegemonisierung des E-Sports in Japan sowie der Aufrechterhaltung des hegemonialen Systems seitens der japanischen Videospieleindustrie gewesen sein muss.

Wird dieser Ansatz weiterverfolgt, lässt sich damit auch das Fehlen von Kooperationen der JeSU mit nichtjapanischen Vertretern beziehungsweise Herstellern von international renommierten E-Sportdisziplinen erklären. Ein Beispiel hierfür wäre etwa der Umstand, dass bereits ein Privatunternehmen in Form der Werbeagentur SANKO 2015 mit *League of Legends* einen der derzeit populärsten E-Sport nach Japan holen und eine offizielle Turnierserie dafür veranstalten konnte. In Anbetracht dessen liegt die Frage nahe, wenn ein Privatunternehmen in der Lage dazu ist, internationale Möglichkeiten für den japanischen E-Sport zu schaffen, sollte eine nationale Dachorganisation für den elektronischen Sport nicht zumindest ebenfalls in der Lage dazu sein, diese Grundlagen aufzugreifen und weiterzuführen?

Trotz der bereits etablierten Basis für eine Kooperation der JeSU mit Riot Games beziehungsweise *League of Legends* durch die LJJ, die zur Ausweitung des Spektrums sowie der Internationalisierung der JeSU beitragen würde, scheint diese weiterhin auf ihren japanzentrierten Kurs zu beharren und solche Chancen anderen Unternehmen wie etwa Yoshimoto Kōgyō zu überlassen. Die Entscheidung für eine solche marktprotektionistische Ausrichtung könnte somit wiederum daraus entsprungen sein, dass dadurch versucht wird, die direkten außerjapanischen Einflüsse auf die Vorhaben und Interessen der JeSU und somit auch auf die der japanischen Videospiele- und Heimspielekonsolenhersteller selbst zu minimieren. Mithilfe einer solchen Herangehensweise lässt sich auch wiederum das Aufkommen von zuvor beschriebenen antagonistischen Äquivalenzketten beziehungsweise Prozessen besser kontrollieren. Darin ist schlussendlich wieder ein Mechanismus zur Machterhaltung sowie der

Reduktion von konkurrierenden Strömungen, die die Hegemonie der japanischen Videospieleherstellervereinigungen gefährden, zu verorten.

An dieser Stelle kann natürlich argumentiert werden, dass eine solche Kooperation zwischen JeSU und beispielsweise Riot Games seitens des Spieleentwicklerstudios selbst nicht eingegangen werden möchte. Angesichts der bereits aufgezeigten marktprotektionistischen und japanzentrierten Tendenzen innerhalb der JeSU erscheint dies äußerst unwahrscheinlich, jedoch nicht ausgeschlossen, da es für die Verifizierung dieser Behauptung an ausreichend Belegen mangelt.

In diesem Zusammenhang könnte durch die Einschreibung von Partikularinteressen in den leeren Signifikanten und der damit einhergehenden Konstituierung eines japanischen E-Sportverständnisses im Sinne der japanischen Videospieleindustrie ebenfalls eine Verknüpfung mit dem Konzept der Interpellation nach Louis Althusser (2001) hergestellt werden, da argumentiert werden kann, dass mit der Konstituierung eines solchen japanischen E-Sportverständnisses durch die geleitete Fokussierung der JeSU auf japanische Titel ebenfalls eine nationalistisch konnotierte Interpellation der Spieler:innen beziehungsweise Konsument:innen als japanische Konsument:innen stattfindet. Dieser Prozess verfolgt dabei das Ziel, bei der Durchsetzung einer vorgeblich universalisierten Einschreibung von Interessen in den leeren Signifikanten mithilfe des Miteinbezugs einer breiteren Öffentlichkeit auf weniger Widerstand zu stoßen. Dadurch wird die beabsichtigte Konzeption von E-Sport zugunsten der japanischen Videospieleindustrie bereits in den Alltag ebendieser Konsument:innen integriert und verankert. Darüber hinaus wird mithilfe einer solchen ideologischen Interpellation ebenfalls ein nationalistisches Narrativ bedient, das – gerade in Anbetracht der langen Geschichte und der soziokulturellen Bedeutung von Videospiele in Japan – ein homogenes Bild von japanischen Bildschirmspielen für japanische Konsument:innen evoziert, wodurch ebenfalls eine stärkere Identifikation mit den beworbenen Produkten sowie den damit verbundenen japanischen E-Sportvorhaben der JeSU erzielt wird.

Dies würde wiederum ebenfalls eine Rückführung auf den theoretischen Ausgangspunkt dieser Analyse – Gramscis Thesen – zulassen, welche ebenso den Kern der Hegemonie – also die Konsensbildung und das Nichthinterfragen der hegemonialen Umstände seitens der subalternen Gruppe – in der Integration der hegemonialen Strukturen in den Alltag der Subalternen verortet. Dies führt dazu, dass diese hegemonialen Strukturen durch das alltägliche Handeln ebendieser perpetuiert und dadurch sukzessive immer tiefer in ihrem kollektiven Bewusstsein (bei Gramsci zu finden als: Weltanschauung, Alltagsverstand od. im Org. *buonsenso*; vgl. Gramsci 1991:1376-78) verankert werden (vgl. Opratko 2018:47). Gramsci

versteht in diesem Zusammenhang den Entwicklungsprozess hin zu einem kritischen Selbstverständnis als „einen Kampf politischer »Hegemonien«“ und „kontrastierender Richtungen“, welcher „zuerst im Feld der Ethik, dann der Politik [entsteht, Anm. C.K.], um zur Ausarbeitung der eigenen Auffassung des Wirklichen zu gelangen“ (Gramsci 1991:1383-84).

Dieser Kampf, der sich ebenfalls in Laclau und Mouffes antagonistischen Verhältnissen von Äquivalenzketten wiederfinden lässt, beschreibt wiederum die eingangs erläuterte Ausgangssituation, die zur Entstehung der JeSU führte, und kann darüber hinaus auch als Erklärungsansatz für die Unterdrückung von konkurrierenden Strömungen und Bestrebungen durch zuvor aufgezeigte Machterhaltungsmechanismen seitens der JeSU verstanden werden. Dies lässt sich daran festmachen, dass die hegemoniale Position in erster Linie daran interessiert ist, mögliche Gegenbewegungen erst gar nicht entstehen zu lassen, da dadurch einerseits der Zeitpunkt, bis eine ernstzunehmende divergente Strömung entsteht, hinausgezögert werden kann und andererseits somit bis zu diesem Zeitpunkt auch keine Teilbereiche der eigenen Macht aufgegeben werden müssen. Somit erscheint es aus der Perspektive der dominanten Gruppe nachvollziehbar, der dominierten Gruppe so gut es geht den Raum und die Möglichkeiten für das Entstehen von Interessen, die den eigenen widersprechen, zu entziehen, sodass ein Konflikt weitestgehend vermieden werden kann. Demnach kann dadurch seitens der hegemonialen Gruppierung auch die Notwendigkeit für politisches Handeln, das nach Gramsci dem System des Zwangs zugeordnet werden könnte, verringert werden. Eine solche Präventionsmaßnahme würde damit wieder einer Sicherung der Gunst der Subalternen gleichkommen, welche schlussendlich die Perpetuierung der hegemonialen Umstände fördert und in ihrem Kern diese auch erst ermöglicht.

Anhand der hierdurch aufgezeigten sich kreisförmig schließenden Struktur des theoretischen Erklärungsansatzes lässt sich meines Erachtens die Vielschichtigkeit des untersuchten Phänomens sehr gut veranschaulichen. Mithilfe der unterschiedlich gewählten theoretischen Betrachtungsweisen wird ebenfalls augenscheinlich, dass sich der hegemoniale Charakter des Institutionalisierungsprozesses des japanischen E-Sports sowohl auf struktureller als auch auf handlungsbezogener Ebene manifestiert. Vor diesem Hintergrund eröffnet sich auch die Vielzahl an möglichen Handlungsweisen für Institutionen sowie deren Möglichkeiten zur Erwirkung und/oder Erhaltung ihrer Macht und das daran gekoppelte Machtpotential. Daran anknüpfend wird in Anwendung dieser Überlegung auf den Forschungsgegenstand ebenfalls das Ausmaß der machtstrukturellen Auswirkung der Fusion zur JeSU sowie deren machtstrukturellen Kompetenz zur Durchsetzung ihrer Partikularinteressen ersichtlich.

5.2. Involvierung nationaler Medien

Zur besseren Kontextualisierung sowie Einordnung der zuvor im Rahmen der Analyse aufgezeigten machstrukturellen Verhältnisse ist es in einem nächsten Schritt ebenfalls erforderlich, die Einflussnahme beziehungsweise die Beteiligung außenstehender Akteure am Institutionalisierungsgeschehen des nationalen E-Sports zu beleuchten. In diesem Arbeitsschritt soll somit der Erwerb von kooperierender Partizipation und/oder aktiver Einflussnahme namhafter japanischer Medienunternehmen im Bereich des E-Sports nachgegangen werden. Dafür sollen aufgrund ihrer teilweise bereits in Kapitel 4 aufgezeigten regen Tätigkeit im japanischen E-Sport in erster Linie die Mainichi Shinbun, diverse Fernsehprogramme zum Thema E-Sport sowie Yoshimoto Kōgyō als Beispiele für namhafte Akteure herangezogen werden.

Wird dieses Unterfangen chronologisch betrachtet, würde dies bedeuten, dass der Beginn des Einflusses der japanischen Medienlandschaft auf den E-Sport bereits mit 2014 zu datieren wäre. Diese Behauptung ist darauf zurückzuführen, dass es mit der Eröffnung des e-sports SQUARE AKIHABARA im selben Jahr zu einer Kooperation zwischen ebendiesem und dem Tokyoter Regionalfernsehsender Tokyo MX kam. Aus dieser Zusammenarbeit, wobei der e-sports SQUARE seine Räumlichkeiten als Studio zur Verfügung stellte, entsprang das wöchentliche E-Sportinfomagazin *Esupōtsu MaX*. Darüber hinaus konnten mit negitaku.org und kakuge-checker.com zwei der ältesten und bekanntesten Infoportale für E-Sport und/oder Gaming im Allgemeinen beziehungsweise *kakutō gēmu* im Speziellen als Recherchepartner gewonnen werden (vgl. Tokyo MX 2014). Negitaku.org stellt hierbei laut eigenen Angaben eine Nachrichtenseite zu den Themen E-Sports, Spielekonsolen, Gaminghardware und -peripheriegeräten sowie bildschirmspielbezogenen Nachrichten aus dem In- und Ausland dar, die bereits seit dem 24. August 2002 existiert (Yossy 2021). Kakuge-checker.com wurde 2011 ins Leben gerufen und stellt ebenfalls ein Infoportal für Nachrichten mit E-Sportbezug dar, jedoch fokussiert sich dieses auf den Themenbereich der *kakutō gēmu* (Kakuge-Checker 2021). Die gezeigten Inhalte reichen von der Vorstellung neuer Spiele bis hin zur Berichterstattung von Turnieren und anderen Events. *Esupōtsu MaX* wurde bis einschließlich 29. März 2018 zu verschiedenen Sendezeiten ausgestrahlt und mit April 2018 als Teilrubrik in die Sendung *Be-Bop-Sports* – eine allgemeine Sportsendung mit Segmenten zur Vorbereitung auf die Olympischen Spiele, E-Sport etc. – (ebenfalls von Tokyo MX produziert) eingegliedert (vgl. Kakuge-Checker 2017). Mit dem Beginn der Ausstrahlung begann ebenfalls die Bereitstellung aller gezeigten Segmente von *Esupōtsu MaX* auf einem eigens dafür eingerichteten YouTube-Kanal. *Be-Bop-Sports* wurde jedoch bereits 2019 wieder eingestellt, weshalb *Esupōtsu MaX* bis

Anfang 2021 wieder auf seinen eigenständigen Sendeplatz zurückkehrte und danach ebenfalls eingestellt wurde. Die gezeigten Inhalte reichten dabei von der Vorstellung neuer Spiele bis hin zur Berichterstattung von Turnieren und anderen – teils eigens organisierten – Events. Teile der Besetzung wechselten dabei zwar von Zeit zu Zeit, jedoch wurde das Moderatorenteam, das aus dem Komikerduo Ushiro City besteht und der Agentur Shōchiku Geinō zugehörig ist, beibehalten.

Einen weiteren frühen Vertreter dieser Form von e-sportsbezogenen Sendungen im japanischen Rundfunk stellt dabei das von Fuji Television produzierte Programm *Iisupo!* dar, welches seit 23. April 2016 einmal monatlich auf einem zweistündigen Sendeplatz ausgestrahlt wird (vgl. Kurimoto 2016). Inhaltlich sowie hinsichtlich seiner Aufmachung erscheint das Programm stark an *Esupōtsu MaX* angelehnt zu sein. Interessant erscheint hierbei wiederum auch, dass im Falle von *Iisupo!* ebenfalls mit Bakarhythm (bürgerl. Masuno Hidetomo) wieder auf einen bekannten Komiker als Moderator zurückgegriffen wurde.

Weitere Beispiele für solche Rundfunksendungen ließen jedoch bis zum Ausrufen des *esupōtsu gan'nen* 2018 durch verschiedene Vertreter der japanischen Medienlandschaft (vgl. Kapitel 4.1) auf sich warten. Darunter lassen sich etwa Produktionen größerer Rundfunkanstalten wie Nippon Television, Mainichi Broadcasting Service (MBS) oder TV Asahi finden. Dabei startete MBS mit seinem Programm *YUBIWAZA* am 12. April 2018 (vgl. Famitsu 2018b), worauf Nippon Television am 19. Juli desselben Jahres die Ausstrahlung seines Ablegers *eGG* startete (vgl. BCN 2018). Im November 2019 schickte auch TV Asahi vorerst einmal monatlich mit *ReAL eSports News* das erste E-Sportnachrichtenformat ins Rennen (vgl. EAA 2019). Bereits im März 2020 kündigte TV Asahi an, dass das Format von *ReAL eSports News* ab April desselben Jahres auf eine wöchentliche Ausstrahlung umgestellt werden soll (vgl. Famitsu 2020). Auffällig bei allen drei Programmen ist, dass wiederum die Wahl der Moderatoren auf bekannte Gesichter aus dem Bereich der Unterhaltungsindustrie fiel, wie dies bereits bei den zwei zuvor vorgestellten Formaten der Fall war. Im Falle von MBS handelt es sich um den Komiker Tamura Atsushi, welcher mit der Agentur Yoshimoto Kōgyō affiliert ist, Nippon Television entschied sich für den Sänger und Schauspieler DAIGO sowie für die hauseigene Nachrichtensprecherin Satō Rina. Auch TV Asahi heuerte bei Yoshimoto Kōgyō den bereits aus vielen anderen Fernsehsendungen bekannten Komiker Yamasato Ryōta an. Wird die Besetzung der Moderatorenposten betrachtet, zeichnet sich sehr klar der Trend ab, dass für diese Form von Unterhaltung in erster Linie Personen aus dem Bereich des *owarai* herangezogen werden. Darüber hinaus finden sich innerhalb dieser kleinen Auswahl von Programmen bereits zwei Komiker, welche mit der Agentur Yoshimoto Kōgyō affiliert sind.

Dabei handelt es sich um jene Agentur, die bereits in Kapitel 4 in verschiedenen Bereichen der Institutionalisierung des japanischen E-Sports in Erscheinung getreten ist und neben der ebenfalls bereits genannten Shōchiku Geinō Agentur zu den zwei größten Vermittlungsagenturen für Fernsehtalents und Kabarettisten beziehungsweise Komiker etc. zählt. Wird dieser wiederkehrenden Involvierung seitens Yoshimoto Kōgyō sowie der Frage nach der Wahl dieser bestimmten Art von Moderatoren nachgegangen, so lässt sich zumindest ausschließen, dass im Rahmen dieser Arbeit die Gründe für die Wahl auszureichend eruiert werden können, außer, dass davon ausgegangen werden kann, dass die Popularität der Künstler:innen beziehungsweise eine gewisse Vorliebe für solche Fernsehhosts seitens des Publikums damit zu tun haben könnte.

Die Rolle Yoshimoto Kōgyōs hingegen scheint sehr wohl einen interessanten Teilaspekt darzustellen, da in Kombination mit der bereits in Kapitel 4 aufgezeigten Einflussnahme im Kontext der Institutionalisierung des japanischen E-Sports durchaus nahegelegt werden kann, dass es sich hierbei um einen medialen Akteur handelt, welcher versucht, die ökonomische Chance, die der E-Sport für die japanische Medienlandschaft darstellt, früh zu nutzen und im Zuge dessen diese Entwicklung der medialen Aufbereitung des Phänomens grundlegend mit zu formen. Dieses Bestreben lässt sich mitunter an der Vielseitigkeit der Tätigkeitsbereiche Yoshimoto Kōgyōs festmachen. Diese umfassen beispielsweise nicht nur die Vermittlung der affilierten Künstler:innen und Moderator:innen, sondern auch die Organisation der japanischen LoL-Liga, sowie die Produktion eines eigenen Onlineprogramms zum Thema Gaming und E-Sport (*Yoshimoto Jitaku Gēmu-bu*). Jedoch gerade durch die vielverzweigte Verteilung von *tarento* in der Medienlandschaft durch große Agenturen wie Yoshimoto Kōgyō lässt sich argumentieren, dass damit auch zu einem gewissen Grad deren Einflusspotential gesichert wird. Wird etwa beispielsweise die Medienlandschaft Japans im Bereich des E-Sports mit der Europas verglichen, wird ersichtlich, dass das Thema E-Sport in Europa bei weitem nicht so weit in das traditionelle Fernsehen vorgedrungen ist (im deutschsprachigen Raum Ausnahmen wie GIGA, oder seit 2021 *esports.com TV* auf ProSieben Maxx) und sich vorrangig online manifestiert.

Bei der Besetzung der Moderationsposten wird ebenfalls augenscheinlich, dass besonders im englischsprachigen Bereich der Berichterstattung von Turnieren auf eine Vielzahl von Personen aus dem jeweiligen Umfeld des zu kommentierenden Spiels stammen. Somit zeigt sich hier, dass japanische Rundfunkanstalten es vorziehen, auf bekannte und beliebte Gesichter als auf Experten der jeweiligen Disziplinen und/oder des E-Sports an sich zu setzen.

Ein weiterer Unterschied, den die außerjapanische Berichterstattung von Turnieren und Wettkämpfen auszeichnet, ist, dass es mit einigen wenigen Ausnahmen kaum Kommentator:innen und/oder Hosts gibt, die sich außerhalb ihrer ursprünglichen Expertise einen Namen machen konnten und somit für mehr als eine Disziplin angeheuert werden. Das japanischsprachige Angebot liefert hierfür bis dato meist nur Experten als Gäste und konstante Besetzungen wie durch Kishi Taiga im Falle von Nippon Televisions Sendung *eGG*, der sich als japanischer Kommentator von E-Sportturnieren etablieren konnte, stellen die Ausnahme dar. Dieser Umstand würde somit zumindest wiederum den Schluss nahelegen, dass entweder Künstleragenturen ihren Einfluss in der Medienlandschaft wahren wollen, indem sie versuchen, eine neue Sparte zu besetzen, oder dass Rundfunkanstalten anfänglich die Sicherheit für neue Projekte wie diese fehlte und somit die Sendungen zumindest mit bekannten Persönlichkeiten besetzen wollten, um dadurch zumindest eine grundlegende Quote zu gewährleisten. Nichtsdestotrotz bleibt der Aspekt bestehen, dass auch im Bereich des japanischen Rundfunks Partizipation beziehungsweise Einflussnahme von außenstehenden Unternehmen im Bereich der Berichterstattung zu E-Sport nachweisbar ist und diese in Verbindung mit Entwicklungen des Institutionalisierungsprozesses gebracht werden können. Weiters lassen sich ebenfalls anhand der zuvor dargelegten beispielhaften chronologischen Entwicklung von Fernsehprogrammen die rasche Adaptionsbereitschaft der japanischen Medienlandschaft nach dem Aufkommen breiter medialer und gesellschaftlicher Anerkennung für den E-Sport im Jahr 2018 erkennen.

Auch im Bereich der japanischen Printmedien trat besonders ein weiterer Akteur ebenfalls bereits vor 2018 in Erscheinung. Die Rede ist dabei von der Mainichi Shinbun, welche bereits im Vorfeld der ersten Ausgabe der JeSL begann vermehrt über damalige E-Sportbestrebungen zu berichten und in weiterer Folge als einer der Hauptsponsoren für die erste nationale E-Sportliga auftrat, welche mitunter durch die von Kakehi geführte JeSPA organisiert wurde (vgl. Mainichi 2016). In Anbetracht des bereits eingangs dargelegten Umstandes, dass die Mainichi Shinbun im Vergleich mit anderen nationalen Printmedien erst spät begann über den E-Sport im In- und Ausland zu berichten, erscheint gerade dieses plötzliche Aufgreifen des E-Sports sowie der zeitgleiche Versuch diesen zu fördern besonders auffällig. Dies wirft somit auch die Frage danach auf, wie sich ein solch abrupter Kurswechsel erklärbar machen lässt. Wird dabei die Zeit um 2015/16 betrachtet, sind abseits einfacher und nur schwer belegbarer Erklärungsansätze wie, dass die Mainichi Shinbun womöglich frühzeitig das Potential des E-Sports in Japan erkannte, kaum Anhaltspunkte zu finden. Ausgehend von einer solchen Annahme, dass hierbei womöglich im nationalen Vergleich frühzeitig Möglichkeiten

ökonomischer Natur erkannt wurden, wurde versucht, potentielle Belege für eine solche Annahme in der weiter zurückliegenden Vergangenheit der Mainichi Shinbun zu suchen.

