

Inhaltsverzeichnis

Abbildungsverzeichnis	XIX
Tabellenverzeichnis.....	XXIII
Abkürzungsverzeichnis	XXV
A. Einführung.....	1
1. Zur Problem- und übergeordneten Fragestellung	1
2. Zum Aufbau der Arbeit.....	6
B. Theoretischer Bezugsrahmen	9
1. Tradition – Von der vergangenen zur zukünftigen Kontinuität	9
1.1 Zum Verständnis des Traditionsbegriffes	9
1.2 Der Tradierungsprozess in Abhängigkeit des Tradenten und Akzipienten	13
1.3 Akt der Überlieferung – Zum Traditionsmodell nach Dittmann (2004).....	15
1.4 Mit der Tradition vom Traditionalismus zum Konservatismus	17
1.5 Pessimismus und die <i>fortschrittliche</i> (R-)Evolution bewahrter Traditionen	21
2. Zur Struktur des Sportvereins – Vom Turnverein zum Sportverein 4.0	28
2.1 Zur (R-)Evolution des Sportvereinswesens in Deutschland – Eine Übersicht	28
2.1.1 Vom Turnplatz in den Verein – Revolutionären Anfängen des Turnvereins.....	29
2.1.2 Der Kulturkampf als Zerreißprobe – Vom Turn- zum Sportverein	30
2.1.3 Zum Einfluss der Weltkriege – Zwischen <i>Boom</i> und Marginalisierung...32	
2.1.4 Der erneute Aufschwung – Zur Entwicklung in der Nachkriegszeit	33
2.2 Der Sportverein als gemeinnützige Non-Profit-Organisation.....	37
2.3 Von der Typologie zum Aufbau des Sportvereins.....	39
2.3.1 Zu den Typologien und Klassifizierungen der Sportvereine – Eine Übersicht	39
2.3.2 Sportvereinsspezifische Organe und Hierarchisierungssysteme.....	41
2.4 Zu den Merkmalen und Funktionen des (ideellen) Sportvereins	47
2.5 Zu den organischen Zielen des Sportvereins	51
2.6 Zur Organisationskultur im Sportverein	54

2.6.1 Zum Verständnis der Organisationskultur – Konzept und Modell	54
2.6.2 Zu den Funktionen und Wirkungen der Organisationskultur	58
2.6.3 Mit Tradition und Perspektive zur (dynamischen) Sportvereinskultur	60
2.7 Zur tradierten und zukunftsorientierten Entfaltung des Sportvereinswesens	65
2.7.1 Tradition mit Routinen konservieren – Der traditionelle Sportverein	67
2.7.2 Im Zeichen der Zeit und Tradition – Konzept des modernen Sportvereins	69
2.7.3 Der Moderne Sportverein und Digitalisierung – <i>Sportverein 4.0</i>	72
2.8 Zukunftsdynamiken – Chancen und Risiken in der Sportvereinsentwicklung	78
3. Zum innovativen Verhalten im (modernen) Sportverein.....	81
3.1 Von den Druckbedingungen zur Innovationsbereitschaft im Sportverein	81
3.2 Zur Erläuterung der Innovation im Sport(-verein).....	85
3.2.1 Innovationstypen und -modelle im Sport – Dynamische Entwicklungen	87
3.2.2 Innovationsphasen und -prozesse – <i>Open Innovation</i> zum Feuerwerksmodell	90
3.2.3 Zu den Barrieren im und mit dem Innovationsprozess	94
3.3 Sportvereine in der Dynamik von Innovation, Tradition und Konservatismus	98
4. Das E-Sports-Verständnis im Spiegel des traditionellen Sports.....	102
4.1 E-Sport – Versuch einer Begriffsbestimmung	103
4.2 Zwischen Shooting Games und Sportsimulationen – Genres im E-Sport	108
4.2.1 Shooting Games: Beispiel Counter Strike: Global Offensive	109
4.2.2 Multiplayer Online Battle Arena (MOBA): Beispiel League of Legends	110
4.2.3 Sports Games (Sportsimulationen): Beispiel FIFA.....	111
4.3 Zur Evolution des E-Sports – Ein historischer Abriss	115
4.3.1 Digitale Spiele mit Sportcharakter als Vorreiter des E-Sports.....	116
4.3.2 LAN-Partys und Sportanalogien – Pionier- und Geburtsstunde des E-Sports	118
4.3.3 Zur organisatorischen Annäherung des E-Sports in Deutschland.....	120
4.4 Zum (Ur-)Problem des (E)Sports – Zeichnungen eines sportiven Kulturpessimismus	123

