

Inhalt

Vorwort	16
Vorwort des Herausgebers	19
1 Fokus, Fragen und Zwänge: Was ist E-Sport aus Sicht der Verbände?	33
2 Einführung: Was ist E-Sport?	35
2.1 Was ist E-Sport? Eine Frage der Betrachtungsweise?	35
2.2 Die Sicht eines E-Sport-Vereins-Vorstandsmitglied	37
2.3 Fokus, Fragen und Zwänge: Was ist E-Sport aus Sicht der Verbände?.....	38
2.4 Einführung: Was ist E-Sport? (Patrick Baur)	40
3 Übersicht über Strukturen im E-Sport	43
3.1 Stakeholder im Ökosystem (Nathalie Haut)	44
3.2 Clans und Vereine (Jeff Gower)	47
3.3 E-Sport-Teams in traditionellen Sportvereinen (Patrick Baur).....	49
3.4 Investoren und Sponsoren (Jerom Schult)	52
3.5 Übersicht über Strukturen im E-Sport mit dem Schwerpunkt Medien (Christian Baulig)	58
3.6 Übersicht über Strukturen im E-Sport (Andy Franke).....	60
3.7 Die Bedeutung und die Rolle der Publisher im E-Sport (Patrick Baur).....	63

Strukturen und Facilities

3.8 Die Spieler (Nathalie Haut)	66
3.9 Übersicht über Strukturen im E-Sport mit dem Schwerpunkt Veranstalter (Christian Baulig)	70
3.10 Messen (Nathalie Haut).....	71
3.11 Fans (Jeff Gower)	74
3.12 Übersicht über Strukturen im E-Sport mit dem Schwerpunkt Agenturen (Christian Baulig)	76
3.13 Beteiligung nicht endemischer Marken am E-Sport (Nico Weichert).....	77
3.14 Hochschulen inklusive Studienmöglichkeiten (Leon Felgendreher).....	87
4 Übersicht über Facilitys und Infrastruktur im E-Sport	91
4.1 Vereinsheime und Leistungszentren (Patrick Baur, Jeff Gower) ...	92
4.2 Gaming-Häuser und Einführung in Großprojekte (Nathalie Haut, Jerom Schult).....	96
4.2.1 Großprojekte im E-Sport	96
4.2.2 Was sind Gaming-Häuser?	98
4.3 Kooperationen bei Projekten mit der Wirtschaft (Patrick Baur)	100
4.3.1 Investor/Sponsor/Unterstützer.....	102
4.3.2 Ausstatter des E-Sports	103
4.3.3 Betreiber von Locations oder Teams	103
4.3.4 Anwender beziehungsweise Nutzer von E-Sports- Angeboten	104

Inhalt

4.3.5 Zulieferer von E-Sports-Equipment.....	104
4.3.6 Multiplikatoren aus der (Medien-)Wirtschaft.....	104
4.4 Förderung durch Politik, Verwaltung und Wirtschaft (Leon Felgendreher, Andy Franke & Jeff Gower)	105
4.4.1 Fördermöglichkeiten durch die Politik (Leon Felgendreher).....	105
4.4.2 Fördermöglichkeiten durch die Wirtschaft (Jeff Gower)....	108
4.4.3 Fördermöglichkeiten durch die Verwaltung (Andy Franke).....	109
4.5 Hardware und Ausstattung (Nathalie Haut & Patrick Baur).....	111
4.5.1 Je nach Facility differenzieren die Anforderungen.....	113
4.5.2 Voll ausgestattete Location oder „Bring-Your-Own- Device-Strategie“?.....	114
4.6 Best Practice: XPERION (Patrick Baur).....	115
4.6.1 Ex-Fußballer holt sich das Autogramm beim Twitch-Star..	115
4.6.2 Gaming-Equipment live erlebbar - und das sogar kostenlos und unbegrenzt	116
4.6.3 Auszeichnung für die „Zielgruppenorientierung des Begegnungsortes“	116
4.6.4 Die Alternative zum Onlineshopping: Shopperlebnis mit unvergesslichen Momenten	117
4.6.5 Weltweit einmaliges Konzept – entwickelt in Köln?!	118
4.6.6 Es entstehen neue und andere Arbeitsplätze im Xperion	118
4.7 Best Practice: E-Sport-Räume bei Hochschulgruppen (Leon Felgendreher).....	119

Strukturen und Facilities

5 Im Fokus: Großprojekte	121
5.1 Warum braucht es solche Einrichtungen? (Jeff Gower).....	122
5.2 Planung und Konzept (Jerom Schult).....	126
5.2.1 Planung	126
5.2.2 Konzept.....	128
5.3 Umsetzung, Hürden und Problemstellungen (Nathalie Haut) ...	131
5.3.1 Umsetzung.....	131
5.3.2 Hürden und Problemstellungen.....	134
5.4 PR-Konzepte im Rahmen solcher Projekte (Nathalie Haut)	137
5.4.1 Die Wichtigkeit von PR im Journalismus.....	137
5.4.2 PR im Zusammenhang mit Großprojekten.....	138
5.4.3 Erstellung eines PR-Konzepts.....	139
5.5 Journalismus und Zusammenarbeit mit Medien (Christian Baulig & Nathalie Haut).....	142
5.5.1 Wie funktioniert der Journalismus im Zusammenhang mit E-Sport-Großprojekten?	143
5.5.2 Wie ist die Zusammenarbeit aufgebaut?	144
5.5.3 Unterschied zwischen konservativen Medien und Szenemedien?	145
5.5.4 Zusammenarbeit mit den Medien	146
5.6 LAN-Partys (Jeff Gower).....	146
5.7 Events und Turniere (Jeff Gower)	149