Im Zuge dieser Nachforschung zeichnet sich auf Basis sporthistorischer Quellen ab, dass die Mainichi Shinbun und ihre Vorgänger in der Frühphase des modernen Sportes in Japan bereits die Tendenz aufwies, nicht davor zurückzusehen, neue Phänomene aufzugreifen und zu fördern. Dementsprechend legen etwa Manzenreiter (2014), Kelly (1998) oder Guttmann & Thompson (2001) dar, dass die damalige Ōsaka Mainichi Shinbun bereits zu Beginn des 20. Jahrhunderts begann, nicht nur den Sport in Japan an sich zu fördern, sondern durch ihre finanzielle Unterstützung Wettkämpfe und Veranstaltungen überhaupt erst möglich machte. Guttmann & Thompson legen beispielsweise nahe, dass die Ōsaka Mainichi Shinbun die Voraussetzungen zu den ersten Fernöstlichen Spielen 1913 zu einem Großteil selbst finanzierte (Guttmann & Thompson 2001:79). Auch Manzenreiter (2014:54-55) veranschaulicht eingehend die Sponsorsituation im Sport der Taishō- und frühen Shōwa-Periode und beschreibt in diesem Zusammenhang den Einfluss nicht nur der Ōsaka Mainichi Shinbun, sondern auch der Yomiuri Shinbun sowie der Asahi Shinbun auf die Entwicklung und Kommerzialisierung des modernen Sports in Japan. Weiters sei sich die Ōsaka Mainichi Shinbun auch immer bewusst gewesen, welche Sportarten zu welcher Zeit zu fördern gewesen seien, um die Leserschaft der eigenen Zeitung auszuweiten (Guttmann & Thompson 2001:80). Darüber hinaus machte sich die Ōsaka Mainichi Shinbun bereits zuvor Ende der Meiji-Periode beziehungsweise zu Beginn der Taishō-Zeit einen Namen als Mäzen des Sports, indem beispielsweise 1905 ein 10-Meilen-Schwimmwettkampf in der Bucht von Osaka gesponsert oder 1909 der (verkürzte) Marathon von Kobe nach Osaka veranstaltet wurde (ebd. 73, 76; Manzenreiter 2014:55). 1910 folgte etwa das erste gesponserte Tennisturnier, 1920 die Gründung des Firmenbaseballteams und die Mitfinanzierung der ersten japanischen Frauenspiele in Osaka 1924, welche vor allem zum Zwecke der damaligen Eugenik-Bestrebungen von Kinoshita Tōsaku und Konsorten veranstaltet wurden (ebd. 80, 132, 134; vgl. Frost 2011). Den formativen Einfluss auf die Entwicklung des japanischen Baseballs durch die Gründung von firmeneigenen Teams, die mit großen Zeitungshäusern affiliert waren (Ōsaka Mainichi Shinbun, Asahi Shinbun, Yomiuri Shinbun) beschreibt dabei Kelly (1998:103) ausführlich und veranschaulicht dabei ebenfalls die Auswirkungen dieses Konkurrenzkampfes zwischen den einzelnen Zeitungen auf die spätere Kommerzialisierung des Baseballs sowie den japanischen Sport im Allgemeinen. So erkannte die Ōsaka Mainichi Shinbun ebenfalls bereits früh das Potential von Expert:innen und stellte 1926 beispielsweise Kinue Hitomi – eine der

erfolgreichsten Leichtathlet:innen der frühen Shōwa-Zeit – als Journalistin ein, die fortan als Halbprofi agierte.

Auch nach dem Ende des Pazifischen Krieges behielt die Mainichi Shinbun ihre Position als Sponsor von Sportveranstaltungen sowie ihre Rivalitäten mit der Asahi Shinbun bei und organisierte bereits 1946 einen Lauf um den Biwa-See in der Präfektur Shiga (Guttman & Thompson 2001:164).

Diese historischen Anhaltspunkte würden somit die vorherige Annahme, die Mainichi Shinbun stelle womöglich eine Vorreiterrolle im Umfeld der japanischen Medien dar, dahingehend bestärken, dass angesichts der Entwicklungsgeschichte der Mainichi Shinbun nahegelegt werden kann, dass das Unternehmen auch im Falle des E-Sports in seiner Tradition als Unterstützer neuer sportliche Phänomene gehandelt hat. Der Frage nachzugehen, inwiefern dies jedoch zutrifft, ist im Rahmen dieses Projekts weder angedacht noch umsetzbar, nichtsdestotrotz lässt sich anhand dessen eine nachvollziehbare Disposition aufzeigen. Des Weiteren zeichnen sich die Förderungsvorhaben der Mainichi auch dadurch aus, dass weder die JeSL noch die seit der Auflösung der JeSL 2018 durch die Mainichi mitveranstaltete und vom Ministerium für Erziehung, Kultur, Sport, Wissenschaft und Technologie unterstützte jährliche E-Sportoberschulmeisterschaft (All Japan Highschool esports; kurz AJHS-esports) Verbindungen zur JeSU aufweisen. Diese Behauptung lässt sich dabei vorrangig daran festmachen, dass die JeSU in keiner Funktion auftritt oder genannt wird sowie der Umstand, dass es sich bei allen ausgetragenen Disziplinen um Spiele nichtjapanischen Ursprungs mit hohem internationalem Prestige handelt (2018-2020: *League of Legends*, *Rocket League* (Psyonix 2015); seit 2021: ebendiese + *Fortnite* (Epic Games 2017)) (vgl. AJHS-esports 2018; 2021). Hinzuzufügen ist jedoch, dass seit 2021 auch die bereits erwähnte Abgeordnetenvereinigung zur Förderung des nationalen E-Sports (Onraingēmu, Esupōtsu Gi'inrenmei) als Unterstützer der AJHS-esports geführt wird (ebd.). Ungeachtet dessen stellt die alleinige Tatsache, dass sowohl während der JeSL als auch im Falle der AJHS-esports keine Disziplinen ausgetragen wurden, die seit 2018 offiziell durch die JeSU anerkannt werden, Grund genug zur Annahme dar, dass eine direkte Einflussnahme seitens der JeSU auszuschließen ist. Weiters steht auch die Onraingēmu, Esupōtsu Gi'inrenmei in keiner direkten Verbindung zur JeSU. In Bezug gesetzt mit den Unternehmungen seitens Yoshimoto Kōgyō (LJL etc.) wird damit meines Erachtens eine Gemeinsamkeit augenscheinlich, die sich in einer offenbar bewussten Tätigkeit unabhängig von der JeSU manifestiert, da in beiderlei Fällen scheinbar auf die Kooperation mit der JeSU zugunsten der freien Gestaltbarkeit der eigenen Veranstaltungen und international orientiertem Wachstumspotential verzichtet wird. In diesem

Zusammenhang könnte demnach wieder ein Rückbezug zu Laclau und Mouffes Thesen hergestellt werden, indem durch dieses Konfliktpotential der Eintritt in ein antagonistisches Verhältnis (vgl. Laclau & Mouffe 2000:161) zwischen der JeSU und Medienvertretern verortet wird. Einen gewissen Ausreißer in Bezug auf die Tätigkeiten der Mainichi stellt dabei jedoch die eigens im Rahmen der von MBS produzierten E-Sportsinfosendung *YUBIWAZA* veranstaltete YUBIWAZA-Cup dar. Die Disziplinen dieses Turniers orientieren sich dabei stark an den offiziell lizenzierten Disziplinen der JeSU. So finden sich drei der vier im Rahmen des YUBIWAZA-Cups ausgetragenen Disziplinen in der Liste der lizenzierten Spiele der JeSU wieder (*Winning Eleven 2020*¹⁴ (Konami 2019), *Street Fighter V* (Capcom 2016), *Puyo Puyo eSports* (Sega 2019)). Interessant gestaltet sich dabei jedoch der Umstand, dass eine der Teilnahmebedingungen das Nichthalten einer JeSU-Lizenz vorsieht (vgl. MBS 2019). Dies lässt jedoch wieder die Frage offenstehen, ob hier ausschließlich auf juristischer Ebene versucht wurde, eine Trennlinie zwischen JeSU und dem eigenen Turnier zu ziehen, oder doch wie in anderen Fällen eine Kooperation zur Fernhaltung etwaiger Restriktionen vermieden wurde.

5.3. Evaluierung der strukturellen Machtverteilung sowie der Einflussnahme der jeweiligen Machtpositionen

Wie mithilfe der Analyse der Machtstrukturen in Kapitel 5.1.2. gezeigt werden konnte, gestaltet sich das Zusammenspiel von JeSU und japanischen Videospielevertretungen (CESA und JOGA) sowie deren Einfluss äußerst vielschichtig, was wiederum anhand des multiperspektivischen Analysezugangs, der dafür zum Einsatz kam, erkennbar wird. Dadurch kam jedoch eine klare Machtverteilung zum Vorschein, die nahelegt, dass ein großer Teil des Machtpotentials – wie bereits in Kapitel 4 angedeutet – von den Vertretern der Videospieleindustrie auszugehen scheint. Damit einhergehend brachte der hegemonietheoretische Ansatz ebenfalls interessante Ergebnisse hervor, welche die Dimensionen der Instrumentalisierbarkeit einer Dachorganisation wie der JeSU eingehend veranschaulichen. Diese umfassen Machterhaltungsmechanismen, die sich sowohl auf der Struktur- als auch auf der Handlungsebene manifestieren. Das bedeutet wiederum, dass hierbei nicht nur der Verlauf der Institutionalisierung des japanischen E-Sports erheblich formativ beeinflusst werden kann, sondern auch, dass durch die Beeinflussung einer soziokulturellen Komponente, die mithilfe der neogramscianischen Ansätze von Laclau und Mouffe, untermauert mit Althusser's Konzeption der ideologischen Interpellation aufgezeigt wurde, ein umfassendes Machtpotential

¹⁴ außerhalb Japans als *Pro Evolution Soccer* bekannt und seit 2021 nur mehr als *free to play*-Titel *eFootball* verfügbar.

vonseiten der JeSU ausgeht. Auf Basis dessen lässt sich der Schluss ziehen, dass mithilfe der geschickten Findung von Kompromissen zur Erlangung der Hegemonie über den E-Sport in Japan mit der JeSU eine Art Superstruktur beziehungsweise ein Machtzentrum geschaffen wurde. Mithilfe der durchgeführten Analyse kamen jedoch auch Mechanismen zum Vorschein, die versuchen, einen solchen hegemonialen Kampf a priori zu verhindern.

Da es sich im Fall der JeSU zwar um ein Machtzentrum, jedoch nicht um eine singuläre absolute Machtposition handelt, wird durch das Entgegenreten gegen solche Machterhaltungsversuche seitens anderer Akteure weiterhin Mitbestimmungspotential gewährleistet. Ebendieses Potential manifestiert sich meines Erachtens gerade in Veranstaltungen wie etwa der LJJ, die durch unabhängige Unternehmen beziehungsweise Institutionen veranstaltet werden und damit einen bewusst anderen, an internationalen Entwicklungen orientierten Weg zu gehen scheinen. Bedingt durch den Umstand, dass es sich bei den aufgezeigten Beispielen in erster Linie um Medienunternehmen aus dem Bereich des Rundfunks handelt, würde der Schluss naheliegen, dass diese sich in der Gestaltung ihrer Unterhaltungsmedien keine Einschränkungen oktroyieren lassen wollen. Darüber hinaus stellt der E-Sport – wie gezeigt wurde – in seiner heutigen Ausprägung in Japan ein äußerst junges Phänomen dar, weshalb womöglich insbesondere Institutionen der japanischen Medienlandschaft versuchen, das immense Potential des E-Sports zu nutzen und dementsprechend ihren Platz in einem noch nicht verhärteten Feld zu fixieren. Dies erscheint nicht zuletzt in Anbetracht des Einflusses großer japanischer Medienhäuser und Agenturen sowie deren Notwendigkeit für die Vermarktung des E-Sports in Japan mehr als nur wahrscheinlich. Dementsprechend könnte es sich bei diesem antagonistischen Verhältnis zwischen JeSU und Medienvertretern um den Versuch handeln, die Notwendigkeit eines synergetischen Verhältnisses zwischen den beiden Positionen seitens medialer Akteure durchzusetzen, um damit ihre eigene unabhängige Machtposition innerhalb des hegemonialen Systems zu verfestigen.

Zusammenfassend kann somit gesagt werden, dass es innerhalb der Hegemonie des japanischen E-Sports zwei große Machtpositionen gibt, die das Potential besitzen, den E-Sport in Japan formativ zu beeinflussen. Dabei nimmt derzeit die der JeSU/Videospielvertretungen klar die hegemoniale Position ein. Dahingegen ist die Position medialer Institutionen in Anlehnung an Laclau & Mouffe als eine antagonistische zu interpretieren. Dadurch wird diese als ein Gegenpol zur Machtposition der JeSU denkbar. Im Unterschied zu dieser unterscheidet sich die Position medialer Akteure jedoch darin, dass diese nicht direkt auf die Konstruktion eines japanischen E-Sportbegriffs abzielen zu scheint. Dementsprechend befinden sich beide

Positionen (noch) nicht in einem direkten Konfliktverhältnis zueinander, versuchen aber dabei ihre Machtstellungen in den jeweiligen Kernbereichen zu festigen. Die mediale Machtposition weist im Vergleich jedoch eine weitaus größere Reichweite im Hinblick auf soziokulturelle Aspekte für die Gesamtbevölkerung und damit einhergehend auch eine Machtposition auf gesamtgesellschaftlicher Ebene auf. Dieses Potential lässt wiederum einen Kurs unabhängig zur JeSU nicht nur möglich, sondern auch äußerst wahrscheinlich erscheinen, vorausgesetzt, es entspricht den jeweiligen Vorstellungen von Rentabilität, die ein solches Vorgehen langfristig umsetzbar werden lässt.

6. Infrastrukturelle Voraussetzungen für die Entwicklung eines japanischen E-Sportbetriebs

Im folgenden Kapitel sollen nun als letzten Teilbereich dieser Masterarbeit vorrangig Aspekte der Infrastruktur beleuchtet werden, die dabei helfen sollen, den Umfang an formativen Einflüssen auf den Entwicklungs- beziehungsweise Institutionalisierungsprozess des japanischen E-Sports besser greifbar zu machen. Für die Aufbereitung dessen sollen in erster Linie Grundlagen für einen E-Sportbetrieb herangezogen werden, wie etwa die Verbreitung sowie die Verwendungsbereiche von Internetanbindungen, die Verteilung von Endnutzengeräten sowie damit verknüpfte Implikationen für das Nutzer:innenverhalten. Anhand dieser sollen im weiteren Verlauf basierend auf offiziellen Daten und Statistiken aufgezeigt werden, wie infrastrukturelle Aspekte die Ausgangslage sowie anschließende Entwicklungsprozesse des japanischen E-Sports beeinflusst haben. Darüber hinaus sollen diese Daten in einem weiteren Arbeitsschritt mit zuvor erarbeiteten Informationen und Ergebnissen aus dem durchgeführten Interview gegenübergestellt werden, um dadurch den Daten eine bessere Einbettung in den Forschungsrahmen zu verleihen.

6.1. Internetanbindungen und deren Verwendungsbereiche

Der Beginn der Verbreitung von Internetanbindungen in Japan vollzog sich bereits im Verlauf der auslaufenden 1990er Jahren, wobei gerade mit der Jahrtausendwende eine flächendeckende Ausbreitung von Internetanbindungen einsetzte. Diese frühe Adaption des Internets als Kommunikationsmediums des neuen Jahrtausends stellt im Vergleich zum damaligen Südkorea, das in dieser Zeit bereits E-Sport mithilfe von staatlichen Subventionen vorantrieb (s. KeSPA), eine interessante Überschneidung hinsichtlich der infrastrukturellen Grundlagen in beiderlei Ländern dar. Ein weitgreifender Unterschied lässt sich jedoch in den Nutzungsbereichen des Internets der beiden Nationen ausmachen, da beispielsweise in Südkorea kabelgebundene Internetanschlüsse in Kombination mit Desktop-PCs die überwiegende Mehrheit der Nutzungsprofile ausmachten (vgl. Werdenich 2010: 32-33, 92-93; Sung & Kasai 2010:80), wohingegen sich in Japan bereits zu Beginn der 2000er-Jahre ein starker Trend in Richtung mobiler Endgeräte sowie dazugehörigen mobilen Internetzugängen abzeichnete. Statistiken der OECD zur Verbreitung von Breitbandanschlüssen zeichnen in diesem Zusammenhang ebenfalls ein Bild, das diese divergenten Entwicklungsverläufe des Ausbaus von Internetanschlüssen zwischen Südkorea und Japan weiter untermauert. Südkorea führte laut diesen Angaben bis 2005 die Liste der allgemeinen Verbreitung von Internetanschlüssen weltweit an (s. Abb. 1; vgl. Werdenich 2010:92-93).

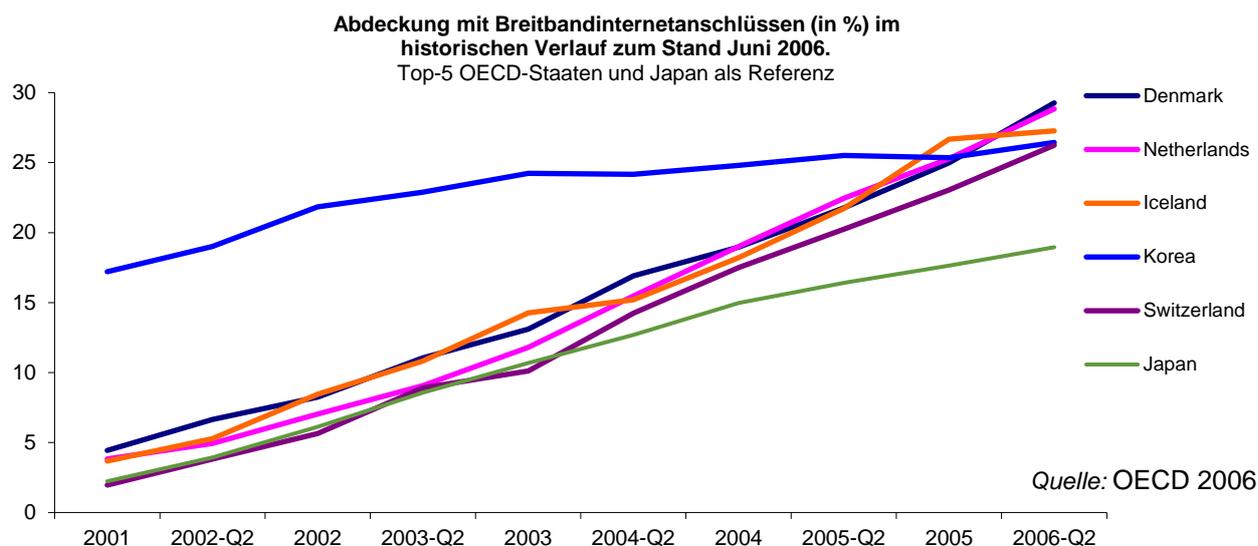


Abbildung 1: OECD-Staatenvergleich zur Breitbandinternetabdeckung in den Jahren 2001-2006

Im selben Zeitraum verzeichnete Japan zwar ebenfalls eine stetige Zunahme an Internetanschlüssen, lag hinsichtlich des Ausmaßes der gesamten Ausbreitung jedoch weit hinter Südkorea zurück (Japan: 2001: 2,2%; 2006: 19,0%; Südkorea: 2001: 17,2%; 2006: 26,4%; lt. OECD 2006). Mit dem Einsetzen von Förderungen zum Ausbau der japanischen Internetinfrastruktur, der damit einhergehenden Annäherung an führende OECD-Mitgliedsstaaten sowie dem allgemeinen Aufkommen von mobilen Internetzugängen scheint sich in Japan eine Art Weichenstellung zugunsten mobiler Anbindungsmöglichkeiten vollzogen zu haben. Dieser Trend schlägt sich ebenfalls in späteren Statistiken der OECD nieder. So konnte Japan im Verlauf von 2009 bis 2020 eine Entwicklung von 24,7 festen Internetanschlüssen auf 100 Einwohner 2009 auf 33,5 feste Internetanschlüsse pro 100 Einwohner im Jahr 2020 verzeichnen (OECD 2021). Im OECD-Vergleich befindet sich Japan damit im Mittelfeld und nur knapp über dem OECD-Durchschnitt (33,2 Anschl./100 EW.).

Werden im Vergleich dazu die Daten zur Anzahl von mobilen Internetzugängen betrachtet, befindet sich Japan im Jahr 2009 mit 74,0 mobilen Breitbandzugängen auf 100 Einwohner bereits auf Platz 2 der OECD-Mitgliedsstaaten. Nur vier Jahre später überholte Japan 2013 mit 112,0 Anschl./100 EW. auch Südkorea (102,9 Anschl./100 EW.) und konnte seitdem seine unangefochtene Spitzenposition jährlich ausbauen. Im Jahr 2020 lag Japan mit 184,7 Anschl./ 100 EW. weit vor dem zweiten Platz Estland, welches 164,8 Anschl./100 EW. verzeichnen konnte (OECD 2021). Werden dazu ebenfalls Statistiken des japanischen Ministeriums für innere Angelegenheiten und Kommunikation herangezogen, so lässt sich mithilfe dieser ein ähnliches Bild des Entwicklungsverlaufs der japanischen Internetinfrastruktur zeichnen. Dem jährlichen Statistikweißbuch des Sōmushō von 2016 zufolge, belaufe sich mit 67,78 Mio. Kunden von mobilen LTE-Zugängen bereits mehr als die

Hälfte (54,6%) aller japanischen Internetzugänge auf diese Mobiltechnologie. Auch anhand der daran angefügten Verlaufsdaten von 1995 bis 2015 lässt sich ein stetiger Zuwachs an mobilen Endgeräten erkennen, wohingegen feste Internetanschlüsse ein weitaus geringeres Wachstum aufweisen (Sōmushō 2016b:91). Die Daten der Statistiken des Jahres 2021 führen diese Tendenz weiter und verfestigen damit die anfängliche Ausgangsannahme, dass sich die japanischen Telekommunikationsinfrastruktur durch einen übermäßigen Anteil an mobilen Internetzugängen sowie – damit einhergehend – mobilen Endgeräten auszeichnet. Demensprechend führt das Sōmushō an, dass zum Zeitpunkt März 2020 das Segment der LTE-Anschlüsse bereits 152 Mio. Nutzer:innen verzeichnet. Dem gegenüber stehe auf Platz 2 der *Broadband Wireless Access* (kurz BWA) mit knapp 71 Mio. Nutzer:innen (Sōmushō 2021:93). Anhand dieses immensen Zuwachses im Segment des BWA (Im Vergl. 2015: 19,4 Mio. lt. Sōmushō 2016b:91) lässt sich ebenfalls wieder aufzeigen, dass nicht nur der mobile Internetzugang für Geräte, die in erster Linie Internet für unterwegs liefern, sondern auch ein deutlicher Zuwachs an kabellosen Internetzugängen für zuhause erkennbar ist. Dieser Umstand lässt wiederum den Schluss zu, dass das japanische Nutzer:innenverhalten vorrangig vom Gebrauch von kabellosen Geräten geprägt ist. Das würde somit bedeuten, dass es sich dabei auch um eine geringe Anzahl an Desktop-PCs handeln muss, da diese für gewöhnlich nicht mit WLAN-Konnektivität ausgestattet sind. Dasselbe galt lange Zeit auch für Heimspielkonsolen, die erst im Laufe der 2000er Jahre begannen, integrierte Wi-Fi-Konnektivität ab Werk anzubieten (vgl. u.a. Sony Playstation 3 etc.).