4.4.1 (E-)Sport als gesellschaftlicher Spiegel – Zur (<i>Un-</i>)Möglichkeit der (E-)Sportdeutung	124
4.4.2 Zum intra-sportkulturellen Pessimismus – Entsportung und Versportung	126
4.4.3 Zu den Positionen zum und gegen den E-Sport – Ein Zerrbild	129
4.4.3.1 E-Sport in der Analogie zum Sport – Eine Frage der Positionierung	130
4.4.3.2 Eine Frage der Fähigkeit, Bewegung und Gesundheit – (E-)Sport als Streitobjekt.....	134
4.4.3.3 Shooter-Games und Kommerzialisierung – Ethische Bedenken im (E)Sport.....	137
4.4.3.4 Institutionalisierung und Wettkampfstrukturen als Herausforderungen.....	140
 5. Zur übergeordneten Organisationsentwicklung des E-Sports in Deutschland.....	143
5.1 Der organisierte (Breiten-)E-Sport im Geflecht politischer Entscheidungen	143
5.1.1 Der (Breiten-)E-Sport als politisches Thema in der Bundesregierung ...	143
5.1.2 Zur politischen Förderung des E-Sports auf der Landesebene – Ein Beispiel	145
5.2 Zur Entwicklung des deutschen E-Sport-Dachverbandes.....	148
5.3 Wettbewerbsorientierte Organisation des (Breiten-)E-Sports in Deutschland	152
 6. E-Sport im organisierten Breitensport – E-Sport- und Sportvereine.....	156
6.1 Der blinde Fleck im E-Sport – Abgrenzung des Breiten- vom Spitzen-E-Sport ...	156
6.1.1 Exkurs I: Zum Konzept des Breitensports und der Breitensportkultur ...	159
6.1.2 Exkurs II: Die Karriere des Freizeit- und Breitensports als Entwicklungsprogramm	163
6.2 E-Sport für die Basis – Breiten-E-Sport zwischen Freizeit und Organisation.....	164
6.3 Organisierte Sozialformen im (Breiten-)E-Sport	166
6.4 Organisationstypen im Leistungs- und Breiten-E-Sport	169
6.5 Breiten-E-Sport im Sportverein – Ein schwieriges Verhältnis	174
 7. (Breiten-)E-Sport im Sportverein – Forschungsstand.....	177

C. Forschungsdesign und Methodik.....	183
1. Zur Legitimation der begleitenden Leitfragen.....	183
2. Zum übergeordneten Forschungsdesign.....	189
2.1 Zum Gegenstand der qualitativen Forschung im Kontext der Sportvereinsforschung	189
2.2 Zum Forschungsdesign – Die Multiple Fallanalyse (‘Multiple Case Study Research’).....	192
2.3 Vielfalt und Erkenntniswerte – Zum Typus der vergleichenden Fallstudienforschung	195
2.4 Zur Synthese der Fallanalyse nach Eisenhardt (1989) & Yin (2003).....	198
2.4.1 (1) Design der multiplen Fallstudie.....	203
2.4.1.1 Theoriebezüge und Forschungsfrage.....	203
2.4.1.2 Fallauswahl und -selektion	203
2.4.1.3 Feldzugang, Fallselektion und Rekrutierung.....	204
2.4.1.4 Zu den Portraits der Sportvereine und der Expertinnen und Experten	205
2.4.2 (2) Auswahl der Datensammlungsmethode	213
2.4.2.1 Zur Erläuterung und Legitimation des Experteninterviews.....	214
2.4.2.2 Anforderungsprofil der Interviewten	217
2.4.2.3 Zur Rolle des Interviewenden im Interviewsetting	219
2.4.2.4 Zur Darstellung des leitfadengestützten Fragebogens.....	219
2.4.3 (3) Prozess der Datensammlung (Erhebung, Aufbereitung & Auswertung).....	223
2.4.3.1 Rahmenbedingungen der Interviewstudie während des Erhebungszeitraumes	224
2.4.3.2 Transkription des Interviewmaterials nach Dresing & Pehl.....	225
2.4.4 (4) Datenanalyse & -darstellung	227
2.4.4.1 Single-Case Analysis (exemplarische Falldarstellung)	228
2.4.4.2 Cross-Case Analysis (Fallvergleich)	229
2.4.4.3 Die inhaltlich-strukturierende Inhaltsanalyse als Auswertungsgrundlage.....	230
2.4.5 (5) Diskussion	235
D. Ergebnisdarstellung	237
1. Deskriptive Intensiv- und Kurzfallstudien (Auswahl).....	238
1.1 Single-Case: FSV Miets	238

