



Individualisierung und Mediatisierung der Lebenswelt der Generation Z und die Folgen für den Sport

05.11.2020

Prof. Dr. Ansgar Thiel



Ausgangsfragen:

Sind Heranwachsende heute anders als noch vor 20 Jahren?

Welche Folgen hat die Veränderung von Lebenswelten für den Sport der Generation Z?



Individualisierte Lebenswelten

- *Individualisierung von Lebenswelten der Generation Z*
 - Entwicklungsförderung wird individualisiert.
 - Volle Konzentration auf die Entwicklung der Kinder
 - Breite Förderung, um keinen Erfolgsfaktor zu übersehen
 - Die Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen ist verinselt (Zeicher, 1994)
 - Kinder und Jugendliche pendeln im Laufe des Tages von einer Insel zur anderen.
 - Abhängigkeit von Erwachsenen steigt: „Helikopter-Eltern“
 - Erwachsene konkurrieren um die Aufmerksamkeit der Kinder.
- Konsequenzen:
 - Absolute Aufmerksamkeit und Fürsorge der Eltern und Großeltern wird vom Kind erwartet.
 - Kleinkinder zu „Ich-lingen“ erzogen (Valentin, 2012)



Mediatisierte Lebenswelten

- *Mediatisierter Alltag der Generation Z*
 - Mobile Medien und Lebenswelt (https://www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/Pressemitteilung_4523.html)
 - Altersgruppe 10 bis 11 Jahren: 94 Prozent, im Schnitt 22 Minuten/Tag
 - Altersgruppe 16 bis 18 Jahren: fast 100 % online, Schnitt 115 Minuten/ Tag
- *Veränderte sozialräumliche Bedingungen des Aufwachsens*
 - Der Lebensraum von Kindern und Jugendlichen hat sich verändert
 - „Reale“ Räume können kommunikativ unmittelbar überwunden werden.
 - Eine zweite, „virtuelle“ Realität hat sich etabliert (neue Spielorte und Treffpunkte).
 - Digitale Kommunikation nimmt Einfluss auf Bedürfnisse und Persönlichkeitsentwicklung.
 - Insta, Snapchat, TikTok etc. setzen auf Selbstdarstellung und Prosumerprinzip.
 - Kommunikationsstrukturen verändern sich (z.B. „individualisierte Sozialität“ bei WhatsApp).



Passt der Verein noch zu den „coolen“ Talentierten?

Alternative Erfolgsgeschichten der Generation Z

- „Jeder-kann-ein-Star-sein-Prinzip“ (Youtuber) suggeriert Möglichkeit des Erfolgs ohne Notwendigkeit des Sich-Quälens.
- Unabhängig und cool sein ist von großer Bedeutung für das Sportverständnis der Generation Z.
- Leistungsfähigkeit und Übungsbereitschaft sind durchaus hoch, aber:
 - Enträumlichung und Entzeitlichung der mediatisierten Welt wird als nur schwer mit der Regelmäßigkeit des Trainings- und Wettkampfbetriebs im organisierten Sport mit festen Orten und Zeiten vereinbar angesehen.
 - „Soziale Ansteckung“ über soziale Medien spielt eine wichtige Rolle für die Leistungserbringung
 - » Informelle Orte des Sports sind (fast) untrennbar verbunden mit der Welt des Internets.
 - » Selbstdarstellung im Internet und sozialer Anerkennung über Likes haben hohe Bedeutung für die Generation Z.
 - » Sportsettings haben sich zeitlich, sachlich und sozial durch Mediatisierung verändert.



Verdrängt der digitale Sport den analogen?

- Zuschauerzahlen des eSports
 - League of Legends Worlds Finals 2014 in Seoul: 45 000 Zuschauer vor Ort
 - World Electronic Sports Games in China: 60 000 Spieler
 - 2016 League of Legends World Championship Finalrunde: 43 Mio. Zuschauer insgesamt (→ Vergleich siebtes Finalspiel der NBA im Jahr 2016: 31. Mio. Zuschauer)
 - Insgesamt: internationaler professioneller eSport 2016: ca. 323 Mio. Zuschauer (Prognose für 2030 : 589 Mio. Zuschauer)
- Umsatz
 - Umsatz 2016 weltweit: 300 Mio. Euro
 - Umsatz 2016 Deutschland: 32,8 Mio. Euro
- Umsatzquellen:
 - Sponsoring 12 Mio. €; Werbeflächen auf Streaming Plattformen 8,4 Mio. €, 3 Mio. €
 - Premium Content (verschiedene extra Zugänge für Spiele und eSport-Ligen, z.B. sogenannte Battle-Pässe) 3 Mio. €
 - Ticketing 2,1 Mio. € (z.B. für die Counterstrike Turniere der Reihe ESL One in Hamburg, Köln, Frankfurt)



Schluss

- Veränderung der Sportnachfrage
 - Die Sportinteressierten der Zukunft sind hochgradig individualisierte, verinselte, „pädagogisierte“ junge Menschen
 - Prosumer-Prinzip und Selbstdarstellung wird wichtiger
 - Nachfrage nach klassische Sportarten sinkt (Ausnahme von Fußball)
 - Konkurrenzsituation zwischen Angeboten verschärft sich
- Digitalisierung verändert Gesellschaft und den Sport
 - Digitalisierung der Gesellschaft bietet alternative Entwicklungsoptionen und erweitert Handlungsrealität
 - Digitalisierung verstärkt die individualisierenden Folgen der modernen Gesellschaft
 - Digitalisierung ist bereits Teil des Sports (vom e-Sport bis zur Selbstvermessung)
 - Digitalisierter Sport (e-Sports) wird immer bedeutsamer in der Gruppe der U-25
 - Digitalisierung wird die Sportwelt noch weiter verändern