Gegen die Auslegung dieser Tatsache als Einflussfaktor auf die Entwicklung eines PC-dominanten E-Sports in Japan könnte vorgebracht werden, dass sich ein solcher E-Sport nicht gezwungenermaßen nur auf Desktop-PCs, sondern gleichermaßen auch auf Notebook-PCs manifestieren könne, welche sehr wohl auch mittels kabelloser Internetanbindung am E-Sportgeschehen teilnehmen können. Dem könnte jedoch wieder entgegengesetzt werden, dass eine kabellose Internetanbindung zwar grundsätzlich ein problemloses Onlinespielen ermöglicht, jedoch eine kabellose Verbindung viel anfälliger auf allfällige Interferenzen ist als eine kabelgebundene. Gerade deshalb gilt ein solcher Anschluss im Bereich des kompetitiven Spielens bis heute als der Goldstandard, da dadurch sowohl ein reibungsloses Spielerlebnis (weniger Paketverlust und Latenzfluktuationen) als auch die Sicherheit vor unerwünschten Verbindungsverlusten in (spiel)-entscheidenden Situationen gewährleistet wird.

Dementsprechend ist meines Erachtens zu argumentieren, dass die japanische Internetinfrastruktur sehr wohl als ein Einflussfaktor für sowohl die späte Entwicklung eines E-Sportbetriebes als auch die derzeitigen japanzentrierten Entwicklungen des japanischen E-

Sports und der daran gekoppelten Fokussierung auf Spielekonsolen verstanden werden kann. Zusätzlich festmachen lässt sich diese Behauptung an dem Umstand, dass anhand der Ausprägung der japanischen Internetinfrastruktur nahegelegt werden kann, dass sich diese – wie zuvor bereits angedeutet – in der Verteilung der sich im Gebrauch befindlichen Endnutzengeräte widerspiegelt. Darauf aufbauend erscheint auch eine Herleitung einleuchtend, die auf Basis der vergleichsweise niedrigen Anzahl an Desktop-PCs ein vermindertes Potential für den E-Sport nach außerjapanischem Vorbild argumentiert. Daraus resultieren schlussendlich auch geringere Berührungsmöglichkeiten mit dem E-Sport für potentielle Interessierte. Das Verhältnis zwischen fehlendem Potential und den abnehmenden Möglichkeiten für Interessierte mit dem E-Sport in Kontakt zu kommen, lässt sich somit als ein korrelatives beschreiben, da ein Fehlen an Zugangsmöglichkeiten letztendlich erst wieder geringes Entwicklungspotential perpetuiert und vice versa. Aus diesem Grund erscheint auch eine Entkopplung dieser beiden Aspekte nicht denkbar, weshalb im folgenden Abschnitt im Detail auf die Auswirkungen der schwachen Stellung des PCs als Spielemedium eingegangen werden soll.

6.2. Verteilung von Heimcomputern

Anzeichen dafür, dass eine weite Verbreitung des Desktop-PCs als präferiertes Spielemedium in Japan nicht erreicht werden konnte, wurden mittels zuvor aufgezeigter machtstruktureller Einflüsse bereits in der Ausrichtung japanischer Produzenten auf den heimischen Markt ersichtlich. Im folgenden Abschnitt soll deshalb vorrangig der Aufarbeitung der tatsächlichen Manifestierung einer geringen Verbreitung von Desktop-PCs in Japan, infrastrukturellen Implikationen dessen für den japanischen E-Sports sowie den damit einhergehenden Auswirkungen auf die Entwicklung des japanischen E-Sports nachgegangen werden.

Eine tatsächliche Verteilung von Desktop-PCs und Notebook-PCs stellt für eine solche Herangehensweise jedoch bereits eine erste Hürde dar, da vonseiten staatlicher Statistiken auf eine Differenzierung zwischen diesen beiden Formen von Endnutzengeräten verzichtet wird. Dementsprechend beliefen sich etwa 2014 53,5% der sich in Gebrauch befindlichen Endgeräte zur Internetnutzung auf Heimcomputer jeglicher Art. Dahingegen entfielen etwa nur 47,1% auf die Kategorie der Smartphones (Sōmushō 2016:90). Werden dabei beispielsweise die einzelnen Alterskohorten im Detail betrachtet, wird ersichtlich, dass 2014 bereits gerade jüngere Menschen Smartphones Heimcomputern vorzogen. So verteilte sich die Nutzung von Smartphones in der Altersgruppe 13-19 auf 71,3%, unter den 20-29-jährigen auf 87,5% und in der Kohorte der 30-39-jährigen auf 78% (ebd.). Im Gegensatz dazu verteilte sich die Nutzung

von Heimcomputern in den einzelnen Altersgruppen wie folgt: 13-19: 63,3%; 20-29: 67,3%; 30-39: 65,4%. Auf Basis dieser Daten lässt sich erkennen, dass sich gerade in der Gruppe der 20-29-jährigen die größte Anzahl an Nutzer:innen von Heimcomputern finden lässt. Dieser Umstand lässt sich dadurch erklären, dass für viele Personen in diesem Alter entweder durch Studium oder Eintritt in das Arbeitsleben bedingt die Anschaffung eines Computers nötig wird. In beiderlei Fällen würde jedoch die Annahme naheliegen, dass sowohl für die Absolvierung eines Studiums als auch für die Erledigung von Arbeit unterwegs in erster Linie ein mobiles Gerät am praktikabelsten erscheint. Dies lässt wiederum den Schluss zu, dass es sich bei einem Großteil der verwendeten Heimcomputer nicht um Desktop-PCs, sondern um Notebook-PCs handelt. Die einzige Frage, die diese Schlussfolgerung offenlässt, ist, inwiefern damit auch die hohe Nutzung von Heimcomputern unter den 13-19-jährigen erklärbar ist. Ein Ansatz, der die Erklärung einer solch hohen Verteilung von Heimcomputern unter Jugendlichen möglich erscheinen lässt, wäre, dass mit der Festlegung der oberen Altersgrenze mit 19 Jahren auch Studienanfänger:innen mitinbegriffen sind und somit wiederum der Teilaspekt, dass mit einem Studium oftmals auch die Anschaffung eines Notebook-PCs einhergeht, auch hier wieder zum Tragen kommt. Dadurch bedingt, dass Statistiken von öffentlicher Seite keine weiteren Daten zur Verteilung oder der Gesamtzahl von internetfähigen Endnutzengeräten angeben, gestaltet es sich als äußerst schwierig Einschätzungen zum tatsächlichen Einfluss der Studierenden auf den vergleichsweise hohen Nutzungsanteil von Heimcomputern in der Altersgruppe 13-19 anzustellen.

Die Daten des Jahres 2020 zeigen im Vergleich eine Fortsetzung des Trends, der sich bereits 2014 abzeichnete, wobei gerade der prozentuale Anteil an Smartphonenuutzung am stärksten zunahm (13-19: 81,4%; 20-29: 90,4%; 30-39: 90,6% lt. Sōmushō 2021:92). Interessant erscheint hierbei der Umstand, dass einerseits der Anteil an PC-Nutzung in der Kohorte der 13-19-Jährigen auf 47,3% sank, jedoch andererseits die Nutzung von Computern unter den anderen Altersgruppen konstant auf dem Niveau von 2014 verblieb (ebd.). Dies wirft damit auch die Frage auf, wie ein solcher Rückgang unter den 13-19-Jährigen zustande kam. Wird von der Annahme ausgegangen, dass eben gerade Studienanfänger:innen einen Großteil der Heimcomputernutzung dieser Kohorte ausmachen, kann mithilfe dieses Rückgangs genau diese Behauptung untermauert werden. Der Grund dafür lässt sich in dem Ausmaß der Umverteilung der Nutzungsanteile verorten, da sich mit rund 10% mehr als die Hälfte des Rückgangs im Segment der PC-Nutzung im Anstieg der Smartphonenuutzung wiederfinden lassen. Dementsprechend lässt sich argumentieren, dass der drastische Rückgang von 16% im Bereich der Nutzung von Heimcomputern in erster Linie Mittel- und Oberschüler:innen

zuzuschreiben ist, und dementsprechend die restlichen 47,3% den Anteil repräsentieren, der näher am tatsächlichen Anteil der Gruppe der Studierenden mit einem Heimcomputer liegt.

Um diese Einschätzungen zur Verteilung des Nutzungsverhaltens von Japaner:innen weiter zu konkretisieren, soll im Folgenden auf weitere Daten zurückgegriffen werden. Einer Umfrage zum freizeitlichen Nutzungsverhalten von Heimcomputern, Smartphones und Tablets (n=1117) des Unternehmens Puranetto aus dem Jahre 2019 zufolge, entfällt – wie bereits zuvor angenommen – ein Großteil der Heimcomputernutzung in Japan de facto auf mobile Endgeräte. So entfallen in der Altersgruppe 20-29 43,2% auf Notebooks, wohingegen sich der Nutzungsanteil von Desktop-PCs nur auf 17,1% beläuft. Unter den 30-39-Jährigen gestaltete sich die Verteilung mit 49,1% Notebook-PCs und 22,5% Desktop-PCs ähnlich aussagekräftig (Puranetto 2019). Des Weiteren legen die Daten nahe, dass es ebenfalls einen markanten geschlechterspezifischen Unterschied in der Nutzung von Desktop- und Notebook-PCs zu geben scheint, da beispielsweise 25,7% aller 20-29-jährigen Männer in ihrer Freizeit einen Desktop-PC verwenden, wohingegen nur 8,8% der Frauen desselben Alters angaben, ein solches Endgerät regelmäßig zu gebrauchen. Ein ähnliches Bild zeichnet sich ebenfalls bei dem Nutzungsanteil von Notebook-PCs ab, wobei 52,3% der männlichen und wiederum nur 34,5% der weiblichen Nutzer angaben, in ihrer Freizeit einen mobilen Heimcomputer zu gebrauchen. Interessant erscheint hierbei, dass im Vergleich jedoch Frauen im Alter von 20-29 mit 88,5% einen weitaus höheren Anteil an Smartphone-nutzung als die männliche Vergleichsgruppe (78,0%) aufweisen.

Auch die Daten zu den einzelnen Anwendungsbereichen der jeweiligen Gruppen verweisen dabei auf einen weiteren interessanten Aspekt. Den Antworten auf die Frage, wofür die einzelnen Proband:innen ihre IT-Geräte benutzen, zufolge, nutzen rund 35% der 20-29 (36,6%) und 30-39-jährigen (35,6%) Männer ihren Heimcomputer, um darauf Spiele zu spielen. Im Vergleich dazu entfallen jedoch nur 10,6% und 13,3% auf die entsprechenden weiblichen Vergleichsgruppen. Im Bereich der Smartphone-nutzung hingegen, eröffnet sich ein gegenteiliges Bild. Dort gaben 54,1% der männlichen Befragten im Alter von 20-29 an, ihr Smartphone für Spiele zu nutzen. Im Vergleich dazu gaben rund 69,0% der Probandinnen an, auf ihrem Smartphone Spiele zu spielen. Auch in der Gruppe der 30-39-jährigen lagen die weiblichen Befragten mit 51,1% vor der männlichen Vergleichsgruppe mit 45,2%. Ein solch höherer Anteil an weiblichen Nutzern im Bereich des Mobilegamings würde auch mit internationalen Trends übereinstimmen, wie etwa auch eine Statistik zur geschlechterspezifischen Verteilung von US-amerikanischen Spieler:innen von Mobilspielen aus dem Jahre 2021 nahelegt (w: 55%; m: 45% lt. Statista 2021). Hieran lässt sich wiederum

die bereits zuvor diskutierte ausgeprägte Tendenz vieler Japaner:innen zur Nutzung von Mobilgeräten erkennen.

Wird dieser Umstand vor dem Hintergrund der langen Pendlerwege in japanischen Großstadtreionen betrachtet, erscheint der hohe Nutzungsanteil an Mobilgeräten umso nachvollziehbarer. Laut einer Umfrage des Statistikbüros des Sōmushō aus dem Jahr 2018 beispielsweise betrug für die Mehrheit der Befragten (21,67%) im Großraum Tokyo die tägliche Pendlerzeit zwischen einer und eineinhalb Stunden (Median: 45,5 Minuten) (Sōmushō-Tōkeikyoku 2018). Einer weiteren Untersuchung zum Verhalten von Berufspendler:innen im Alter von 20-59 aus dem Einzugsgebiet um Osaka, Kyoto und Kobe (Screener n=30000, Umfrage n=500) von Takahashi und Sasaki (2020) zufolge gaben 97,8% der Befragten an, während ihres Arbeitsweges ihr Smartphone zum Zeitvertreib zu nutzen (Takahashi & Sasaki 2020:50). Auch Okabe und Itō (2005) legten bereits zur Hochphase des Handys (jp. *keitai denwa*; kurz: *keitai*) nahe, dass besonders junge Menschen ihre Zeit in öffentlichen Verkehrsmitteln mithilfe ihres *keitai* überbrücken würden (Okabe & Itō 2005:207).

6.3. Implikationen und Auswirkungen infrastruktureller Aspekte auf das Nutzungsverhalten von Heimcomputern

Bedingt durch diesen überwiegenden Anteil an Smartphonennutzung unter Japaner:innen, die sich unterwegs befinden, lässt sich schlussfolgern, dass – wie bereits zuvor vermutet – viele Japaner:innen abseits ihres Smartphones keine Notwendigkeit für ein weiteres IT-Gerät in ihrer Freizeit sehen, vorausgesetzt, die Nutzung eines Heimcomputers bildet keinen relevanten Bestandteil des täglichen Lebens (z.B. Universität, Arbeit von zu Hause etc.). Das bedeutet somit, dass Heimcomputer abseits ihres alltagsnotwendigen Gebrauchs vorrangig von Personen genutzt werden, die diese für ihre persönliche Freizeitgestaltung nutzen. Daraus folgt, dass durch den bereits diskutierten Einfluss der historisch stark positionierten japanischen Heimspielekonsolenhersteller die Wahl der Konsument:innen, die sich dazu entscheiden, mehr ihrer Freizeit dem Spielen von Bildschirmspielen zu widmen, als sie das womöglich in Form von *casual gaming* am Smartphone bereits betreiben, viel wahrscheinlicher auf eine Heimspielekonsole fällt als auf einen Heimcomputer. Gründe hierfür erscheinen vielfältig, jedoch trägt die Praktikabilität im Gebrauch von Heimspielekonsolen mit Sicherheit zum Entscheidungsfindungsprozess vieler Konsument:innen bei. Kakehi beispielsweise gab im Rahmen des Interviews ebenfalls an, dass seiner Auffassung nach der Einfluss, den die Blütezeit der japanischen Heimspielekonsolen hinterließ, eine nachhaltig formative Wirkung auf das Konsum- sowie das Nutzungsverhalten japanischer Spieler:innen bis heute nach sich

zieht. Wird von diesem Ansatz ausgegangen, lassen sich damit wiederum einige infrastrukturelle Probleme aufzeigen, welche die Entwicklung des E-Sports in Japan mitgeprägt haben.

Eines dieser Probleme, das sich in Verbindung mit dem Fehlen einer breiten PC-Spielerschaft bringen lässt, ist das ausbleibende wirtschaftliche Interesse sowohl japanischer als auch nichtjapanischer Entwickler und Herausgeber, japanische Lokalisierungen für ihre Spiele in Auftrag zu geben. Bereits Kanbe Masayuki weist in seinem 2012 erschienen Aufsatz zum Aufholbedarf Japans in Bezug auf den elektronischen Sport auf den Umstand hin, dass das – womöglich durch den zu kleinen Absatzmarkt bedingte – Fehlen japanischer Lokalisierungen wichtiger Spieleserien wie etwa *StarCraft* ausschlaggebende Konsequenzen für die Entwicklung des japanischen E-Sports haben könnte. Kanbe legt dementsprechend nahe, dass das Ausbleiben japanischsprachiger Benutzeroberflächen und Sprachausgaben dafür verantwortlich sein könnte, dass japanischen Spieler:innen aufgrund von sprachlichen Schwierigkeiten der Zugang zum elektronischen Sport erschwert wird bzw. eine solche Sprachbarriere abschreckend auf diese wirken könnte (vgl. Kanbe 2012:108-109). In Anbetracht der Tatsache, dass erst mit der Gründung der JeSPA ein erstes – wenn auch nicht vielbeachtetes – Interesse am Thema E-Sport in Japan geweckt wurde, kann argumentiert werden, dass Kanbes Auffassungen der damaligen Umstände sehr wohl repräsentativ erscheinen. Zur selben Zeit lassen sich auch einige Beispiele dafür finden, dass in der Zeit um die Gründung der JeSPA namhafte Spieleserien entweder mit japanischer Sprachausgabe erschienen bzw. eine solche Lokalisierung nachgereicht wurde. Beispiele hierfür wären etwa das bereits genannte *Counter Strike: Global Offensive* oder Spiele wie *Dota 2* (vgl. Valve 2015) oder *League of Legends* (vgl. Wilson 2014), wobei in allen drei Fällen angemerkt werden muss, dass nicht nur eine japanische Lokalisierung veröffentlicht wurde, sondern auch eigens für den japanischen Raum konzipierte Server in Betrieb genommen wurden. *StarCraft II* hingegen, das gerade für den südkoreanischen E-Sport von besonderer Bedeutung ist, besitzt beispielsweise bis dato keine japanische Lokalisierung.

Ein weiterer Aspekt, der nur indirekt an die infrastrukturellen Komponenten des japanischen E-Sports gekoppelt ist, aber im Verlauf der Recherche zu dieser Masterarbeit in Gesprächen mit japanischen Bekannten und dem Interviewpartner Kakehi Sei'ichirō immer wieder aufkam, ist die Reputation des PCs als Spielemedium in Japan. Wiederum bedingt durch den effektiven Wegfall des japanischen PC-Spielmarktes, der mit dem Erscheinen des Nintendo Entertainment System 1983 einherging, blieb vielen japanischen Spieleentwicklern keine andere Wahl, als auch Spiele für Nintendos Konsole zu produzieren. Darüber hinaus legte

Nintendo hohe Lizenzgebühren sowie Qualitätsstandards fest, die es vielen kleineren Entwicklerstudios kaum erlaubte, Projekte in ihrem Rahmen zu realisieren. Diese Schritte erlaubten Nintendo sein familienfreundliches Image nach außen zu wahren, und die Kontrolle über die vertriebenen Inhalte zu gewährleisten (Mikuriya 1999:47-48). Sony wusste die Ausrichtung der Inhalte Nintendos auf ein jüngeres Publikum für seinen Einstieg ins Spielekonsolengeschäft später zu nutzen, um ebenfalls ein erwachseneres Publikum anzusprechen. Nichtsdestotrotz blieben anrühige Inhalte von den Videospielekonsolen ferngehalten, wodurch gerade viele Indie-Entwickler von sogenannten *dōjin gēmu* ihre Spiele für den PC entwickelten. *Dōjin* wäre wörtlich als Mitglied oder im weiteren Sinne als Gleichgesinnte zu übersetzen und bezeichnet hier einzelne bzw. Zirkel von Indie-Manga-Zeichnern, Musikern, Spieleentwicklern u.Ä., sowie Enthusiasten dessen. *Dōjin gēmu* bezeichnet demnach meist nichtkommerziell vertriebene Indie-Produktionen von Computerspielen ebendieser Künstler:innen. Diese zeichnen sich dabei vorrangig dadurch aus, dass sie dem Genre der *ero ge* (kurz f. engl.: *erotic game*) zugeordnet werden können, welche meist in der Form von *visual novels*¹⁵ konzipiert sind. Inhaltlich bewegen sich diese Produktionen meist im Bereich von Fanfictions beliebter Anime oder Manga mit – wie der Name erraten lässt – erotischen beziehungsweise pornographischen Passagen. Aufgrund ihres Inhalts sowie des Umstandes, dass es sich dabei vorrangig um kleine Projekte von einzelnen Künstler:innen oder kleinen Kollektiven handelt, werden diese Produktionen in erster Linie über nichtkommerzielle Wege beziehungsweise direkt auf eigenen *dōjin*-Messen vertrieben, da die Entwickler:innen somit nicht an Lizenz- und Inhaltsvorschriften großer Publisher gebunden sind und weitere etwaige urheberrechtliche Komplikationen vermieden werden können (vgl. Imagire 2018 43-44; Ideguchi 2013:88-90).