1.1.1 Familiär und traditionell – Mit der Gemeinschaft zum E-Sport	238
1.1.2 „Mein Verein“ und „Bottom-Up“ – Zur Etablierung des E-Sports im e.V.	239
1.1.3 11 vs. 11 auf dem digitalen Spielfeld – <i>FIFA</i> als Kernangebot	241
1.1.4 „Homeofficefähig“ – Traditionelle Hürden und Widerstände bei der Etablierung	243
1.1.5 „Es ist halt auch die Zukunft“ – Vom E-Sport langfristig profitieren	244
1.2 Single-Case: SV Vahle.....	247
1.2.1 Traditionell-innovativ mit Gräben – Der SV Vahle als sportliche Plattform	247
1.2.2 Von der flappsigen Idee zur blauäugigen Konkretisierung – E-Sport auslagern	250
1.2.3 „Von zu Hause wegholen“ – Zentrale Polyorientierung in der Angebotsstruktur	252
1.2.4 „Was der Bauer nicht kennt, frisst er nicht“ – Skeptische Mitglieder	254
1.2.5 Star statt poor Dog – Positive Vereinskultur mit dem E-Sport als <i>unique-selling-point</i>	255
1.3 Single-Case: TuS Singh	258
1.3.1 „Die [Stätte] des Sports“ – TuS Singh als traditioneller Arbeiterverein...	258
1.3.2 „Cool, das machen wir“ – Breiten-E-Sport als Verführung.....	260
1.3.3 „Viel Gegenwind“ – Große Barrieren für den TuS Singh	261
1.3.4 „Neues Blut in den Verein kriegen“ – Mit Offenheit zu neuen Chancen	263
2. Kategoriengeleitete Fallvergleichsanalyse	265
2.1 Zum organisationalen Selbstbild – Aufgaben und Funktionen.....	265
2.1.1 Miteinander und Geselligkeit	265
2.1.2 Leistung und Wettkampf.....	267
2.1.3 Freizeit und Gesundheit	268
2.2 Sport und E-Sport – Ein Verständnis aus der Vereinsperspektive.....	270
2.2.1 Zum Verständnis des Sports.....	270
2.2.1.1 Leistung und Wettkampf	270
2.2.2.2 Körperliche Ertüchtigung	271
2.2.2 Zum Verständnis des E-Sports.....	272
2.2.2.1 E-Sport ist Wettkampf.....	272
2.2.2.2 E-Sport ist Sport	273
2.3 Zum Umgang mit der Kritik am E-Sport	276

2.3.1 Der organisierte Breiten-E-Sports wächst – Auch unabhängig der Kritik	276
2.3.2 Kommerzialisierung im und durch E-Sport	277
2.3.3 Gewaltverherrlichung im und durch E-Sport	278
2.3.4 Stellenwert der Gesundheit im und durch E-Sport	279
2.4 Sportvereinskultur – Haltungen, Arbeitsweisen und Einstellungen	283
2.4.1 Traditionelle und innovative Haltungen.....	283
2.4.2 Identifikation und Mentalität.....	284
2.4.3 Lokalität und Gründungszeit.....	286
2.4.4 (Außer-)Sportliche Angebote	286
2.4.5 Mitgliederkultur und (Organisations-)Atmosphäre.....	287
2.5 Interne und externe Druckbedingungen – Probleme und Herausforderungen	295
2.5.1 Schwankende Mitgliederstruktur	295
2.5.2 Brüchiges Ehrenamt – fehlende passive Mitglieder.....	298
2.5.3 Zukunftsängste – Mögliche Erklärungsansätze	300
2.5.3.1 Fehlende Mentalität und Identifikation	300
2.5.3.2 Externe und interne Konkurrenz – Belebung und Herausforderung.....	301
2.5.3.3 Auflösungs- und Fusionierungserfahrungen	303
2.5.4 Anpassungsdruck – Mit der Zeit und Digitalisierung attraktiv bleiben ...	304
2.6 Der Weg der Etablierung des Breiten-E-Sports in und aus den Vereinsstrukturen	307
2.6.1 Vielfältige Ausgangsimpulse und Auslöser – Zur Initiierung der E-Sport-Idee	308
2.6.1.1 Interne Vereinsanalysen als erste Impulse.....	308
2.6.1.2 Veranstaltungen als Impulse – Mit und ohne E-Sport-Bezug	309
2.6.1.3 Austauschprozesse – Freunde und Bekannte als Auslöser	310
2.6.1.4 Politische Verführung – Der Passus des Koalitionsvertrages	311
2.6.1.5 Imitations- und Vorbildmodelle in der E-Sport-Organisationslandschaft	312
2.6.2 Zur Rolle und Bedeutung der Initiatoren und Gestalter	314
2.6.2.1 Aus der Spitze – Sportvereinsvorstände als Initiatoren.....	314
2.6.2.2 Initiatoren und (rekrutierte) Gestalter – E-Sport-Know-How	316
2.6.2.3 Hoher Human- und Ressourcenverbrauch bei der Gestaltung	318
2.6.3 Organisatorische Prozesse der Breiten-E-Sport-Etablierung	321
2.6.3.1 Die Idee aus der Basis – Die Vereinsführung als Hürde und Stütze.....	321