Des Weiteren waren PCs gerade in den frühen 2000er Jahren die einzige Möglichkeit mit dem Genre der MMORPGS in Kontakt zu kommen. Dabei handelte es sich vorrangig um US-amerikanische oder südkoreanische Produktionen, wobei sich das Genre der MMORPGS durch das Fehlen einer abgeschlossenen Handlung und immer neuen Zielen auszeichnet, was zu einem weitaus höheren Zeitinvestment seitens der Spieler:innen als in anderen Genres führt. Dieser hohe Zeitverbrauch, den Spiele dieses Genres von ihrer Spielerschaft fordern, wird bis heute stark mit dem Stigma des Nerds beziehungsweise des *otaku* in Japan assoziiert, was dazu führte, dass es lange Zeit eine Nische für eine Art Kernspieler:innen darstellte. Dieses Bild erfuhr mit dem Erfolg von *World of Warcraft* zumindest in Europa und den USA langsam, aber

¹⁵ engl. für eine visuell unterstützte Erzählung. Beschreibt in diesem Fall ein Bildschirmspielgenre, das dem Adventuregenre ähnelt. Zeichnet sich vorrangig durch seine textbasierte Spielmechanik mit meist statischen Hintergrundgraphiken und den Fokus auf das Erzählen einer Geschichte aus.

stetig eine gewisse Aufbesserung. In Japan hingegen wird der Stereotyp des *otaku* immer noch oftmals mit exzessivem Eskapismus mittels Bildschirmspiele in Verbindung gebracht. Durch einige Gespräche mit japanischen Bekannten sowie das Interview mit Kakehi Sei'ichirō konnte diese Vermutung zumindest dahingehend untermauert werden, dass von allen Seiten die Stigmatisierung des PCs als Spielemedium in irgendeiner Weise – sei es erotischer Inhalt oder Stigmatisierung von Computer- und Videospieleenthusiasten – bestätigt wurde. Inwiefern dies in direkter Verbindung mit dem Schaffen der japanischen Videospieleindustrie steht, kann anhand dieser Daten keineswegs belegt werden, jedoch bietet dies einen weiteren Ansatz, der die Verbreitung des PCs als Spielemedium und im weiteren Sinne auch die des E-Sports beeinflusst haben könnte, und somit in zukünftiger Forschung genauer untersucht werden muss.

Der letzte Punkt, der im Zusammenhang mit der Verbreitung von Heimcomputern diskutiert werden soll, sind die Auswirkungen, die die Fortführung eines marktprotektionistischen und konsolenzentrierten E-Sportkurses der JeSU für die Zukunft des E-Sports in Japan mit sich bringt.

Kakehi führte in diesem Kontext aus, dass er die derzeitige Ausrichtung vieler Entwickler sowie vor allem der JeSU, weiterhin auf dem Status Quo zu beharren, selbst nicht nachvollziehen könne. Seiner Ansicht nach seien in Japan bereits Entwicklungen sichtbar geworden, die darlegen, dass viele junge Japaner:innen im Alter von Mittelschülern großes Interesse an Spielen wie *Fortnite* (Epic Games 2017), die zwar oftmals auch schon auf Konsolen spielbar sind, besitzen. Durch jenen Einfluss seien diese bereits mit gewissen Mechaniken, die vielen FPS-Spielen inhärent sind, konfrontiert, was wiederum im weiteren Verlauf das Interesse dieser Spieler:innen für andere Spiele desselben Genres wecken werde, welche ausschließlich für den PC als Plattform verfügbar sind. Deshalb sei Kakehi zufolge ein solcher insularer E-Sport in Japan nicht auf Dauer möglich aufrechtzuerhalten, da durch heutige Vernetzungsmöglichkeiten junge Japaner:innen früher oder später Interesse an ausländischen Spielen bekommen werden. Den einzigen Problempunkt, den Kakehi dabei sieht, sind die hohen Anschaffungskosten für Gaming-PCs für Jugendliche, welche oftmals von den Eltern nicht getragen werden können. Deshalb sieht Kakehi gerade in *PC-bang*-ähnlichen Internetcafés ein großes Potential für die langfristige Entwicklung des E-Sports in Japan, da dadurch einem weitaus breiteren Publikum von vorrangig jungen Menschen eine kostengünstigere Alternative zum Heimcomputer eröffnet wird, um Erfahrungen im Bereich des E-Sports sammeln zu können.

7. Zusammenfassung der machstrukturellen und infrastrukturellen Einflussfaktoren auf die Entwicklung des japanischen E-Sports

In der hier vorliegenden Masterarbeit wurde in drei Schritten versucht, mit einer Fokussierung auf den Aspekt der Institutionalisierung die Entwicklung des elektronischen Sportes in Japan zu rekonstruieren und damit verständlich zu machen. Dafür wurde in einem ersten Schritt der Institutionalisierungspfad des japanischen E-Sports in drei Phasen mittels hermeneutischer Auswertung von unterschiedlichen medialen Quellen sowie den gewonnenen Ergebnissen des durchgeführten Experteninterviews aufgearbeitet. Anhand dieser wurde versucht, wichtige Eckpunkte für die Rekonstruktion des Institutionalisierungspfades des japanischen E-Sports zu erarbeiten. Für die Unterteilung dieser drei Phasen wurde entschieden, zuallererst die Frühphase des japanischen E-Sports zu beleuchten, die sich vor allem dadurch auszeichnet, dass sich bereits in den auslaufenden 1990er-Jahren eine Szene um kompetitives Spielen von Videospiele in örtlichen Spieleshallen entwickelte. Dies geschah jedoch nicht unter dem Titel des E-Sport, sondern wurde bis in die 2010er-Jahre als eine kaum institutionalisierte Form von eben kompetitivem Antreten gegen andere Spieler:innen verstanden und betrieben. Die detaillierte Beschäftigung mit dieser Frühphase des elektronischen Sportes in Japan lieferte wichtige Ansätze für ein besseres Verständnis des Ursprungs des japanischen E-Sports, das in weitere Folge die Grundlage für weitere Untersuchungen bildete. Das Ende der ersten Phase wurde durch die Gründung der ersten japanischen E-Sportorganisation (JeSPA) im Jahr 2015 schlussendlich mit demselben Jahr festgelegt, da dies den Beginn einer kommerzialisierten und institutionalisierten Frühphase des japanischen E-Sports für diese Forschungsarbeit markierte. Ausgehend von der Gründung der JeSPA 2015 wurde der Institutionalisierungsprozess dieser und anderer Organisationen bis zum Zusammenschluss aller Organisationen mit E-Sportbezug 2018 zu einer neuen, von Interessensvertretungen der japanischen Videospieleindustrie (CESA und JOGA) geförderten und finanzierten Dachorganisation (JeSU) des japanischen E-Sports mithilfe der Ergebnisse des Experteninterviews im Detail beleuchtet. Dieser Schritt diente wiederum zur Erarbeitung eines ersten Verständnisses der Machtstrukturen, die diesem Entwicklungsprozess zugrunde lagen.

Daran anschließend wurden mithilfe des Interviewpartners Kakehi Sei'ichirō die internen Entwicklungen der JeSU seit deren Gründung und dem damit einhergegangenen *esupōtsu gan'nen*, das den Übergang zur dritten, hochkommerzialisierten und institutionalisierten Phase des japanischen E-Sports markiert, analysiert und mit anderen e-sportbezogenen Entwicklungen in Japan gegenübergestellt. Mithilfe dieses Analyseschrittes konnte das Ausmaß des Einflusses sowie des Lobbyings der JeSU aufgezeigt werden, das beispielsweise

zu Änderungen des *Fueihō* und des Strafrechts hinsichtlich diverser Glückspielregulierungen zugunsten des japanischen E-Sports führte. Auf Basis dieses sich manifestierenden Machtpotentials wurden in einem weiteren Arbeitsschritt die Struktur sowie die Funktionen der JeSU analysiert, um weitere Ebenen dieses Machtpotentials offenlegen zu können. Darunter kristallisierte sich mitunter heraus, dass die Machtverteilung nach der Fusion zur JeSU klar zugunsten der Vertreter der japanischen Videospiegelindustrie ausfiel. Mithilfe dieser Analyse konnten wichtige Einsichten für die weitere Analyseschritte gewonnen werden. Darunter zeichnete sich vor allem eine starke Tendenz seitens der JeSU zu einem marktprotektionistischen Kurs für den japanischen E-Sport ab, welcher in erster Linie nicht die Etablierung eines internationalen E-Sports in Japan, sondern vielmehr die Sicherung des eigenen Marktes der sich im Hintergrund der JeSU befindlichen Vertretern japanischer Videospiegelkonzerne zum Ziel hat.

In den Kapiteln 4.5. und 4.6. wurde abschließend versucht, einen Überblick über e-sportbezogene Entwicklungen abseits der JeSU zu geben, welcher als Erweiterung und Kontrastierung der zuvor beschriebenen Entwicklungen dienen sollte. In diesem Zusammenhang konnte wiederum der Einfluss von bereits im Bereich des E-Sports tätig gewesenen Akteuren (Kakehi etc.) sowie das Interesse von medialen Akteuren (Yoshimoto Kōgyō etc.), sich einen Platz in dieser neuen Wirtschaftssparte zu sichern, aufgezeigt werden. Kapitel 4.6. im Speziellen diente dabei vorrangig einer kurzen Einführung in die derzeitige Situation größerer japanischer E-Sportteams, deren Sponsorsituation sowie deren Erfolge. Abschließend wurde in Kapitel 4 vor dem Hintergrund der zuvor aufgearbeiteten Entwicklungen innerhalb des rekonstruierten Institutionalisierungsprozesses Japans mit Entwicklungen anderer Regionen wie Südkorea, die USA oder europäische Länder verglichen, welche durch ihren frühen Einstieg in den E-Sport zu Beginn der 2000er-Jahre eine Art Vorreiterrolle in diesem Bereich übernehmen. Mittels dieser Gegenüberstellungen verschiedener Institutionalisierungsmodelle konnte auf Basis der Forschungsliteratur gezeigt werden, dass die japanische Frühphase des E-Sports, welche sich fast ausschließlich um die Disziplin der *kakutō gēmu* drehte, als *bottom-up*-Bewegung analog zum US-amerikanischen *kakutō gēmu*-E-Sport entwickelte. Mit dem Eingreifen von Institutionen, welche auf die Organisation und die Kontrolle über die Entwicklung des E-Sports auf nationaler Ebene abzielen, wurde demnach mit der Gründung der JeSU 2018 ein Wendepunkt für die Organisation des japanischen E-Sports hinzu einem *top-down*-Modell festgemacht, das dem Beispiel des südkoreanischen E-Sports folgt.

Bedingt durch die im Rahmen der Rekonstruktion des japanischen Institutionalierungsprozesses zutage getretenen Anzeichen einer Einmischung verschiedener Vertreter der japanischen Videospieldindustrie zur formativen Gestaltung des aufkommenden japanischen E-Sports zugunsten ihrer Partikularinteressen wurde die Entscheidung getroffen, die machstrukturelle Stellung dieser Akteure genauer zu untersuchen. Zu diesem Zweck wurde zuerst vor dem Hintergrund der zuvor erarbeiteten institutionellen Entwicklungen innerhalb des japanischen E-Sports die angedachte theoretische Analysemethodik eines hegemonietheoretischen Ansatzes für die darauffolgende Analyse der Machtstrukturen, die diesem Phänomen zugrunde liegen, reevaluiert. Dafür wurden ausgehend von Antonio Gramscis Thesen die Anwendbarkeit gramscianischer Konzepte für dieses Analysevorhaben diskutiert und mit modernen Ansätzen, die der Tradition Gramscis entstammen, versucht, etwaigen theoretischen Unzulänglichkeiten entgegenzuwirken.

Mithilfe dieses Zuganges konnte demnach aufgezeigt werden, dass die Machtübernahme durch die JeSU eine kompromissbasierte Reaktion der japanischen Videospieldindustrie auf die innerjapanischen E-Sportbestreben vor dem Hintergrund des internationalen Wachstums des E-Sportmarktes darstellt. Dieser Umstand bildet somit erstmals eine ernstzunehmende Gefahr für den japanischen Videospield- und Heimspielekonsolenmarkt. In Anlehnung an Gramscis Terminologie wurde im Zuge dieses Prozesses den Organisationen, die sich der Förderung des japanischen E-Sports verschrieben haben, „Opfer korporativ-ökonomischer Art“ (Gramsci 1991: 1567) entgegengebracht, in dem eine Fortführung der ursprünglichen Interessen der Vorgängereinstitutionen zugesichert wurde, um in weiterer Folge deren Kooperationsbereitschaft zu gewährleisten und das daran geknüpfte Konfliktpotential zu minimieren. Da es den Vorgängern der JeSU in erster Linie an monetären Mitteln zur weiteren Etablierung des E-Sports fehlte, trug dieser Umstand zu einem Ungleichgewicht innerhalb dieses Interessenskonflikts bei. Dies manifestierte sich nicht zuletzt in der Verteilung der Posten innerhalb der JeSU, die mit einem Vertreter der Kadokawa-Gruppe und früherem Vizepräsidenten der JeSPA – Hamamura Hirokazu – und den Mitgründer der JeSPA – Kakehi Sei'ichirō, nur zwei der ursprünglichen Beteiligten eine Position innerhalb der JeSU einräumten. Da es sich hierbei auch – wie gezeigt – um die führenden Figuren innerhalb der JeSPA handelte, wurde dieses Vorgehen seitens der JeSU vor dem Hintergrund des Konzepts der „passiven Revolution“ (Gramsci 1991:1329-30) diskutiert. Dieser Ansatz ermöglichte dabei das Vorgehen seitens der japanischen Videospieldvertretung nicht nur erklärbar zu machen, sondern auch die Implementierung eines Machterhaltungsmechanismus offenzulegen. Im direkten Zusammenhang mit der Struktur der JeSU konnte auch im Rahmen der Analyse ihrer offiziellen

Tätigkeitsbereiche ersichtlich gemacht werden, dass das eingeführte Profilizenzsystem sowie die Möglichkeit zur Anerkennung von nationalen Turnieren durch die JeSU weitere Kontrollmechanismen zur Aufrechterhaltung der eigenen Hegemonie darstellen.

Um den Aspekt der Institutionalisierung, der das Kernthema der vorliegenden Masterarbeit ausmacht, in den hegemonietheoretischen Kontext der Analyse einzubetten, wurde in Erweiterung auf Robert Cox' Konzeption von Institutionalisierung als hegemoniales Phänomen zurückgegriffen. Mithilfe dieses Ansatzes konnte wiederum die bereits zuvor angenommene Machtsicherung durch Ressourcen finanzieller sowie politischer Natur erneut belegt werden. Diese führen damit zu einer Niedrighaltung des Konfliktpotentials sowie der Ermöglichung einer sukzessiven Implementierung und Durchsetzung von Partikularinteressen unter dem Schutz zuvor zugesicherter Universalinteressen.

Zur Explikation des Umstandes, dass sich 14 der 16 offiziellen JeSU-Disziplinen auf Produktionen belaufen, die Unternehmen entspringen, deren Vertreter die Führungsriege der JeSU ausmachen, wurde abermals die Entscheidung getroffen, die ursprünglichen Thesen Gramscis mithilfe eines neogramscianischen Ansatzes zu erweitern. Im Vorfeld dieses Analyseabschnittes wurde diskutiert, inwiefern eine solche bewusste Vorauswahl von Disziplinen womöglich mit der Konstruktion eines eigenständigen japanischen E-Sports, welcher mit eigenen Mitteln aufrechterhalten werden kann, einhergehen könnte. Hierfür fiel die Wahl auf das Konzept des leeren Signifikanten nach Ernesto Laclau und Chantal Mouffe, das dabei helfen sollte, die Konstruktion einer Begrifflichkeit, die für die jeweilige Gesellschaft als normativ gelten soll, aus einem hegemonietheoretischen Blickwinkel heraus erklärbar zu machen. Dies geschah vor allem unter der Annahme, dass der E-Sport bis zum öffentlichen Ausrufen des *esupōtsu gan'nen* 2018 für Japan keine gesellschaftliche Relevanz besaß, und somit argumentiert werden könnte, dass dieser bis zu diesem Zeitpunkt de facto nicht existierte oder in Rückbezugnahme auf Laclau und Mouffe nicht nur eine „theoretische Leerstelle“ darstellt, sondern vielmehr einer vollkommenen Leerstelle gleicht (Laclau & Mouffe 2000:127). Dementsprechend müsste der Kampf um die Befüllung eines wortwörtlich leeren Signifikanten erst ausgetragen werden, was vor dem Hintergrund der zuvor aufgearbeiteten Interessenskonflikte den Anschein erregte, durch die Durchsetzung der Partikularinteressen der JeSU vollzogen zu werden. Durch das Erlangen der Macht der JeSU durch die vorangegangene Fusion bestand schließlich die Möglichkeit die Modellierungshoheit über den E-Sportbegriff in Japan zu ergreifen und mithilfe vorgeblich universalisierter Interessen ihre Partikularinteressen weiter zu realisieren. Mit einem solchen Ansatz konnte anschließend ebenfalls eine Interpretationsgrundlage für den Umstand geliefert werden, dass

die JeSU, obwohl ihr mit der League of Legends-Japan-League und anderen Formaten Möglichkeiten für internationale Kooperationen geboten werden, diese nicht wahrnimmt. Der Grund dafür kann wiederum in der Aufrechterhaltung der Autonomie des japanischen E-Sports und in weiterem Sinne der japanischen Videospieleindustrie verortet werden. Dies ist wiederum am Umstand festzumachen, dass diese mit allen Mitteln versucht, die Einmischung nichtjapanischer Investoren gering zu halten und gleichzeitig den eigenen Innovationsmangel sowie das fehlende Know-how für konkurrenzfähige E-Sporttitel – *kakutō gēmu* stellen dabei international betrachtet eine Nische im E-Sport da – zu kompensieren.

Aufgrund dieses Versuches seitens der JeSU das Verständnis von E-Sport in Japan maßgeblich zu prägen, erschien als letzter logischer Schritt die Analyse möglicher Implikationen, die ein solches Vorgehen mit sich bringen würde, essentiell. Deshalb wurde in Anbetracht des Umstandes, dass es sich bei den zuvor betrachteten Disziplinen der JeSU vorrangig um japanische Produktionen handelte, die Möglichkeit eines nationalistisch konnotierten Vorgehens genauer untersucht. Im Zuge dessen wurde auf Louis Althusser's Konzeption der ideologischen Interpellation zurückgegriffen, um eine solche nationalistisch gefärbte Instrumentalisierung von Produkten zur Hervorrufung einer stärkeren Identifikation der japanischen Konsument:innen mit den durch die JeSU beworbenen Produkten und in weiterer Folge mit den vorgeblich universalisierten Absichten dieser für den japanischen E-Sport sichtbar zu machen. Mit diesem Schritt konnte schlussendlich die Fokussierung auf die strukturelle Ebene dieses Machtgefüges gelöst und zusätzlich die Manifestierung dieser Bestrebungen seitens der JeSU auf der Handlungsebene aufgezeigt werden. Damit verknüpft traten ebenfalls die Verbindungen zum ursprünglichen Ausgangspunkt von Gramscis Hegemoniekonzeption und der damit einhergehenden Notwendigkeit der Implementierung der hegemonialen Gegebenheiten in den Alltag der subalternen Gruppe zur Perpetuierung ebendieser Umstände zum Vorschein.

Im Rahmen von Kapitel 5.2. konnten anhand einer Auswahl von medialen Akteuren aus den Bereichen Print und Rundfunk Einflussbereiche der japanischen Medienlandschaft veranschaulicht werden, die Auswirkungen auf die derzeitigen Entwicklungen im japanischen E-Sport haben. Hierdurch wurde ebenfalls klar, dass seitens medialer Vertreter in Japan keine direkte Kooperation mit der JeSU, die das derzeitige Machtzentrum im Bereich des japanischen E-Sports darstellt, gesucht wird, sondern der Anschein erweckt wird, dass bewusst eigene Formate für Programme und Turniere konzipiert werden, um mithilfe ihres gesamtgesellschaftlichen Einflusses eine Art machtpolitischen Gegenpol zur JeSU zu bilden.

Kapitel 6 diente abschließend zur Diskussion möglicher infrastruktureller Einflüsse auf die Gesamtentwicklung des japanischen E-Sports vor dem Hintergrund der zuvor analysierten machstrukturellen Ausgangslage. Im Zuge dessen wurde die Entwicklungsgeschichte des Internets in Japan anhand von Statistiken aufgearbeitet, womit Tendenzen im Nutzungsverhalten japanischer Nutzer:innen hin zu mobilen Endgeräten anstatt zu Heimcomputern aufgezeigt werden konnten. Solche Präferenzen begannen sich dabei bereits zu Beginn des massentauglichen Internets in Japan abzuzeichnen. Darauf aufbauend wurde in einem weiteren Schritt die Verbreitung von Heimcomputern und Desktop-PCs im Speziellen genauer beleuchtet. Dies geschah, um Gründe zu erarbeiten, die Schlüsse auf das späte Hervortreten eines japanischen E-Sports zulassen. Auf Basis dessen wurden die Auswirkungen dieser infrastrukturellen Ausgangslage für den japanischen E-Sport diskutiert. Damit konnte in Verbindung mit dem geringen Absatzmarkt für PC-Spiele, welcher mitunter durch die starke Positionierung der japanischen Heimspielekonsolen- und Videospielehersteller maßgeblich beeinflusst wurde, veranschaulicht werden, wie dies zu Problemen infrastruktureller als auch soziokultureller Natur für die Entwicklung eines E-Sports nach internationalem Vorbild geführt hat. Darunter fallen etwa das Fehlen von japanischen Lokalisierungen beliebter und/oder prestigeträchtiger E-Sportdisziplinen wie *Starcraft*, die Stigmatisierung des Heimcomputers als Spielemedium sowie das daraus resultierende Ausbleiben von Kontaktmöglichkeiten mit E-Sportdisziplinen abseits der *kakutō gēmu*.

8. Conclusio

Zusammenfassend konnten im Rahmen der vorliegenden Masterarbeit zweierlei Ergebnisse im Hinblick auf die zugrundeliegende Kernfrage (vgl. Kapitel 1) hervorgebracht werden. Zum einen konnte mittels intensiver Eigenrecherche sowie gewonnener Experteninformationen der Entwicklungsverlauf des japanischen E-Sports rekonstruiert werden. Auf Basis dieser Erkenntnisse wurde ebenfalls der dem japanischen E-Sport zugrundeliegende Institutionalisierungspfad sichtbar gemacht. Dies führte im weiteren Verlauf der Analyse zu einer Auseinandersetzung mit der Struktur der JeSU, mithilfe welcher ein starkes Eingreifen seitens ebendieser auf die Entwicklung des japanischen E-Sports seit ihrer Gründung 2018 aufgezeigt wurde. Damit verbunden wurde die Frage aufgeworfen, welche Rolle die Industriellenvertretung der japanischen Heimspielekonsolen- und Videospielehersteller im Hintergrund der JeSU für diesen restriktiven Kurs der JeSU spielte. Durch diesen Ansatz gestützt wurde die Entscheidung gefällt, die machtstrukturellen Gegebenheiten, die der JeSU zugrunde liegen, mithilfe eines hegemonietheoriebasierten Zugangs im Detail zu beleuchten.