2.6.3.2 Die Letzten überzeugen – Mitglieder- und Jahreshauptversammlungen	324
2.6.3.3 Blinder-Fleck – Der Übergang in die praktizierende Breiten-E-Sport-Abteilung.....	327
2.6.4 Modelle der Breiten-E-Sport-Abteilung – Eingliederung vs. Ausgliederung.....	328
2.6.4.1 Eingliederung des Breiten-E-Sports – Projekt vs. Abteilung	329
2.6.4.2 Ausgliederung des Breiten-E-Sports in externe Organisationen ...	333
2.7 Mehr als ‚Daddelei‘?! – E-Sport-Angebote im Sportverein	337
2.7.1 Genres und Spiele als Grundpfeiler der Ausgestaltung	338
2.7.2 Training und Wettkampf als Leitungsgrundlage.....	341
2.7.3 Gestaltungsvielfalt bei der Organisation des Trainings und der Wettbewerbe	342
2.7.4 Zentrale und dezentrale Angebotsstrukturen.....	346
2.8 (Innovations-)Barrieren und Umgangsformen.....	348
2.8.1 Politische und rechtliche Hürden: Das Problem der Gemeinnützigkeit...349	
2.8.2 Finanzielle und infrastrukturelle Hürden	351
2.8.3 Im Sinne der Tradition?! – Traditionshüter und Tradenten überzeugen...354	
2.8.4 Die ‚kritische Masse‘ als Grundvoraussetzung für die Abteilungskultur	356
2.9 Zum Mehrwert des Breiten-E-Sports – Operative und strategische Potenziale....	359
2.9.1 Zur Symbiose der E-Sport-Kultur mit der Sportvereinskultur.....	359
2.9.2 Mit dem E-Sport zum modernen Image.....	362
2.9.3 Konkurrenzkampf und regionales Alleinstellungsmerkmal.....	364
2.9.4 Zentraler Mehrwert – Mitglieder und Ehrenamt	365
2.9.4.1 Quantitativer Zugewinn – Neue Zielgruppen eingliedern	365
2.9.4.2 Qualitativer Zugewinn – ‚Frischer Wind‘ im Sportverein	368
2.10 Sportvereinspezifische Zukunftsaussichten mit dem Breiten-E-Sport.....	372
2.10.1 E-Sport anerkennen – Für die gemeinsame Zukunft im organisierten Breiten-E-Sport	372
2.10.2 Lokale und regionale Vernetzung – Im Kleinen den Breiten-E-Sport gestalten	374
3. Fallübergreifende Zusammenführung der (Grund-)Erkenntnisse – Thesen ...	377
E. Diskussion.....	383

1. Diskussion der Ergebnisse.....383

1.1 Zum organisationskulturellen Selbstverständnis – Vereinen und ‚Versportung‘
(L1)383

1.2 Der Innovationsprozess als organisationale Kulturreferenz (L2)390

1.3 Innovationshemmende Barrieren als Traditionsfilter (L3)395

1.4 Organisationskulturelle Chancen als Risiken (L3)401

1.5 Breiten-E-Sport im Sportverein – Zwischen Tradition und Innovation.....406

2. Zur Limitation und Reflexion des methodischen Vorgehens.....414

F. Schluss und Ausblick.....421

Literaturverzeichnis.....425