Zum anderen wurde im Zuge dessen der Entstehungsprozess der JeSU sowie deren Tätigkeitsfelder anhand von gramscianischer und neogramscianischer Ansätze analysiert, wodurch eine stark ausgeprägte marktprotektionistische Ausrichtung der JeSU sowie ein damit verknüpftes Geflecht von Machterhaltungsmechanismen zur Durchsetzung ihrer Partikularinteressen zutage trat.

Auf Basis der Ergebnisse dieser hegemonietheoretischen Analyse lässt sich dementsprechend argumentieren, dass der E-Sport ein Phänomen in Japan darstellt, das durch sein außerjapanisches Wachstum und den damit einhergehenden Einfluss erstmals die Hegemonie der historisch stark positionierten, japanischen Videospieleindustrie gefährdete. Aus diesem Grund wurde zu dem Zeitpunkt, als der E-Sport begann ein breites mediales Interesse auf sich zu ziehen, seitens der Interessensvertretungen der japanischen Heimspielekonsolen- und Videospielehersteller die sich bietende Chance genutzt, eine finanziell schwache Vertretung des japanischen E-Sports in das eigene hegemoniale System zu integrieren, bevor diese eine zu große Bedrohung für die eigenen Interessen darstellt. Diese Integration vollzog sich in erster Linie durch die Stellung sowohl finanzieller als auch machtpolitischer Mittel zur Förderung des japanischen E-Sports. Durch dieses Ungleichgewicht der Positionierungen zwischen den einzelnen Vertragspartnern eröffnete sich die Möglichkeit zur Modellierung des E-Sports nach den Vorstellungen der Videospielebranche. Um das Konfliktpotential nach außen hin ebenfalls gering zu halten, wurden diese Partikularinteressen mithilfe universalisierter Absichten, wie der Fortführung der

ursprünglichen Etablierungsbestreben des E-Sports in Japan, verschleiert. In Anbetracht der derzeitigen Struktur der JeSU wurde jedoch ersichtlich, dass kaum Personen der ursprünglichen Interessensvertretungen des japanischen E-Sports Einzug in entscheidungstragende Positionen der JeSU gefunden haben, sondern stattdessen Vertreter der größten japanischen Videospielehersteller für diese Positionen ausgewählt wurden. Dementsprechend konnte mit der Anwendung des Konzepts der „passiven Revolution“ sehr gut veranschaulicht werden, wie eine gewaltlose Machtübernahme durch eine Organisation in einem Bereich wie dem (E-)Sport stattfinden kann, und wie im Zuge dessen einer aufbegehrenden Gruppe die Führung entzogen wird, sodass diese de facto machtlos zurückgelassen wird.

Mithilfe dieser Ausgangslage wurde ebenfalls augenscheinlich, dass es sich bei den Kompetenzbereichen der JeSU in Form eines vorgeblich notwendigen und viel kritisierten Profilizenzsystems sowie dem Recht, Turniere als offiziell anzuerkennen, in erster Linie um weitere Kontrollmechanismen zur Etablierung einer Deutungshoheit über den E-Sport in Japan handelt. Dieses Bestreben einen homogenen japanischen E-Sport zur Steigerung des eigenen Marktkapitals zu schaffen, spiegelt sich dabei auch in den offiziellen Disziplinen der JeSU wider. Diese setzen sich dabei aus 16 unterschiedlichen Spielen zusammen, von denen 14 Herstellern entspringen, die durch Führungsmitglieder in der JeSU vertreten sind. Vor dem Hintergrund der bereits diskutierten Aspekte der Machterhaltungs- und Machterweiterungsstrategien seitens der japanischen Videospieleindustrie bestätigt dieser Umstand umso mehr die Annahme, dass die JeSU hier nicht die Rolle einer Dachorganisation zur Förderung des japanischen E-Sports, sondern vielmehr die eines verlängerten Arms einer mächtigen Wirtschaftsvertretung einnimmt.

Aufgrund dessen lässt sich ebenfalls der Schluss ziehen, dass durch die Bewerbung der eigenen Produkte als plötzlich e-sportfähig (z.B.: *Puyo Puyo E-Sports*, *Monster Strike* (mixi 2013), *Real Time Battle Shōgi Online* (Silver Star Japan 2020) etc.), obwohl mit Ausnahme der *kakutō gēmu* keine dieser Spiele internationale Relevanz aufweisen, versucht wird, einen eigenständigen japanischen E-Sport zu etablieren. Dies geschieht jedoch wiederum zugunsten des japanischen Marktes, weshalb weiters argumentiert werden kann, dass hierbei konkret der Versuch unternommen wird, ein japanisches Verständnis von E-Sport zu konstruieren.

Mithilfe des Ansatzes des leeren Signifikanten nach Laclau und Mouffe konnte dieses Bestreben aufgeschlüsselt werden. Dabei wurde gezeigt, dass eine solche Formung beziehungsweise Befüllung einer Begrifflichkeit mit einem immensen Machtpotential einhergeht und weitreichende Auswirkungen für die jeweilige Gesellschaft mit sich bringt. Um die Konstruktion und die Verbreitung eines solchen Begriffs zu gewährleisten, ist es demnach

essentiell, das daran gekoppelte Verständnis in den Alltag möglicher Konsument:innen zu verankern. Mit diesem Schritt wird in weiterer Folge die Perpetuierung der damit verknüpften Hegemonie ermöglicht, wodurch jenes E-Sportverständnis seitens der breiten Masse als gegeben erachtet und nicht weiter hinterfragt wird.

Dadurch bedingt, dass es sich in diesem Fall um den Versuch handelt, ein dezidiert homogenes japanisches E-Sportverständnis zu konstruieren, spielt dabei gerade der Aspekt des ‚Nationalen‘ eine besondere Rolle. Durch das Zurückgreifen auf Althusser's Konzept der ideologischen Interpellation konnte gezeigt werden, dass die Fokussierung der JeSU auf japanische Spieleproduktionen als Vorzeigeprodukte des japanischen E-Sports als wichtiges Indiz für den Versuch der Etablierung eines solchen Verständnisses verstanden werden kann. Demnach liefert Althusser's Interpellationskonzept einen Ansatz, die nationalistisch konnotierte Durchsetzung eines solchen E-Sportverständnisses erklärbar zu machen. Dafür erscheint gerade die Interpellation potentieller japanischer Konsument:innen von E-Sport und/oder japanischen Videospiele als elementar, da mithilfe von etablierten Markennamen das Bild von japanischen Videospiele für japanische Konsument:innen evoziert wird. Damit wird seitens der JeSU schlussendlich eine stärkere Identifikation mit den eigenen Produkten sowie den daran gekoppelten E-Sportbestrebungen erzielt.

In Anbetracht der infrastrukturellen Ausgangslage für den japanischen E-Sport, die im Rahmen von Kapitel 6 skizziert wurde, erscheint das Vorgehen der JeSU und im weiteren Sinne der japanischen Heimspielekonsolen- und Videospielebranche weiter bestätigt zu werden. Diese Behauptung lässt sich vorrangig in dem Umstand verorten, dass Heimcomputer sich als Spielemedium in Japan nicht etablieren konnten. Die ökonomischen sowie soziokulturellen Gründe, die im Zuge dieser Aufarbeitung von infrastrukturellen Aspekten eruiert wurden, lassen sich auf das Fehlen eines japanischen Absatzmarktes für Spielecomputer sowie den zugehörigen Spielen zurückführen. Dieses Fehlen lässt sich dabei wiederum mit dem Einfluss der japanischen Videospieleindustrie in Verbindung bringen, wie etwa anhand der Auswirkungen des Famicom auf die Ausrichtung vieler Videospieleproduzenten und dessen Nachwirkungen veranschaulicht wurde. Demnach erscheint es äußerst naheliegend, dass diese Ausgangslage maßgeblich zu der im internationalen Vergleich späten Konstituierung eines japanischen E-Sport beitrug.

Die daraus entstandene Hegemonie des japanischen E-Sports führt somit auch dazu, dass ein international ausgelegter E-Sport mit Millionen von Zuschauern aus aller Welt nur schwer in Japan Fuß fassen kann. Dieser Umstand konnte etwa anhand des Beispiels der Organisation der japanischen *League of Legends*-Liga festgemacht werden, da die JeSU hiermit

die Organisation der Disziplin des international zurzeit am meistgesehenen E-Sports Dritten überlässt. Die Organisation der LJJ durch Yoshimoto Kōgyō und andere sowie die allgemeine Involvierung von Medienunternehmen im japanischen E-Sport führte zudem auch zu einer genaueren Untersuchung des Einflusses dieser medialen Akteure. Im Rahmen dessen konnte ersichtlich gemacht werden, dass sich viele Unternehmen aus Print und Rundfunk dem Potential des E-Sports bewusst geworden sind und sich aus diesem Grund nicht durch den japanzentrierten Kurs der JeSU restringieren lassen wollen. Demnach wurde mit eigenen Formaten für Turniere und Rundfunksendungen der Versuch unternommen, dem Machtzentrum der JeSU mithilfe der gesamtgesellschaftlichen Machtkompetenzen großer Medienhäuser und Rundfunkanstalten eine Art Gegenpol entgegenzusetzen, bei dem abzuwarten bleibt, wie dieser sich weiterentwickeln wird.

Abschließend bleibt zu sagen, dass mit der vorliegenden Masterarbeit in Ansätzen versucht wurde, einen vielschichtigen Komplex an Zusammenhängen und Einflüssen, der den japanischen E-Sport und dessen Entwicklung ausmacht, multiperspektivisch zu entwirren. Demnach bietet diese Masterarbeit einen breiten Überblick über das Phänomen und liefert zudem Forschungsansätze, die in zukünftiger Forschung durch gesonderte Beschäftigung mit den einzelnen Teilbereichen wichtige Ergebnisse zum Verständnis des E-Sports in Japan sowie zur Machtposition der japanischen Heimspielkonsolen- und Videospielehersteller liefern können. Dabei erscheint gerade eine hegemonietheoretische Herangehensweise trotz ihrer bis dato kaum auffindbaren Anwendung im Bereich der E-Sportforschung einen wichtigen Teil zum Verständnis für das Phänomen in Japan beitragen zu können. Die im Zuge dieser Arbeit durchgeführte hegemonietheoretische Analyse erscheint retrospektiv durch ihre multiperspektivische Auslegung zwar auf den ersten Blick oberflächlich, liefert dahingegen jedoch eine schrittweise Annäherung an den Kern der angenommenen Hegemonie und hilft dabei die einzelnen Ebenen gesondert sichtbar zu machen. Daraus könnten wiederum neue Ansätze für zukünftige Forschungen abgeleitet werden, die sich mit diesen Ebenen im Detail beschäftigen, um fundiertere Aussagen über die jeweiligen Teilaspekte zu ermöglichen.

Darüber hinaus wäre eine stärker qualitativ ausgerichtete Beschäftigung mit dem Thema ebenfalls wünschenswert gewesen, welche jedoch angesichts der COVID-19-Pandemie im Rahmen dieser Untersuchung nicht umgesetzt werden konnte. Aus diesem Grund konnte unter den pandemiebedingten Umständen kein Forschungsaufenthalt in Japan absolviert werden, was die qualitative Fundierung der vorliegenden Arbeit sehr beschränkt ausfiel ließ. Demnach könnte mithilfe einer stärker ausgeprägten qualitativen Orientierung der Methodik in zukünftiger Forschung einerseits mehreren Expert:innen die Möglichkeit gegeben werden, zu

Wort zu kommen, um die erarbeiteten Meinungen besser kontextualisieren zu können und andererseits Fragen zum Nutzungs- und Konsumverhalten von japanischen Spieler:innen sowie persönlichen Meinungen zum E-Sportgeschehen in Japan zu beantworten.

Literatur- und Quellenverzeichnis

Abanazir, Cem

- 2019 „Institutionalisation in E-Sports“, *Sport, Ethics and Philosophy* 13, 117–131.
<https://doi.org/10.1080/17511321.2018.1453538>

AJHS-esports

- 2018 „Dai Ikkai Zenkoku Kōkō esupōtsu Senshuken“ 第1回 全国高校 e スポーツ選手権 [dt.: Erste nationale E-Sport Oberschulmeisterschaft], *AJHS-esports*. <https://www.ajhs-esports.jp/archives/2018/> (Stand: 13.03.2022).
- 2021 „Dai Yonkai Zenkoku Kōkō Esupōtsu Senshuken“ 第4回 全国高校 e スポーツ選手権 [dt.: Vierte nationale E-Sport Oberschulmeisterschaft], *AJHS-esports*. <https://www.ajhs-esports.jp/> (Stand: 13.03.2022).

Akimoto, Shinobu 秋元忍

- 2019 „e-Sports from a perspective of sport history“, *Aoyama Journal of Cultural and Creative Studies* 10, 69–90.

Althusser, Louis

- 2001 *Lenin and Philosophy and Other Essays*. New York: Monthly Review Press.

Ameba

- 2012 „11/23 (shuku) - 11/25 (nichi) ,TGN daisanjūhakkai‘ Kaikatsu Onrain Kafe Hachiōji-ekimaeten kaisai hōkoku” 11/23(祝)~11/25(日)「TGN 第38回」快活オンラインカフェ 八王子駅前店開催報告 [dt.: Veranstaltungsbericht zur 38. Ausgabe der TGN in der Hachiōji-Ekimaete-Filiale des Kaikatsu-Onlinecafés vom 23.11 (Feiertag) – 25.11 (Sonntag)], *Ameba*. <https://ameblo.jp/kaikatsuonlinecafe22301/entry-11415017566.html> (Stand: 13.03.2022).

Ampere Analysis

- 2020 „Sony banks on PlayStation Studios to deliver another winning console generation“, *Ampere Analysis*. <https://www.ampereanalysis.com/insight/sony-banks-on-playstation-studios-to-deliver-another-winning-console-generation> (Stand: 13.03.2022).

Bandai Namco

- 2016 „King of the Iron Fist Tournament – Grand Final“, *Tekken Official*. https://www.tekken-official.jp/2016_ironfist/about/grand_final.php (Stand: 13.03.2022).

BBC

- 2015 „Video gaming: South Korea's new national sport?“. *BBC News World Asia*. <https://www.bbc.com/news/av/world-asia-35047733> (Stand: 13.03.2022).

BCN

2018 „Nippon terebi ga esupōtsu jigyō ni honkaku san’nyū, esupōtsu bangumi ‚eGG‘ mo shichigatsu jūkunichi kara“ 日本テレビが e スポーツ事業に本格参入、e スポーツ番組「eGG」も 7 月 19 日から [dt.: Nippon Television steigt ernsthaft in das E-Sportgeschäft ein. E-Sportsendung ‚eGG‘ startet ab 19. Juli], *BCNretail*.
https://www.bcnretail.com/market/detail/20180702_65777.html (Stand: 13.03.2022).

Blair, Roger D.

2012 *Sports Economics*. Cambridge: Cambridge University Press.

Blizzard Entertainment

2000a „Diablo II goes Gold – Blizzard prepares for its biggest worldwide launch ever“, *Blizzard.com*. (bezogen aus dem *Internet Archive*)
<https://web.archive.org/web/20000816000918/http://www.blizzard.com/press/000607.shtml>
(Stand: 13.03.2022).

Blyth, Mark

2009 „Introduction – International political economy as a global conversation“, Blyth, Mark (Hg.): *Routledge Handbook of International Political Economy (IPE)*. Abingdon: Routledge, 1-20.
<https://doi.org/10.4324/9780203881569>

Breuer, Markus und Daniel Görlich (Hg.)

2020 *eSport: Status quo und Entwicklungspotenziale*. Wiesbaden: Springer Fachmedien.
<https://doi.org/10.1007/978-3-658-29387-1>

CAA (Consumer Affairs Agency; jp.: Shōhisha-chō 消費者庁)

2021 „Kenshō to wa dono yō na mono deshō ka.“ 懸賞とは、どのようなものなのでしょうか。 [dt.: Was ist unter Preisgeld zu verstehen?], CAA.
https://www.caa.go.jp/policies/policy/representation/fair_labeling/faq/premium/#q3
(Stand: 13.03.2022).

chaud

2015 „WoW Down to 5.6 Million Subscribers“, *MMO-Champion* 4. August 2015.
<http://www.mmo-champion.com/threads/1832282-WoW-Down-to-5-6-Million-Subscribers>
(Stand: 13.03.2022).

Collins, Tony

2013 *Sport in Capitalist Society: A Short History*. London: Routledge.

Cox, Robert W.

1996 „Social forces, states, and world orders: beyond international relations theory (1981)“, Robert W. Cox (Hg.): *Approaches to World Order, Cambridge Studies in International Relations*. Cambridge: Cambridge University Press, 85–123.
<https://doi.org/10.1017/CBO9780511607905.007>

Cygames

2020 „Raibu haishin purattofōmu ‚Mildom‘ ni okeru, tōsha kontentsu o tsukatta tōkō, haishin no kinshi ni tsuite“ ライブ配信プラットフォーム「Mildom」における、当社コンテンツを使った投稿・配信の禁止について [dt.: Bezüglich des Verbots des Erstellens von Beiträgen und Übertragungen unserer Inhalte auf der Live-Streaming-Plattform Mildom], *Cygames*. <https://www.cygames.co.jp/press/press-20563/> (Stand 13.03.2022).

Dentsu Group

2021 „Dentsū gurūpu ni okeru sekaijū no gēmu ryōiki no senmonnōryoku o tōgō shita gurōbaru kyōtsū no soryūshon ‚dentsu gaming‘ o teikyō kaishi” 電通グループにおける世界中のゲーム領域の専門能力を統合したグローバル共通のソリューション「dentsu gaming」を提供開始 [dt.: Einführung von ‚dentsu gaming‘ als globale Lösung, die das Fachwissen der Dentsu Gruppe im Bereich Gaming weltweit konsolidiert], *Dentsu*. <https://www.group.dentsu.com/jp/news/release/000567.html> (Stand: 13.03.2022).

DetonatioN Gaming

2017a „DetonatioN Gaming – Teams“, *DetonatioN Gaming*. (bezogen aus dem *Internet Archive*) <https://web.archive.org/web/20170705051417/http://team-detonation.net/teams> (Stand: 13.03.2022).

2017b „DetonatioN Gaming – Team Sponsors“, *DetonatioN Gaming*. (bezogen aus dem *Internet Archive*) <https://web.archive.org/web/20170716085940/http://team-detonation.net/team-sponsors> (Stand: 13.03.2022).

2021a „DetonatioN Gaming – Teams“. *DetonatioN Gaming*. <http://team-detonation.net/teams> (Stand: 13.03.2022).

2021b „DetonatioN Gaming – Team Sponsors“, *DetonatioN Gaming*. <http://team-detonation.net/team-sponsors> (Stand: 13.03.2022).

DreamHack

2015 „DreamHack: History“, *DreamHack*. (bezogen aus dem *Internet Archive*) <https://web.archive.org/web/20190909205429/http://www.dreamhack.se/dhw10/corporate/history/> (Stand: 13.03.2022).

EAA

2019 „Chijōha hatsu no esupōtsu jōhō bangumi ‚ReAL eSports News‘ jūichigatsu jūgonichi yori Terebi Asahi de hōsō kaishi. Shikai wa Yamasato Ryōta“ 地上波初のeスポーツ情報番組「ReAL eSports News」11月15日よりテレビ朝日で放送開始、司会は山里亮太 [dt.: Die erste E-Sportinformationssendung im terrestrischen Fernsehen ‚ReAL eSports News‘ beginnt seine Übertragung am 15. November auf TV Asahi. Moderator ist Yamasato Ryōta.], *EAA!!*. <https://fpsjp.net/archives/341849> (Stand: 13.03.2022).

eSC (e-Sports Communications)

2021a „Gyōmu – Jisseki“ 業務・実績 [dt.: Tätigkeitsbereiche & Erfolge], *e-Sports Communications*. <https://www.esportscom.jp/works/> (Stand: 13.03.2022).

2021b „eSC ni tsuite“ eSC について [dt.: Über eSC], *e-Sports Communications*.
<https://www.esportscom.jp/about/> (Stand: 13.03.2022).

ESL (Electronic Sports League)

2021 „This is ESL Gaming“, *ESL Gaming*.
<https://about.eslgaming.com/> (Stand: 13.03.2022).

e-sports SQUARE AKIHABARA

2021 „Mission – e-sports SQUARE wa, Nihon hatsu no esupōtsu sen'yō shisetsu desu.“ MISSION e-sports SQUARE は、日本初の e スポーツ専用施設です。 [dt.: Mission – e-sports SQUARE ist Japans erste spezielle E-Sporteinrichtung], *e-sports SQUARE*.
<https://e-sports-square.com/> (Stand: 13.03.2022).

ESVÖ

2021 „Über den ESport Verband Österreich“, *ESVÖ*. <https://esvoe.at/ueber-uns/> (Stand: 13.03.2022).

Famitsu

2018a „Nisenjūhachi-nen no nyūsu o ikkyo ni furikaeru, Famitsu.com nenkan PV rankingu TOP100! Kisha ga erabu „Kono ippon“ mo! [Nenmatsu tokubetsu kikaku] (4/4)“ 2018 年のニュースを一挙に振り返る、ファミ通.com 年間 PV ランキング TOP100! 記者が選ぶ“この 1 本”も! 【年末特別企画】 (4/4) [dt.: Ein Rückblick auf alle Neuigkeiten des Jahres 2018 und die Famitsu.com Top 100 PV-Rangliste für dieses Jahr, einschließlich der Auswahl unserer Redaktion! [Sonderausgabe zum Jahresende] (4/4)], *Famitsu.com*.
<https://www.famitsu.com/news/201812/29170029.html?page=4> (Stand: 13.03.2022).

2018b „Ronbū Atsushi to Yaguchi Mari ga esports bangumi ,YUBIWAZA‘ no MC ni MBS nite shigatsu jūninichi yori hōei kaishi, gesuto wa purogēmā Tanukana“ ロンブー・淳と矢口真里が esports 番組『YUBIWAZA』の MC に MBS にて 4 月 12 日より放映開始、ゲストはプロゲーマー・たぬかな [dt.: Die Ausstrahlung von MBS E-Sportssendung ,YUBIWAZA‘ mit Londonboots‘ Tamura Atsushi und Yaguchi Mari als Moderatoren startet am 12. April. Erster Gast ist die Profispielerin Tanukana], *Famitsu.com*.
<https://www.famitsu.com/news/201804/06155174.html> (Stand: 13.03.2022).

2019 „Purogēmā no Momochi-shi ga JeSU puroraisensu shutoku o kōhyō. Haishin de sono shin'i o kataru“ プロゲーマーのももち氏が JeSU プロライセンス取得を公表。配信でその真意を語る [dt.: Profispieler Momochi verkündet den Erwerb seiner Profilizenz. In seinem Livestream spricht er über seine Absichten], *Famitsu.com*.
<https://www.famitsu.com/news/201912/02188155.html> (Stand: 13.03.2022).

2020 „Chijōha terebi hatsu no esupōtsu jōhō bangumi ,ReAL eSports News‘ ga shigatsu kara shū ikkai hōsō ni! Mein kyasutā Yamasato Ryōta kara no ōenkomento mo!“ 地上波テレビ初の e スポーツ情報番組“ReAL eSports News”が 4 月から週 1 回放送に! メインキャスター・山里亮太からの応援コメントも! [dt.: Die erste E-Sportinformationssendung im terrestrischen Fernsehen ,ReAL eSports News‘ gibt es ab April wöchentlich! Dazu noch ermunternde Worte vom Hauptmoderator Yamasato Ryōta!], *Famitsu.com*.
<https://www.famitsu.com/news/202003/12194406.html> (Stand: 13.03.2022).

Frost, Dennis J.

2011 *Seeing Stars: Sports Celebrity, Identity, and Body Culture in Modern Japan*. Cambridge: Harvard University Asia Center.

Funk, Daniel C., Anthony D. Pizzo und Bradley J. Baker

2018 „eSport management: Embracing eSport education and research opportunities“, *Sport Management Review* 21, 7–13. <https://doi.org/10.1016/j.smr.2017.07.008>

Game Data Library

2021 „Hardware by Year: Sales data from January 4th, 2021 to January 2nd, 2022“, *Game Data Library*. <https://sites.google.com/site/gamedatalibrary/hardware-by-year/2021-results> (Stand: 13.03.2022).

Game Watch

2002 „PS2 ‚Tekken 4‘ zenkoku taikai ‚Tōkon Kappu‘ kaisai!“ PS2 「鉄拳 4」全国大会「闘魂カ
ップ」開催! [dt.: Veranstaltung des nationalen Turniers ‚Tōkon Cup‘ für das Playstation 2
Spiel *Tekken 4*], *Game Watch*. <https://game.watch.impress.co.jp/docs/20020505/namco.htm>
(Stand: 13.03.2022).

GG Shibuya

2021 „Concept – 「Kakaku.com GG Shibuya Mobile esports cafe&bar」 to wa?“ Concept - 「価
格.com GG Shibuya Mobile esports cafe & bar」とは? [dt.: Was genau ist das
Kakaku.com GG Shibuya Mobile esports Café & Bar?], *GG Shibuya*. [https://gg-
shibuya.jp/concept/](https://gg-shibuya.jp/concept/) (Stand: 13.03.2022).

GG Shibuya e-College [YouTube Kanal]

2021 „‚GG Shibuya e kareji!‘ wa, fudan gēmu ni amari furareta koto no nai kata ni mo, motto
esupōtsu o tanoshinde itadakeru yō kikaku shita chaneru desu.“ 『GG Shibuya エカレジ!』
は、普段ゲームをプレイしない方や、ゲームにあまり触れたことのない方にも、もっ
と e スポーツを楽しんでいただけるよう企画したチャンネルです。 [dt.: ‚GG Shibuya e-
college‘ ist ein Kanal, der E-Sport für diejenigen attraktiver machen soll, die normalerweise
nicht spielen oder nur wenig Erfahrung mit Spielen haben], *YouTube*.
<https://www.youtube.com/channel/UCmCU5LO3ZFITY6wnVDtBWiA/about> (Stand:
13.03.2022).

Giulianotti, Richard

2005 *Sport: A Critical Sociology*, 1. Auflage. Cambridge: Polity Press.

Gmeinbauer, Christina

2020 „Zocken für die Wissenschaft: Methoden für eine japanologische Videospieldanalyse“,
Christina Gmeinbauer, Sebastian Polak-Rottmann und Florian Purkarthofer (Hg.): *Wiener
Selektion japanologischer Methoden: Jahrgang 2020, Beiträge zur Japanologie*. Wien:
Abteilung für Japanologie, Institut für Ostasienwissenschaften, Universität Wien, 247-274.

GODSGARDEN

2021 „GODSGARDEN no mokuhyō wa, kakutō gēmu o hajime, subete no gēmu o yori ōku no hito ni shitte morai, tomo ni tanoshimu koto desu“ GODSGARDEN の目標は、格闘ゲームを始め、すべてのゲームをより多くの人に知ってもらい、共に楽しむことです [dt.: Das Ziel von GODSGARDEN ist es ausgehend von Kampfsportsimulationen alle weiteren Formen von Bildschirmspielen einem breiteren Publikum zugänglich zu machen, um sich diesen gemeinsam erfreuen zu können.] <http://godsgarden.jp/about> (Stand: 13.03.2022)

Graham, Brian Armen

2017 „eSports could be medal event at 2024 Olympics, Paris bid team says“. *The Guardian*, 09.08.2017. <http://www.theguardian.com/sport/2017/aug/09/esports-2024-olympics-medal-event-paris-bid-committee> (Stand: 13.03.2022).

Gramsci, Antonio

1991 *Gefängnishefte: kritische Gesamtausgabe*. Klaus Bochmann, Wolfgang Fritz Haug (Hg.). Hamburg: Argument-Verlag.

Guttman, Allen

1978 *From Ritual to Record: The Nature of Modern Sports*. New York: Columbia University Press.

1994 *Games and Empires. Modern Sports and Cultural Imperialism, Games and Empires*. New York: Columbia University Press. <https://doi.org/10.7312/gutt91262>

Guttman, Allen und Lee Thompson

2001 *Japanese sports : a history*. Honolulu, Hawaii: Univ. of Hawai'i Press.

Hamari, Juho und Max Sjöblom

2017 „What Is eSports and Why Do People Watch It?“, *Internet Research* 27/2, 211–32.

Hargreaves, John

1986 *Sport, Power and Culture*. Cambridge: Polity.

Harper, Todd L.

2010 *The Art of War: Fighting games, Performativity, and Social Game Play*. PhD Dissertation. Ohio University, Athens.

Hattori, Masashi 服部匡史

2015 „Nihon de kōgaku shōkin no kakerareta gēmu taikai ga kaisai sarenai no wa dōshite na no ka? Hōteki kanten kara kangaete miru“ 日本で高額賞金のかけられたゲーム大会が開催されないのはどうしてなのか？法的観点から考えてみる [Warum werden in Japan eigentlich keine hoch dotieren Spieleturniere abgehalten? Überlegungen von einem juristischen Standpunkt], *Gamer.ne.jp*. <http://www.gamer.ne.jp/news/201512120002/> (Stand: 13.03.2022).

Hitzler, Ronald

1994 „Wissen und Wesen des Experten“, Ronald Hitzler, Anne Honer und Christoph Maeder (Hg.): *Expertenwissen: die institutionalisierte Kompetenz zur Konstruktion von Wirklichkeit*. Wiesbaden: Vieweg & Teubner Verlag, 13-30.

Ideguchi, Akinori 井手口彰典

2013 „The Possibility of Dojin Music: An Investigation of Music Activities Derived from the Japanese Otaku Culture”, *Fukushi Shakai Gakubu Ronshū* 福祉社会学部論集 31/4, 88-99.

IESF (International ESports Federation)

2020 „Governance – Anti Doping Regulations”, *IESF*. <https://iesf.org/governance/anti-doping> (Stand: 13.03.2022)

IGN

2002 „Warcraft III Shatters Sales Records“, *IGN*.
<https://www.ign.com/articles/2002/07/22/warcraft-iii-shatters-sales-records> (Stand: 13.03.2022)

Inagaki, Masahiro 稲垣正浩

1987 „Kindai shakai no supōtsu“ 近代社会のスポーツ [dt.: Sport in modernen Gesellschaften], Kishino Yūzō 岸野雄三 (Hg.): *Saishin Supōtsu Jiten* 最新スポーツ辞典. Tōkyō: Taishūkan Shoten 大修館書店, 231–240.

Inside-Games

2019 „Tōshinsai‘ wa naze okonaware, nani o mezashite iru no ka – Taitō, Shīki Shōhei shi intabyū“ 「闘神祭」はなぜ行われ、何を狙っているのか – タイトー・椎木庄平氏インタビュー [dt.: Interview mit Taitōs Shōhei Shīki über die Gründe und Ziele des ‚Tōshinsai‘], *Inside-Games*. <https://www.inside-games.jp/article/2019/04/03/121533.html> (Stand: 13.03.2022).

Imai, Shin 今井晋

2018 „Esupōtsu kai no kaigai toppu chīmu Team Liquid ga Nihon shinshutsu! COO ni kiku Nihon no esupōtsu no kongo“ e スポーツ界の海外トップチーム Team Liquid が日本進出！COO に聞く日本のeスポーツの今後 [dt.: Team Liquid, das Top-E-Sportteam aus Übersee expandiert nach Japan! Wir befragen den COO zur Zukunft des japanischen E-Sports], *IGN Japan*. <https://jp.ign.com/esports/31709/interview/eteam-liquidcoo> (Stand: 13.03.2022).

Imagire, Takashi 今給黎隆

2018 „Komikku Māketto kyūjūni de no dōjin gēmu ni okeru gēmu enjin no chōsa to bunseki“ コミックマーケット 92 での同人ゲームにおけるゲームエンジンの調査と分析 [dt.: Eine Untersuchung und Analyse der Spieleengine in *dōjin gēmu* des Comic Market 92], *Tōkyō Kōgei Daigaku Geijutsu Gakubu Kiyō* 東京工芸大学芸術学部紀要 24, 43-56.

IOC (International Olympic Committee)

2021 „IOC makes landmark move into virtual sports by announcing first-ever Olympic Virtual Series“, *IOC*. <https://olympics.com/ioc/news/international-olympic-committee-makes-landmark-move-into-virtual-sports-by-announcing-first-ever-olympic-virtual-series> (Stand: 13.03.2022).

JAIA (Japan Amusement Industry Association)

2017 „Ākēdo gēmuki no rekishi“ アーケードゲーム機の歴史 [dt.: Die Geschichte des Spieleautomaten], *JAIA*. <https://jaia.jp/history/> (Stand: 13.03.2022).

2018 „Nisenjūhachi nendo ban ‚Amyūzumento sangyōkai no jittai chōsa hōkokusho‘ o hakkan shimashita“ 2018 年度版「アミューズメント産業界の実態調査報告書」を発売しました [dt.: Die Ausgabe des Jahres 2018 des Untersuchungsberichts zur Lage der Unterhaltungsindustrie wurde veröffentlicht], *JAIA*. <https://jaia.jp/press/2018%E5%B9%B4%E5%BA%A6%E7%89%88%E3%80%8C%E3%82%A2%E3%83%9F%E3%83%A5%E3%83%BC%E3%82%BA%E3%83%A1%E3%83%B3%E3%83%88%E7%94%A3%E6%A5%AD%E7%95%8C%E3%81%AE%E5%AE%9F%E6%85%8B%E8%AA%BF%E6%9F%BB%E5%A0%B1/> (Stand: 13.03.2022).

JCG

2020 „JCG ni tsuite – Asobi ijō no gēmu o, minna de“ JCG について – 遊び以上のゲームを、みんなで。 [Über JCG – Gemeinsam mehr aus Spielen machen als nur Spiele], *JCG*. <https://www.jcg.co.jp/about/> (Stand: 13.03.2022)

Jenny, Seth E., R. Douglas Manning, Margaret C. Keiper und Tracy W. Olrich

2017 „Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of ‘Sport’“, *Quest* 69, 1–18. <https://doi.org/10.1080/00336297.2016.1144517>

JeSL (Japan eSports League)

2017a „2016 Winter – Shiai kekka“ 2016 Winter – 試合結果 [dt.: Ergebnisse des Turniers Winter 2016], *JeSL*. (bezogen aus dem *Internet Archive*) <https://web.archive.org/web/20210512145453/http://jesleague.jp/result/2016-winter/> (Stand: 13.03.2022).

2017b „2017 Summer – Result – Shiai kekka“ 2017 Summer – Result – 試合結果 [Ergebnisse des Turniers Sommer 2017], *JeSL*. (bezogen aus dem *Internet Archive*) <https://web.archive.org/web/20210512132703/http://jesleague.jp/result/2017-summer/> (Stand: 13.03.2022).

2018 „‚Nihon saikōhō‘ no tatakai ga shūmaku... JeSL2018 Winter, yūshō chīmu wa CYCLOPS OSAKA athlete gaming ni kettei!“ “日本最高峰”の闘いが終幕...JeSL2018 Winter、優勝チームは CYCLOPS OSAKA athlete gaming に決定！ [dt.: Der Kampf zwischen ‚Japans Besten‘ geht zu Ende... CYCLOPS OSAKA athlete gaming geht als Sieger hervor!], *JeSL*. (bezogen aus dem *Internet Archive*) https://web.archive.org/web/20201105001127/http://jesleague.jp/jesl2018w_off_rev/ (Stand: 13.03.2022).

JeSPA (Japan eSports Association)

- 2018a „Taikai, Ibento“ 大会・イベント [dt.: Turniere & Veranstaltungen] *JeSPA*. (bezogen aus dem *Internet Archive*) <https://web.archive.org/web/20180828054341/http://jespa.org/competition/> (Stand: 13.03.2022).
- 2018b „Kyōkai gaiyō“ 協会概要 [dt.: Vereinsinformationen], *JeSPA*. (bezogen aus dem *Internet Archive*) <https://web.archive.org/web/20180426124954/http://jespa.org/profile/> (Stand: 13.03.2022).

JeSU (Japan eSports Union)

- 2019 „Puro raisensu ni tsuite“ プロライセンスについて [dt.: Über das Profilizenzsystem], *JeSU*. https://jesu.or.jp/contents/license_system/ (Stand: 13.03.2022)
- 2021a „Player“, *JeSU*. https://jesu.or.jp/contents/member_list/ (Stand: 13.03.2022).
- 2021b „Rengō gaiyō“ 連合概要 [dt.: Eckdaten zur Union], *JeSU*. https://jesu.or.jp/contents/union_summary/ (Stand: 13.03.2022).

Jin, Dal Yong

- 2010 *Korea's Online Gaming Empire*. The MIT Press.
- 2017 *Mobile Gaming in Asia: Politics, Culture and Emerging Technologies, Mobile Communication in Asia: Local Insights, Global Implications*. (Hg.). Niederlande: Springer. <https://doi.org/10.1007/978-94-024-0826-3>

Kaiser, Florian M.

- 2016 *Videospiele in Japan: Pädagogisches Medium oder Anleitung zur Gewalt?* Berlin: EB-Verlag Dr. Brandt.

Kakaku

- 2019 „Kakakukomu, esupōtsu fukyū katsudō e no sapōto o kaishi „Kakaku.com GG Shibuya Mobile esports cafe&bar“ ga jūichigatsu nijūninichi (kin) Shibuya PARCO ni ōpun“ カカクコム、eスポーツ普及活動へのサポートを開始 「価格.com GG Shibuya Mobile esports cafe&bar」が11月22日(金)渋谷PARCOにオープン [dt.: Kakaku.com startet Unterstützung für E-Sport-Aktivitäten „Kakaku.com GG Shibuya Mobile esports cafe&bar“ eröffnet am Freitag, den 22.11. im Shibuya PARCO], *Kakaku*. <https://corporate.kakaku.com/press/release/20191105b> (Stand: 13.03.2022).

Kakehi, Sei'ichirō 笈誠一郎

- 2017 „Esupōtsu no kanōsei ni tsuite“ eスポーツの可能性について [dt.: Über die Möglichkeiten des E-Sports], *CUC view & vision* 43, 16-20.
- 2019 „Esupōtsu no genzai to mirai“ eスポーツの現在と未来 [dt.: Die gegenwärtige Lage und die Zukunft des E-Sports], *Contemporary sports critique* 41, 28-41.

Takehi, Sei'ichirō 笈誠一郎, Nakatani Hide 中谷日出, Tsubaki Ayana 椿彩菜, Ōshima Masatsugu 大島正嗣 und Kawamata Keiko 川又啓子

2019 „Shinpojiumu esupōtsu-ron – gēmu ga tai'iku kyōgi ni naru hi“ シンポジウム e スポーツ論: ゲームが体育競技になる日 [dt.: Symposium zur wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit E-Sport – der Tag, an dem Bildschirmspiele sportlicher Wettkampf werden], *Aoyama journal of cultural and creative studies* 10/1, 36-68.

Kakuge-Checker

2017 „Hōsō shūryō TokyoMX ,esupōtsuMaX“ 放送終了 TOKYO MX 「e スポーツ MaX」 [dt.: Sendeschluss von TokyoMX', esupōtsuMaX'], *Kakuge-Checker*. <https://kakuge-checker.com/topic/view/02811/> (Stand: 13.03.2022).

2021 „Kakugē chekkā to wa?“ 格ゲーチェッカーとは [dt.: Worum handelt es sich bei Kakuge-Checker.com?], *Kakuge-Checker*. <https://kakuge-checker.com/contents/faq/> (Stand: 13.03.2022).

Kanbe, Masayuki 神部勝之

2012 „E-Sports de Nihon ga tachiokurete iru genjō“ e-Sports で日本が立ち遅れている現状 [dt.: Der derzeitige Umstand, dass Japan in Sachen e-Sports hinterherhinkt], *The journal of the Institute of Image Information and Television Engineers* 66/2, 106-109. <https://doi.org/10.3169/itej.66.106>

Karhulahti, Veli-Matti

2017 „Reconsidering esport: Economics and executive ownership“, *Physical Culture and Sport* 74/1, 43–53. <https://doi.org/10.1515/pcssr-2017-0010>

Katō, Hiroyasu 加藤裕康

2019 „„Gēmusementā wa owakon' to iu ōinaru gokai to igai jittai“ 「ゲームセンターはオワコン」という大いなる誤解と意外な実態 [dt.: Der große Irrglaube und die überraschende Realität, dass ‚Spielehallen überholt sind‘], *Money Gendai*. <https://gendai.ismedia.jp/articles/-/68147> (Stand: 13.03.2022).

Kawamata, Keiko 川又啓子, Ōshima Masatsugu 大島正嗣, Maruyama Nobuhito 丸山信人, Harada Miho 原田美穂, Satō Shigeo 佐藤薫生 und Kawaguchi Yōji 川口洋司

2019 „„Esupōtsu' no supōtsuka ni kansuru tansakuteki kenkyū: esupōtsu no nikkān hikaku“ 「e スポーツ」のスポーツ化に関する探索的研究: e スポーツの日韓比較 [dt.: Eine explorative Studie zur Sportifizierung des E-Sport – Ein japanisch-koreanischer Vergleich]. *Aoyama Journal of Cultural and Creative Studies* 10, 15–50.

Kelly, William W.

1998 „Blood and guts in Japanese professional Baseball”, Sepp Linhart und Sabine Frühstück (Hg.): *The culture of Japan as seen through its leisure*. Albany: State University of New York Press, 95–111.

KeSPA

2018 „Insamal“ 인사말 [dt.: Grußworte], KeSPA. http://e-sports.or.kr/page_kespa2018.php?_module=kespa&_page=greeting (Stand: 13.03.2022).

Kiso, Takashi 木曾崇

2019 „Nihon esupōtsu rengō san, ukkari mizukara ‚puro seido wa fuyō‘ o shōmei shite shimau“ 日本 e スポーツ連合さん、うっかり自ら「プロ制度は不要」を証明してしまう [dt.: Die japanische E-Sportunion beweist ungewollt, dass ein Profisystem nicht notwendig ist], *Yahoo! Japan News*. <https://news.yahoo.co.jp/byline/takashikiso/20190912-00142276> (Stand: 13.03.2022)

Kurimoto, Kōdai 栗本浩大

2016 „Fuji terebi no e-Sports bangumi ‚Iisupo‘ shigatsu sutāto – Tsuki ichi de nijikan namahōsō. MC wa Bakarizumu, Jikkyō wa Suzuki Yoshihiko“ フジテレビの e-Sports 番組「いいすぽ！」4月スタート…月1で2時間生放送、MCはバカリズム、実況は鈴木芳彦 [dt.: Fuji Televisions e-Sportsprogramm ‚Iisupo‘ startet im April – Einmal monatlich 2 Stunden Liveübertragung. Moderator ist Bakarythm, Kommentierung übernimmt Suzuki Yoshihiko], *Gamebusiness.jp*. <https://www.gamebusiness.jp/article/2016/03/25/12142.html> (Stand: 13.03.2022).

Laclau, Ernesto

2007 „Why do Empty Signifiers Matter to Politics?”, Laclau Ernesto (Hg.): *Emancipation(s)*. New York, London: Verso.

Laclau, Ernesto und Chantal Mouffe

2000 *Hegemonie und radikale Demokratie – Zur Dekonstruktion des Marxismus*. Michael Hintz und Gerd Vorwallner (Hg.). übersetzt a. d. Engl. v. ebd. 2. durchgesehene Auflage. Wien: Passagen Verlag.

Liebold, Renate und Rainer Trinczek

2009 „Experteninterview“, Stefan Kühl et. al. (Hg.): *Handbuch Methoden der Organisationsforschung*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 32-56.

Liquipedia CS

2021 „DreamHack“, *Liquipedia Counter-Strike*. <https://liquipedia.net/counterstrike/DreamHack> (Stand: 13.03.2022).

Liquipedia Fighting

2021 „Evolution Championship Series“, *Liquipedia Fighting Games*. https://liquipedia.net/fighters/Evolution_Championship_Series (Stand: 13.03.2022).

Liquipedia LoL

2021 „DetonatioN FocusMe: Results”, *Liquipedia League of Legends*.
https://liquipedia.net/leagueoflegends/DetonatioN_FocusMe/Results#Detailed_Results
(Stand: 13.03.2022).

LiquidLegends

2014 „Interview: e-Sports Sqaure Akihabara”, *LiquidLegends*.
<https://www.liquidlegends.net/forum/lol-general/447970-interview-e-sports-square-akihabara>
(Stand: 13.03.2022).

MBS (Mainichi Broadcasting System)

2019 „Dai Nikai YUBIWAZA CUP kaisai kettei!“ 第二回 YUBIWAZA CUP 開催決定！ [Der zweite YUBIWAZA CUP steht fest!], *MBS*. <https://www.mbs.jp/yubiwazacup/> (Stand: 13.03.2022).

Mainichi Shinbun 毎日新聞

2016 „Konpyūtā gēmu dantaisen nijūroku nichi kaimaku“ コンピューターゲーム団体戦 26 日開幕 [dt.: Teamwettbewerb für Computerspiele beginnt am 26. November], *Mainichi Shinbun*, 25.11.2016. <http://mainichi.jp/articles/20161125/mog/00m/300/009000c> (Stand: 13.03.2022).

Manzenreiter, Wolfram

2014 *Sport and Body Politics in Japan*. New York: Routledge.

Matsui, Munetatsu 松井ムネタツ

2018a „,Gēmesuto Hai‘ no tanjō to shōmetsu – taisen kakutō gēmu taikai o tsukutta otoko, Sawatari Masashi <zenpen>“ 「ゲームスト杯」の誕生と消滅～対戦格闘ゲーム大会を作った男、猿渡雅史～ <前編> [dt.: Die Entstehung und der Zerfall des Gemest-Cups – Sawatari Masashi, der Mann der das Kampfspieltturnier erfand <Teil 1>]. *Alienwarezone*. (bezogen aus dem *Internet Archive*)
<https://web.archive.org/web/20180202005645/https://alienwarezone.jp/post/666> (Stand: 13.03.2022).

2018b „,Gēmesuto Hai‘ kara ,Tōgeki‘ e, densetsu no Narita taikai o kataru – taisen kakutō gēmu taikai o tsukutta otoko, Sawatari Masashi <kōhen>“ 「ゲームスト杯」から「闘劇」へ、伝説の成田大会を語る～対戦格闘ゲーム大会を作った男、猿渡雅史～ <後編> [dt.: Vom Gemest-Cup hin zum Tōgeki – Sawatari Masashi, der Mann der das Kampfspieltturnier erfand <Teil 2>]. 15.03.2018, *Alienwarezone*. (bezogen aus dem *Internet Archive*)
<https://web.archive.org/web/20200819073507/https://alienwarezone.jp/post/776>
(Stand:13.03.2022).

Mikuriya, Taisuke 御厨 泰助

1999 *Gēmu yori hyakubai omoshiroi – Gēmu gyōkai no nazo* ゲームより100倍面白いゲーム業界の謎 [dt.: 100-mal interessanter als ihre Spiele – das Rätsel der Videospieleindustrie]. Tokyo: Yell.

Mildom

2020 „Nintendō no gēmu chosakubutsu o riyō shita haishin ni kan suru oshirase“ 任天堂のゲーム著作物を利用した配信に関するお知らせ [dt.: Hinweis zur Übertragung von Inhalten, die geistiges Eigentum von Nintendo verwenden], *Mildom*.
http://activity.mildom.com/activity_module/views/?check_id=5354ce4e22f5c2ffe0b7090b20255b23&series_id=341&week=1 (Stand: 13.03.2022).

Misoch, Sabina

2019 *Qualitative Interviews*. 2. erweiterte und aktualisierte Auflage. Berlin, Boston: De Gruyter.
<https://doi.org/10.1515/9783110354614>

Momochi, Yūsuke 百地祐輔

2017 „Nihon kokunai ni okeru purogēmā no raisensu seido ni tsuite“ 日本国内におけるプログラマーのライセンス制度について [dt.: Stellungnahme zum Lizenzsystem für japanische Profispieler:innen], *Shinobism*. (bezogen aus dem *Internet Archive*)
<https://web.archive.org/web/20180302170639/http://shinobism.com/statement> (Stand: 13.03.2022).

Namco (heute Bandai Namco)

2002 „Pureisutēshon 2 Tekken 4 – Tekken de mezase. Tōkon Kappu o mezase.“, プレイステーション 2 鉄拳 4 鉄拳でめざせ。闘魂カップをめざせ。 [dt.: *Tekken 4 für Playstation 2 – Strebe mit eiserner Faust. Strebe nach dem Tōkon-Cup*], *Namco*. (bezogen aus dem *Internet Archive*)
<https://web.archive.org/web/20020407015600/http://www.namco.co.jp/home/cs/ps2/tekken4/event/> (Stand: 13.03.2022)

Newzoo

2016 „2016 Global Esports Market Report“, *Newzoo*.
https://cdn2.hubspot.net/hubfs/700740/Reports/NEWZOO_Free_2016_Esports_Market_Report.pdf (Stand: 13.03.2022).

2021 „Newzoo’s Global Esports & Live Streaming Market Report 2021“, *Newzoo*.
<https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoos-global-esports-live-streaming-market-report-2021-free-version/> (Stand: 13.03.2022).

Nikkan Sports 日刊スポーツ

- 2016 „Nihon esupōtsu rīgu‘ nijūroku nichi kaimaku“ 「日本 e スポーツリーグ」 26 日開幕 [dt.: Eröffnung der Japanischen E-Sport Liga am 26. (November)], *Nikkan Sports*, 25.11.2016. http://www.nikkansports.com/amusement/anime_game/news/1743074.html (Stand: 13.03.2022)

Nikkei Shinbun 日経新聞

- 2018a „Barusa mo sanku, purorīgu shimesu esupōtsu no mirai“ バルサも参加、プロリーグ示す e スポーツの未来 [dt.: Auch Barca nimmt teil, die Zukunft des E-Sports, die die Profiligen zeigt.] <https://business.nikkei.com/atcl/opinion/15/221102/110100620/> (Stand: 13.03.2022).
- 2018b „Jrīgu ,esupōtsu‘ san’nyū – saibākei ya Yoshimoto Kōgyō mo“ Jリーグ「e スポーツ」参入サイバー系や吉本興業も [dt.: Beteiligung der J-League am E-Sport – Tochterfirma von Cyberagent und Yoshimoto Kōgyō beteiligen sich auch], *Nikkei Shinbun*, 09.03.2018. <https://www.nikkei.com/article/DGXMZO27909300Z00C18A3X12000/> (Stand: 13.03.2022).
- 2019a „Chūgoku raibu haishin ōte, Nihon ni san’nyū – Mitsui Bussan to shingaisha“ 中国ライブ配信大手、日本に参入 三井物産と新会社 [dt.: Chinesischer Live-Streaming-Riese will in Japan Fuß fassen, neues Unternehmen mit Mitsui Bussan], *Nikkei Shinbun*, 26.07.2019. <https://www.nikkei.com/article/DGXMZO47839800W9A720C1FFN000/> (Stand: 13.03.2022).
- 2019b „NTT higashi ga esupōtsu jigyō ni san’nyū, tsūshin infura o teikyō“ NTT 東が e スポーツ事業に参入、通信インフラを提供 [dt.: NTT East steigt ins E-Sport-Geschäft ein und stellt Kommunikationsinfrastruktur bereit], *Nikkei Shinbun*, 15.03.2019. <https://www.nikkei.com/article/DGXMZO42504880V10C19A3X30000/> (Stand: 13.03.2022).

Nikkei Xtrend

- 2019 „Sapporo ga torikumu esupōtsu – Semaku fukaku sasaru mōke koso kōkateki“ サッポロが取り組む e スポーツ 狭く深く刺さるマーケこそ効果的 [dt.: Die E-Sport-Bemühungen von Sapporo sind nur dann wirksam, wenn sie eng und tiefgründig vermarktet werden], *Nikkei Xtrend*, 26.07.2019. <https://xtrend.nikkei.com/atcl/contents/casestudy/00012/00228/> (Stand: 13.03.2022).

Nintendo

- 2021 „Dedicated Video Games Sales Units“, *Nintendo*. https://www.nintendo.co.jp/ir/en/finance/hard_soft/index.html (Stand: 13.03.2022).

Nobuhiro, Emi 延広絵美, Taniguchi Takako 谷口崇子 und Nakamura Tomoharu 中村友治

2018 „Esupōtsu fukyū he, Nihon ga ,okuretoru wake ni ikanai“ - Kawamura giren kaichō“ e スポーツ普及へ、日本が「後れ取るわけにいかない」 – 河村議連会長 [dt.: Auf dem Weg hin zur Verbreitung des E-Sports kann es sich Japan nicht leisten zurückzufallen – Vorsitzender des überparteilichen Parlamentarierausschusses Kawamura], *Bloomberg.jp*. <https://www.bloomberg.co.jp/news/articles/2018-01-18/P2P1TK6S972801> (Stand: 13.03.2022).

Noda, Kōtarō 野田光太郎 und Nakamura Tsutomu 中村勉

2019 „Esupōtsu no sangyōka ni mukete: Senshu e no intabyū ni motozuku kōsatsu“ e スポーツの産業化に向けて: 選手へのインタビューに基づく考察 [dt.: Auf dem Weg zur Industrialisierung des E-Sports: Eine Studie auf der Grundlage von Interviews mit Athleten], *Hanazono Daigaku Bungakubu Kenkyū Kiyō* 花園大学文学部研究紀要 51, 99–118.

NTT

2020 „„Esupōtsu“ jigyō ni san’nyū – Sekaiteki ninki taitoru ,PUBG MOBILE‘ no esupōtsu rīgu, ,League of Legends: Wild Rift‘ no taikai o un’ei kaishi“ 「e スポーツ」事業に参入 – 世界的人気タイトル「PUBG MOBILE」のeスポーツリーグ、「League of Legends : Wild Rift」の大会を運営開始 [dt.: (NTT Docomo) steigt in das E-Sportgeschäft ein – Beginn der Organisation einer E-Sportliga für das weltweit beliebte Spiel *PUBG Mobile* sowie die Veranstaltung eines *League of Legends: Wild Rift*-Turniers.], *NTT docomo*. https://www.nttdocomo.co.jp/info/news_release/2020/11/05_03.html (Stand: 13.03.2022).

OECD (Organisation for Economic Co-operation and Development)

2006 „OECD Broadband Statistics to June 2006“, *OECD*. <https://www.oecd.org/fr/sti/hautdebit/oecdbroadbandstatisticstojune2006.htm> (Stand: 13.03.2022)

2021 „Broadband database: Fixed broadband – All/total subscriptions per 100 inhabitants“, *OECD*. https://stats.oecd.org/Index.aspx?DataSetCode=BROADBAND_DB# (Stand: 13.03.2022).

Okabe, Daisuke und Mizuko Itō

2005 „Keitai in Public Transportation“, Mizuko Itō, Daisuke Okabe und Misa Matsuda (Hg.): *Personal, portable, pedestrian: mobile phones in Japanese life*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 205-217.

Opratko, Benjamin

2018 *Hegemonie – Politische Theorie nach Antonio Gramsci*. 3. erw. Aufl. Münster: westfälisches Dampfboot.

Ōtani, Takahisa 大谷剛久

2020 „Current Status of Esports in Japan“, *Patent* 73, 6–15.

Peeters, Thomas und Stefan Szymanski

2014 „Financial fair play in European football”. *Economic Policy* 29, 343–390.

Puranetto

2019 „Pasokon ni kansuru ishiki chōsa” パソコンに関する意識調査 [dt.: Umfrage zur Einstellung gegenüber Computern], *Planet*. https://www.planet-van.co.jp/shiru/from_planet/vol117.html (Stand: 13.03.2022).

Reeves, Stuart, Barry Brown und Eric Laurier

2009 „Experts at Play: Understanding Skilled Expertise”, *Games and Culture* 4, 205–227. <https://doi.org/10.1177/1555412009339730>

Riot Games

2020a „Die (League of Legends) WM 2020 in Zahlen: Von Null auf 1.051.871.885“, *Riot Games*. <https://lolesports.com/article/die-wm-2020-in-zahlen-von-null-auf-1.051.871.885/bltb346b99544910228> (Stand: 13.03.2022).

RIZeST

2020 „Nigatsu tsuitachi yori Wellplayed to gappei shite, Uerupureido – Raizesuto kabushiki gaisha ni narimashita“ 2月1日より Wellplayed と合併して、ウエルプレイド・ライゼスト株式会社になりました [dt.: Am 1. Februar fusionierte unser Unternehmen mit Wellplayed und wurde somit zur Wellplayed RIZeST AG], *RIZeST*. <https://www.rizestinc.com/wellplayedrizest/> (Stand: 13.03.2022).

Rosell Llorens, Mariona

2017 „eSport Gaming: The Rise of a New Sports Practice”, *Sport, Ethics and Philosophy* 11, 464–476. <https://doi.org/10.1080/17511321.2017.1318947>

Sapporo Bier

2020 „„Bīru o nominagara, esupōtsu kansen‘ ga tsui ni kanatta! „PUBG JAPAN SERIES WINTER INVITATIONAL 2019““ビールを飲みながら、eスポーツ観戦”がついに叶った!

「PUBG JAPAN SERIES WINTER INVITATIONAL 2019」 [dt.: Der Wunsch, während dem E-Sportschauen Bier zu trinken ist endlich wahr geworden - PUBG JAPAN SERIES WINTER INVITATIONAL 2019], *Sapporo Bier*. <https://blog.sapporobeer.jp/play/10996/> (Stand: 13.03.2022).

Schneider, Angela J.

2001 „Fruits, apples, and category mistakes: On sport, games, and play”, *Journal of the Philosophy of Sport* 28/2, 151-159.

Shinjuku Sportsland

2001 „Nisen’ichi-nen hachigatsu nijūgonichi – Shinjuku Supōtsurando CUP“ 2001年8月25日・新宿スポーツランド CUP [dt.: Shinjuku Sportsland CUP am 25.08.2001], *Shinjuku Sportsland*. <http://www.spolan.com/ssl-3/event/2001-08-25/index.htm> (Stand: 13.03.2022).

Shiraishi, Tadashi 白石忠志

2017 „eSports and Japanese Regulation of Excessive Premiums”, *The University of Tokyo Law Review* 12, 86–101.

Sony Interactive Entertainment

2021 „Cumulative Worldwide Hardware Unit Sales (Sell-in)”, *Sony Interactive Entertainment*.
<https://www.sie.com/en/corporate/data.html> (Stand: 13.03.2022).

Sōmushō 総務省 [Ministerium für innere Angelegenheiten und Kommunikation]

2016a *Heisei nijūhachi-nen shakaiseikatsu kihon chōsa* 平成28年社会生活基本調査の結果 [dt.: Grundlegende Erhebung zum Alltagsleben des Jahres 2016]. Tokyo: Sōmushō – Tōkeikyoku.
<https://www.stat.go.jp/data/shakai/2016/kekka.html>

2016b *Statistical Handbook of Japan 2016*. Tokyo: Sōmushō – Tōkeikyoku.
<https://www.stat.go.jp/english/data/handbook/pdf/2016all.pdf>

2021 *Statistical Handbook of Japan 2021*. Tokyo: Sōmushō – Tōkeikyoku.
<https://www.stat.go.jp/english/data/handbook/pdf/2021all.pdf>

Sōmushō – Tōkeikyoku 総務省統計局 [Statistikbüro des Ministeriums für innere Angelegenheiten und Kommunikation]

2018 „Heisei sanjū-nen jūtaku – tochi tōkei chōsa, kakei o omo ni sasaeru mono to jūkyō, hyō bangō 23-2“ 平成30年住宅・土地統計調査、家計を主に支える者と住居、表番号 23-2 [dt.: Statistische Erhebung zur Haus- und Grundstückssituation des Jahres 2018: Hauptverdiener und deren Wohnung, Tabelle 23-2], *e-Stat*. https://www.e-stat.go.jp/stat-search/files?page=1&layout=datalist&toukei=00200522&tstat=000001127155&cycle=0&year=20180&month=0&tc1=000001140366&stat_infid=000031959643&tc2val=0 (Stand: 13.03.2022).

Statista

2021 „Distribution of mobile gaming app users in the United States as of January 2021, by gender”, *Statista*. <https://www.statista.com/statistics/1243409/us-mobile-gaming-users-gender/#statisticContainer> (Stand: 13.03.2022).

Stout, Kristie Lu

2010 „StarCraft II shakes up S. Korea's 'national sport'”, *digitalbiz*.
<http://edition.cnn.com/2010/TECH/gaming.gadgets/07/27/south.korea.starcraft/index.html>
(Stand: 13.03.2022)

Suits, Bernard

2007 „The elements of sport”, William Morgan (Hg.): *Ethics in sport*. Champaign, Illinois: Human Kinetics, 33-44.

Summerley, Rory

2020 „The Development of Sports: A Comparative Analysis of the Early Institutionalization of Traditional Sports and E-Sports”, *Games and Culture* 15, 51–72.
<https://doi.org/10.1177/1555412019838094>

Sung, Kijung 成耆政 und Kasai Kazuhiro 葛西和廣

2010 „A study on current situation and construction of growth strategy of e-sports”, *Chi'iki Sōgō Kenkyū* 地域総合研究 11/1, 73-95.

Taylor, T. L.

2012 *Raising the stakes: E-Sports and the professionalization of computer gaming*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.

Takahashi, Shinji 高橋伸治 und Sasaki Yasunari 佐々木康成

2020 „Insight into Commuters: Research on the Behavior and Mind of Consumers in Transit”, *Marketing Review* 1/1, 48-57. <https://doi.org/10.7222/marketingreview.2020.006>

TGN (Tokyo Game Night)

2008 „1st night shūryō! 2nd night wa futatabi ,TF2‘ de kugatsu jūsan, jūyonnichi kaisai“ 1st night 終了! 2nd night は再び “TF2” で 9 月 13・14 日開催 [dt.: Erste Nacht beendet! Die zweite wird wieder mit *Team Fortress 2* am 13. und 14. September abgehalten werden], *TGN*. (bezogen aus dem *Internet Archive*)
<https://web.archive.org/web/20160904033139/http://tgn.himitsukichi.com/archives/45>
(Stand: 13.03.2022).

2013 „TGN to wa?“ TGN とは? [dt.: Was ist die TGN?], *TGN*. (bezogen aus dem *Internet Archive*) <https://web.archive.org/web/20170923021711/http://tgn.himitsukichi.com/about>
(Stand: 13.03.2022).

Tokyo MX

2014 „Nihon hatsu! ,esupōtsu‘ jōhō ando baraeti bangumi ga, tsui ni tanjō! ,esupōtsu MaX“ 日本初! 「e スポーツ」情報&バラエティ番組が、ついに誕生! 「e スポーツ M a X」 [dt.: Erstmals in Japan! Ein E-Sportinformations- und Unterhaltungsprogramm wurde ins Leben gerufen! , e スポーツ M a X], *Tokyo MX*. (bezogen aus dem *Internet Archive*)
https://web.archive.org/web/20180721162247/http://s.mxtv.jp/company/press/20140319_esportsmax.pdf (Stand: 13.03.2022).

Tōshinsai 闘神祭

2020a „Dishidia Fainaru Fantajī – Taikai jōhō” ディシディア ファイナルファンタジー 大会情報 [dt.: Dissidia Final Fantasy – Turnierinformationen], *Tōshinsai*.
<https://www.toushinsai.com/title2020/dff/about/>

2020b „Sutorīto Faitā V Taipu Ākēdo – Taikai jōhō” ストリートファイターV タイプアーケード 大会情報 [dt.: Street Fighter V Type Arcade - Turnierinformationen], *Tōshinsai*.
<https://www.toushinsai.com/title2020/sfv/about/>

2020c „GUILTY GEAR Xrd REV 2 – Taikai jōhō” GUILTY GEAR Xrd REV 2 大会情報 [dt.: GUILTY GEAR Xrd REV 2 - Turnierinformationen], *Tōshinsai*.
<https://www.toushinsai.com/title2020/ggxrd/about/>

2020d „Tekken 7 Fated Retribution Round 2 – Taikai jōhō” 鉄拳 7 Fated Retribution Round 2 大会情報 [dt.: Tekken 7 Fated Retribution Round 2 - Turnierinformationen], *Tōshinsai*.

<https://www.toushinsai.com/title2020/tekken7r2/about/>

2020e „Urutora Sutorīto Faitā IV – Taikai jōhō” ウルトラストリートファイターIV 大会情報 [dt.: Ultra Street Fighter IV - Turnierinformationen], *Tōshinsai*.

<https://www.toushinsai.com/title2020/usf4/about/>

TV Asahi

2018 „Tōkyō gēmu shō kaimaku – esupōtsu taikai ni puro sansen“ 東京ゲームショウ開幕 e スポーツ大会にプロ参戦 [dt.: Die Tokyo Game Show wurde eröffnet – Profispieler:innen nehmen am E-Sportturnier teil], *TV Asahi*. https://news.tv-asahi.co.jp/news_economy/articles/000136622.html (Stand: 13.03.2022).

Valve Corporation

2015 „Dota 2 Update - October 29th 2015“, *Steam*. <http://store.steampowered.com/news/19087/> (Stand: 13.03.2022)

2021 „Aktuelles Preisgeld \$40.018.195“, *DotA 2.com*. <https://www.dota2.com/international/battlepass/> (Stand: 13.03.2022)

Wagner, Michael

2006 *On the Scientific Relevance of eSports*. Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development, ICOMP 2006, Las Vegas, Nevada, USA. 26.-29. Juni 2006. Konferenz-Paper. 437–442.

Wall Street Journal

2016 „StarCraft: South Korea's Unofficial National Sport“. *WSJ Video*. <https://www.wsj.com/video/starcraft-south-korea-unofficial-national-sport/3299BDD4-E66A-4B1A-94D5-24B4992AD621.html> (Stand: 13.03.2022)

Watanabe, Tomoharu 渡辺知晴

2020 „Current Status and Future of Esports“, *Patent 73*, 16–27.

Werdenich, Gudrun

2010 *PC bang, E-Sport und der Zauber von StarCraft: Koreas einzigartige Rolle in der Welt des elektronischen Sports*. Boizenburg: Hülsbusch.

Wilson, Nick

2014 „League of Legends launching in Japan; world dominance almost complete“, *PCGamesN*. <https://www.pcgamesn.com/league-of-legends/league-of-legends-launching-in-japan-world-dominance-almost-complete> (Stand: 13.03.2022).

Witkowski, Emma

2012 „On the Digital Playing Field: How We ‘Do Sport’ With Networked Computer Games“, *Games and Culture* 7/5, 349–374.

Yossy

- 2011 „Nihon hatsu no esupōtsu sen'yō shisetsu ‚e-sports SQUARE‘ ga Chiba-ken Ishikawa-shi ni ōpun“ 日本初の e スポーツ専用施設 『e-sports SQUARE』が千葉県市川市にオープン [dt.: Japans erste E-Sportseinrichtung e-sports SQUARE wurde in Ishikawa, Präfektur Chiba, eröffnet], *Negitaku.org*. <https://www.negitaku.org/news/n-15466> (Stand: 13.03.2022).
- 2018 „Esupōtsu gan'nen kiji matome, nisenjūhachi-nen“ e スポーツ元年記事まとめ 2018 年 [dt.: Zusammenfassung von Zeitungsartikeln zum ‚esupōtsu gan'nen‘ aus dem Jahr 2018], *Note*. <https://note.com/yossy/n/n8971c38863a7> (Stand: 13.03.2022).
- 2021 „Saito ni tsuite“ サイトについて [dt.: Über diese Seite], *Negitaku.org*. <https://www.negitaku.org/about> (Stand: 13.03.2022).

4Gamer

- 2009 „LAN pāti ‚Tokyo Game Night‘ dai hakkai ga shichigatsu jūhachinichi yori kaisai ni“ LAN パーティ 「Tokyo Game Night」第 8 回が 7 月 18 日より開催に [dt.: Die LAN-Party ‚Tokyo Game Night‘ findet zum 8. Mal am 18.07. statt], *4Gamer*. <https://www.4gamer.net/games/000/G000000/20090612016/> (Stand: 13.03.2022)

Glossar

Kanji	Rōmaji	Erklärung
格闘ゲーム	<i>kakutō gēmu</i>	Bildschirmspielgenre, das vorrangig Kampfsportsimulationen beschreibt.
日本 e スポーツ協会	Nihon Esupōtsu Kyōkai	Japanischer E-Sport-Verband – 2015 gegründet und 2018 in der Fusion zur JeSU aufgegangen.
総務省	<i>Sōmushō</i>	Japanisches Ministerium für innere Angelegenheiten und Kommunikation
日本 e スポーツ連合	Nihon Esupōtsu Rengō	Japanische E-Sport-Union – 2018 gegründet; derzeitige Dachorganisation des japanischen E-Sports
e スポーツ元年	<i>esupōtsu gan 'nen</i>	Wörtl.: Erstes Jahr nach Anbruch der E-Sport-Ära – bezeichnet die Zeit nach dem Aufkommen eines breiten medialen und wirtschaftlichen Interesses am E-Sport in Japan (2018); Begrifflichkeit stark durch Medien geprägt
対戦ゲーム	<i>taisen gēmu</i>	Bezeichnet Computer- und Videospiele, die gegeneinander gespielt werden können.
ゲーメスト杯	Gēmesuto Hai	Bezeichnet eine Videospieleturnierserie, die vom gleichnamigen Videospielemagazin <i>Gemest</i> von 1991-1999 für das Genre Kampfsportsimulationen veranstaltet wurde.
闘劇	Tōgeki	Bezeichnet die direkte Nachfolgeveranstaltung des Gēmesuto Hai, die von 2003 – 2012 stattfand.
一般社団法人	<i>ippan shadan hōjin</i>	Form einer juristischen Person des japanischen Rechts: Allgemeine rechtsfähige Körperschaft
合同会社	<i>gōdō gaisha</i>	Firmenform für kleinere Unternehmen des japanischen Unternehmensrechts. Seit 2006 in Kraft. Ähnelt der amerikanischen <i>limited liability company</i> (LLC)
日本 e スポーツリーグ	Nihon Esupōtsu Rīgu	Japanische E-Sport-Liga (kurz: JeSL)
e スポーツ促進機構	Esupōtsu Sokushin Kikō	Organisation zur Förderung des E-Sports
日本 e スポーツ連盟	Nihon Esupōtsu Renmei	Japanischer E-Sportbund
風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律	<i>Fūzokueigyō tō no kisei oyobi gyōmu no tekiseika tō ni kansuru hōritsu</i>	Zu dt.: Gesetz zur Regulierung und Verbesserung des Unterhaltungsgewerbes
風営法	<i>Fūeihō</i>	Kurzform des <i>Fūzokueigyō tō no kisei oyobi gyōmu no tekiseika tō ni kansuru hōritsu</i>
刑法	<i>Keihō</i>	Japanisches Strafgesetz

不当景品類及び不当表示防止法	<i>Futō keihinrui oyobi futō hyōji bōshihō</i>	Zu dt.: Gesetz zur Prävention von ungerechtfertigten Prämien und irreführenden Präsentationen
景品表示法	<i>Keihin hyōji hō</i>	Kurzform des <i>Futō keihinrui oyobi futō hyōji bōshihō</i>
オンラインゲーム・eスポーツ議員連盟	Onraingēmu, Esupōtsu Gi'inrenmei	Zu dt.: Abgeordnetenvereinigung zur Förderung des nationalen E-Sports
株式会社	<i>kabushiki gaisha</i>	Zu dt.: Japanische Aktiengesellschaft
平成ノブシコブシ	<i>Heisei Nobushi Kobushi</i>	Komikerduo bestehend aus Yoshimura Takashi und Tokui Kenta
ミルダム	Mirudamu	Japanischer Anbieter eines Livestreaming-Dienstes für die Onlineübertragung von Computer- und Videospielen namens Mildom
三井物産	Mitsui Bussan	Japanischer Mischkonzern der Mitsui-Gruppe
お笑い	<i>owarai</i>	Überbegriff für japanische Unterhaltungsformen wie Kabarett oder Unterhaltungsfernsehen.
タレント	<i>tarento</i>	Aus dem engl.: <i>talent</i> . Bezeichnet vorrangig Personen des öffentlichen Lebens, welche in verschiedenen Fernsehprogrammen zu sehen sind und weder der Gruppe der Schauspieler:innen noch der Nachrichtensprecher:innen angehören.
お笑い芸人	<i>owarai gei'nin</i>	Sammelbegriff für Kabarettist:innen, Komiker:innen und andere Personen der Unterhaltungsindustrie.
漫才コンビ	<i>manzai konbi</i>	Beschreibt ein Kabarettist:innenduo der japanischen Bühnenkunstform des <i>manzai</i> .
吉本自宅ゲーム部	<i>Yoshimoto Jitaku Gēmu-bu</i>	Ein Onlineprogramm auf der Plattform Mildom der Agentur Yoshimoto Kōgyō zum Thema Computer- und Videospiele sowie E-Sport.
闘神祭	Tōshinsai	Turnier für Spieleautomaten, das seit 2019 durch den Spieleautomatenhersteller Taitō veranstaltet und als inoffizieller Nachfolger des Tōgeki gehandelt wird.
同人ゲーム	<i>dōjin gēmu</i>	Überbegriff für japanische Indie-Produktionen von vorrangig Computerspielen, die meist über nichtkommerzielle Wege oder eigene Messen vertrieben werden.
エロゲ	<i>eroge</i>	Aus dem Englischen: <i>erotic game</i> ; Genre von japanischen Computer- und Videospielen, das sich durch erotische bzw. pornographische Inhalte auszeichnet. Oftmals in Form von <i>dōjin gēmu</i> veröffentlicht.

Anhang 1 – Interviewleitfaden

話題 – Gesprächsthemen:

新型コロナウイルスが日本の e スポーツの発展に及ぼした影響について。

[Der erste Teilabschnitt beschäftigt sich mit den Auswirkungen der COVID-19-Pandemie auf die Entwicklung des japanischen E-Sports.]

2015 年より前の日本の e スポーツの発展について。

[Der zweite Teil betrifft die Entwicklungen im japanischen E-Sport vor 2015.]

現在の日本における e スポーツの発展と日本 e スポーツ連合の活動について。

[Als dritten Punkt möchte ich mit Ihnen über aktuelle Entwicklungen im japanischen E-Sport sowie über die Aktivitäten der Japan eSports Union sprechen.]

日本のゲームメーカーから現在の日本の e スポーツの発展と動向への影響について。

[Zu guter Letzt möchte ich Ihnen noch Fragen zum Einfluss japanischer Videospielehersteller auf die derzeitigen Entwicklungen und Trends im japanischen E-Sport stellen.]

質問 – Fragen:

はじめに – Zum Einstieg ins Thema

1) 去年と今年の事情を顧みると、新型コロナウイルスが日本の e スポーツにどのように影響を及ぼしたと思われますか？

[Wie hat Ihrer Meinung nach die COVID-19-Pandemie den japanischen E-Sport beeinflusst, wenn Sie dies vor dem Hintergrund der Umstände der letzten beiden Jahre betrachten?]

本文 – Hauptteil

2) 次の質問です。筧先生はすでに長年日本の e スポーツに従事されていますが、日本における e スポーツの 2015 年より前の発展を簡単に教えていただけないでしょうか？また、その発展過程の中では筧先生にとって目立っている点や独特なことがありますか？

[Nächste Frage. Herr Kakehi, Sie sind bereits seit vielen Jahren im japanischen E-Sport tätig. Können Sie mir kurz etwas über die Entwicklung des E-Sports in Japan vor 2015 erzählen? Gibt es Aspekte des Entwicklungsprozesses, die Ihnen besonders auffallen oder hervorhebenswert erscheinen?]

3) 次の質問は 2015 年の後の発展に関して、つまり、日本 e スポーツ協会から日本 e スポーツ連合への発展です。もちろん、一般社団法人の内面的な情報や、伝えられないことや機密情報があれば、お答えできなくても構いません。僕が興味のある分野は、日本 e スポーツ協会を統一する理由、また協会を統一する過程とともに、日本の e スポーツで起きた変化です。更に、その遷移と同時に寛先生にとって独特な推移があったと思われませんか？

[Die nächste Frage betrifft die Entwicklungen nach 2015, d. h. die Entwicklung des japanischen E-Sport-Verbandes hin zur Japan eSports Union. Selbstverständlich müssen Sie nicht antworten, wenn es sich um interne oder vertrauliche Informationen handelt. Mein Interesse gilt den Gründen für die Fusion des japanischen E-Sport-Verbandes und den Veränderungen, die im japanischen E-Sport im Zuge des Fusionsprozesses eingetreten sind. Sind Sie außerdem der Meinung, dass es mit diesem Übergang auch spezielle Veränderungen einhergegangen sind?]

4) 次は、日本 e スポーツ連合の立場と影響に関してです。寛先生は、現在の日本 e スポーツ連合の役割をどう判断されますか？また、その活動の影響をどう思われますか？

[Die nächste Frage befasst sich mit der Position und den Auswirkungen der Japan eSports Union. Wie beurteilen Sie die aktuelle Rolle der Japan eSports Union, Herr Kakehi? Und was denken Sie über die Auswirkungen ihrer Aktivitäten?]

5) 日本 e スポーツ連合のイベントのサイトを見ると、宣伝されているイベントはおおむね日本製のゲームの大会で、端末がモバイルやコンソールのゲームが大半である傾向が見られます。何故だと思われませんか。

[Ein Blick auf die Veranstaltungswebsite der Japan eSports Union zeigt, dass es sich bei den beworbenen Veranstaltungen in der Regel um Wettbewerbe für japanische Spieleproduktionen handelt, bei denen die meisten Spiele auf Mobil- und Konsolengeräten gespielt werden. Woran liegt das Ihrer Meinung nach?]

6) 寛先生はそういう動向を国際的な e スポーツの観点から考えると、どう判断しますか？

[Wie beurteilen Sie solche Trends im Kontext des internationalen E-Sports?]

7) 日本の e スポーツだけでなく、海外の e スポーツにとっていい効果をもたらすと思いますか？それとも、阻害的な影響を及ぼしていると思いますか？

[Glauben Sie, dass es sich positiv auf den E-Sport in Japan und im Ausland auswirken wird? Oder glauben Sie, dass es eine hinderliche Wirkung hat?]

8) 次の質問は前の質問とちょっと関連していると思いますけれど。日本の e スポーツ関連施設が日本の e スポーツの国際化を目指していると思いますか？もし、そうであれば、どういう風に達成しようとしていると 寛先生が思われますか。特に、日本 e スポーツ連合はどうですか？

[Die nächste Frage hängt allerdings ein wenig mit der Vorherigen zusammen. Glauben Sie, dass japanische E-Sport-Institutionen die Internationalisierung des japanischen E-Sports anstreben? Wenn ja, wie versuchen diese dies zu erreichen? Insbesondere die Japan eSports Union?]

9) 次の質問は、日本の e スポーツの由来もしくは原点についてです。寛先生にとって日本のゲームセンターは日本における e スポーツの発展にどういう風に影響したと思いますか？

[Die nächste Frage bezieht sich auf den Ursprung des E-Sports in Japan. Wie haben japanische Spielhallen Ihrer Meinung nach die Entwicklung des eSports in Japan beeinflusst, Herr Kakehi?]

10) また、現在のゲームセンターの地位をどう評価しますか？

[Und wie würden Sie die aktuelle Situation der Spielhallen beurteilen?]

11) 次に聞きたいのは、日本のゲームメーカーは現在の日本における e スポーツの発展と動向にどのような影響を及ぼすかということです。寛先生は、日本のゲームやゲーム機業界の日本の e スポーツへの影響をどう判断されますか？

[Die nächste Frage, die ich stellen möchte, lautet: Wie beeinflussen japanische Spielehersteller die Entwicklung und die Trends des E-Sports in Japan heute? Wie beurteilen Sie, Herr Kakehi, den Einfluss der japanischen Videospiele- und Heimspielekonsolenindustrie auf den E-Sport in Japan?]

12) 格闘ゲームは、日本が知られている種目の一つなのに、2018年の頃までそういうゲームの国際的な大会が日本では開催されていませんでした。その前は日本製の格闘ゲームの大会が海外でしか開催されていませんでした。寛先生はなぜそうだったと思われますか。

[Kampfsportsimulationen sind eine der Disziplinen, für die Japan bekannt ist, doch internationale Wettbewerbe für solche Spiele wurden in Japan bis etwa 2018 nicht ausgetragen. Davor wurden Wettbewerbe für japanische Kampfsportsimulationen nur im Ausland ausgetragen. Warum glauben Sie, dass dies der Fall war?]

13) よく挙げられるのは賭博法と関連する法的問題ですが、本当にそうだったと思いますか？

[Die häufig angeführten rechtlichen Probleme stehen im Zusammenhang mit dem Glücksspielgesetz, aber glauben Sie wirklich, dass dies der Fall war?]

14) そうであれば、法律自体が変わりましたか？日本の e スポーツ関連施設の影響で法律の解釈が変わりましたか？

[Wenn ja, hat sich das Gesetz selbst geändert? Hat sich die Auslegung des Gesetzes aufgrund der E-Sport-Einrichtungen in Japan geändert?]

15) それに、寛先生がご存じの他の原因もありますか？

[Gibt es noch andere Ursachen, von denen Sie wissen?]

16) 最終的に、e スポーツが成立できるようなインフラ的な前提について、話したいと思います。寛先生は日本人の PC の所持率やインターネットと接続している端末（ケータイやスマホなど）の分布が、日本の e スポーツの発展の遅れと関係があると思われませんか。

[Herr Kakehi, abschließend möchte ich auf die infrastrukturellen Voraussetzungen eingehen, die die Etablierung von E-Sport ermöglichen. Glauben Sie, dass der Anteil der PC-Besitzer und die Verbreitung von Geräten mit Internetanschluss (z. B. Mobiltelefone und Smartphones) in der japanischen Bevölkerung etwas mit der langsamen Entwicklung des E-Sports in Japan zu tun hat?]

Anhang 2 – Kodes

Japanisch	Deutsch
日本における e スポーツの発展過程について	Zum Entwicklungsprozess des E-Sports in Japan.
日本における e スポーツの関連施設および機関について	E-Sport-bezogene Einrichtungen und Institutionen in Japan.
日本における e スポーツの初期	Die Anfänge des E-Sports in Japan
筧体験談	Kakehis Erfahrungen und Erzählungen
日本 e スポーツ連合の役割	Die Rolle der JeSU
法的事項	Rechtliche Aspekte
日本 e スポーツ連合の発展過程と連合内動向	Entwicklungsprozess und interne Trends der Japan eSports Union.
日本の若者たちにおけるゲームの流行とその見通し	Beliebte Spiele und Trends unter jungen Japaner:innen und deren Entwicklungsaussichten
日本ゲームメーカーの行動およびその裏にある勢力的な影響	Aktivitäten japanischer Spielehersteller und die dahinterstehenden machstrukturellen Einflüsse.
格闘ゲームの地位	Status von Kampfsportsimulationen
日本企業の e スポーツ支援の見通し	Aussichten auf Unterstützung durch japanische Unternehmen für den japanischen E-Sport.
日本におけるゲームセンターの地位と発展	Status und Entwicklung von Spielhallen in Japan
日本人のコンピューターゲームに対する考え方	Die Einstellung von Japaner:innen zu Computerspielen.
日本におけるネットゲームの発展	Entwicklung der Online-Spiele in Japan.
現在の日本のゲームメーカーの弱点とそれに関連する問題	Derzeitige Schwächen japanischer Spielehersteller und damit zusammenhängende Probleme.
筧による、日本における e スポーツの見通し	Aussichten für den E-Sport in Japan laut Kakehi
日本のインターネットの発展について	Zur Entwicklung des Internets in Japan
日本でのゲーミング PC の発展と事情について	Die Entwicklung und Situation von Gaming-PCs in Japan

Abstract (Deutsch)

Die vorliegende Masterarbeit untersucht den Institutionalisierungsprozess des elektronischen Sports (kurz: E-Sport) in Japan aus einer hegemonietheoretischen Perspektive. Ausgehend von der Ausgangslage des japanischen E-Sports werden zwei Forschungshypothesen formuliert: 1) Das im internationalen Vergleich verspätete Einsetzen eines Institutionalisierungs- und Entwicklungsprozesses des E-Sports in Japan steht in Verbindung mit dem hinderlichen Einfluss eines oder mehrerer Akteure. 2) Die historisch starke Positionierung der japanischen Videospiele- und Heimspielekonsolenhersteller stellt einen weiteren Einflussfaktor für die Entwicklung des japanischen E-Sports dar. Auf Basis dieser Hypothesen wird der Forschungsfrage nachgegangen, welche Aspekte und Faktoren diesen Prozess geprägt haben und womöglich zu seinem im internationalen Vergleich späten Einsetzen beigetragen haben könnten.

Der methodische Zugang zur Rekonstruktion des Institutionalisierungsprozesses des japanischen E-Sports setzt sich dabei aus hermeneutischer Auswertung von Medienberichten sowie eines Experteninterviews zusammen. Den theoretischen Rahmen für die darauffolgende Analyse der Machstrukturen, die dem Institutionalisierungsprozess zugrunde liegen, bilden Antonio Gramscis Hegemoniekonzeption sowie neogramscianische Erweiterungen (Louis Althusser: „ideologische Interpellation“; Ernesto Laclau & Chantal Mouffe: „leerer Signifikant“) dieses Konzepts. Mithilfe dieses entwickelten Zugangs werden Machterhaltungs- und Machtausübungsmechanismen der zentralen Schlüsselakteure aufgezeigt und erklärbar gemacht.

Als Ergebnisse konnte hiermit die Involvierung japanischer Wirtschaftsvertretungen der Videospielebranche durch regulatorische Praktiken zur Aufrechterhaltung ihrer inländischen Marktdominanz im japanischen E-Sport sichtbar gemacht werden. Diese manifestieren sich vorrangig in einer japanzentrierten Ausrichtung des japanischen E-Sports durch die derzeitige Dachorganisation JeSU, die sich auf Disziplinen mit kaum internationaler Bedeutung fokussiert. Darüber hinaus konnte ebenfalls eine Verschränkung mit der japanischen Medien- und Unterhaltungsindustrie dargelegt werden, die keine Inkorporation in die Dachorganisation fand und somit langfristig in ein antagonistisches Verhältnis mit ebendieser treten könnte.

Abstract (English)

This Master's thesis examines the institutionalisation process of electronic sports (e-sports for short) in Japan from a hegemony theory perspective. Based on the initial situation of Japanese e-sports, two research hypotheses are formulated: 1) The delayed onset of an institutionalisation and development process of e-sports in Japan compared to other countries is related to the hindering influence of one or more actors. 2) The historically strong positioning of Japanese video game and game console manufacturers represents another influencing factor for the development of Japanese e-sports. Based on these hypotheses, the research question is pursued as to which aspects and factors have shaped this process and may have contributed to its late onset in international comparison.

The methodological approach to reconstructing the institutionalisation process of Japanese e-sports consists of a hermeneutic evaluation of media reports and an expert interview. Antonio Gramsci's concept of hegemony and neogramscian extensions of this concept (Louis Althusser: "ideological interpellation"; Ernesto Laclau & Chantal Mouffe: "empty signifier") form the theoretical framework for the subsequent analysis of the power structures underlying the institutionalisation process. With the help of this developed approach, the mechanisms for maintaining and exerting power of the central key actors are shown and made explicable.

As a result, the involvement of Japanese economic representatives of the video game industry through regulatory practices to maintain their domestic market dominance in Japanese e-sports could be made visible. This manifests itself primarily in a Japan-centred orientation of Japanese e-sports through the current umbrella organisation JeSU, which focuses on disciplines with little international significance. Furthermore, it was also possible to demonstrate an intertwining with the Japanese media and entertainment industry, which was not incorporated into the umbrella organisation and could thus enter into an antagonistic relationship with the latter in the long term.