Inhalt

5.8 Bootcamps (Jeff Gower).....	151
5.9 Beispiele aus FIFA, Vereinen und Breitensport (Christian Baulig).....	153
5.9.1 FIFA eWorld Cup: Der virtuelle Kampf um die Krone des Fußballs.....	154
5.9.2 FIFA eClub World Cup 2017	155
5.9.3 Vereinsbezogene E-Sport-Projekte: Die Verbindung von Tradition und Technologie	155
5.9.4 Breitensport und E-Sport: Die Förderung der Teilhabe	155
5.9.5 Münchens beste Gamer	156
5.10 EVSH-Landesmeisterschaften auf der GAMEVENTION (Daniela Stahl)	156
5.10.1 Allgemein.....	156
5.10.2 Ehrenamtliche Helfer und Aufgaben.....	158
5.10.3 Finanzierung	160
5.10.4 Ausblick.....	160
6 E-Sport neu denken: Der Link zum traditionellen Sport	161
6.1 Die niedrigschwellige Option: Vorstellung FIFA (Christian Baulig).....	163
6.2 Warum braucht es E-Sport im traditionellen Sport? (Patrick Baur)	168
6.2.1 Die Digitalisierung wird weiter voranschreiten – das hat Auswirkungen auf das Vereinsangebot.....	169

Strukturen und Facilities

6.2.2 Land der Vereine – 500 Millionen Stunden Ehrenamt im Sportverein	170
6.2.3 Sportvereine sind wichtig für unsere Gesellschaft – auch in Zukunft.....	170
6.2.4 Der E-Sport baut eigene Verbands- und Vereinsstrukturen auf	171
6.2.5 Communitys oder Sportvereine? E-Sport- oder Sportverein?.....	171
6.2.6 Geht es möglicherweise nur um Fördergelder?	172
6.3 Exkurs: Sportdebatte und Politik (Patrick Baur & Andy Franke)	173
6.3.1 Die Sportdebatte aus Sicht des E-Sports	173
6.3.2 Sportfiktion oder eigenständiger Gemeinnützigezs- zweck?.....	175
6.4 E-Sport meint alle Genres, nicht nur Sportsimulationen (Christian Baulig).....	177
6.5 Best Practice: Projekte und Beispiele (Patrick Baur).....	181
6.5.1 Der erste Amateurverein Deutschlands mit einer E-Sport-Abteilung	181
6.5.2 Wenn der E-Sport neue Besucher ins Stadion lockt – wie beim CfR Pforzheim	182
6.5.3 Teams des analogen Sports wachsen zusammen durch gemeinsamen E-Sport	184
6.5.4 Beim Hastener Turnverein von 1871 wird Social Networking betrieben durch E-Sport.....	186

6.5.5 In Nordrhein-Westfalen fördert der Landessportbund 12 Modellvereine.....	188
6.5.6 Als größter Sportverein in der Klingenstadt kombiniert man jetzt Bewegung mit E-Sport.....	189
6.5.7 In der Studentenstadt Paderborn finden E-Sportler beste Bedingungen für den Erfolg	191
7 Politische Strukturen und Verbände	194
7.1 Kurzübersicht: Positionierung der Parteien zum E-Sport (Andy Franke)	198
7.1.1 Wahlprogramme zur Bundestagswahl 2021	198
7.1.2 Der Koalitionsvertrag	201
7.1.3 Aktivitäten der Parteien zum E-Sport.....	202
7.2 „Wir sind die Neuen“: Verbände im E-Sport und deren Aufgaben (Andy Franke).....	205
7.2.1 Erwartungen an das Verbandswesen und seine Aufgaben.....	206
7.2.2 Struktureller Aufbau des Verbandswesens in Deutschland.....	210
7.3 Verbandswesen auf Landesebene (Andy Franke)	212
7.3.1 Warum gründeten sich Landesverbände?.....	212
7.3.2 Unterschiede der Landesverbände zum und Verzahnung im Bundesverband.....	213
7.3.3 Mehrwerte für Vereine, gemeinwohlorientierte Organisationen und Unternehmen.....	215
7.3.4 Mehrwerte für Athleten im E-Sport.....	217

Strukturen und Facilities

7.4	Verbände als Vernetzungspartner zur Politik, traditionellem Sport, Wirtschaft und E-Sport-Akteuren (Andy Franke).....	219
7.4.1	Vernetzung in die Politik.....	219
7.4.2	Vernetzung in den traditionellen Sport.....	220
7.4.3	Vernetzung in die Wirtschaft.....	222
7.5	Gründungsprozess Landesverband am Beispiel des E-Sport-Verbands Schleswig-Holstein, EVSH (Daniela Stahl).....	223
7.5.1	Vorbereitungsphase zur Gründung	224
7.5.2	Gründung	225
7.5.3	Aufgaben.....	225
7.5.4	Fachbereiche	226
7.6	Jugendarbeit und Suchtprävention im Verbandswesen (Leon Felgendreher).....	228
7.6.1	Jugendarbeit.....	228
7.6.2	Suchtprävention.....	229
7.6.3	Glücksspiel in Videospielen – eine ganz normale Sache?..	229
7.7	Diversity als neues „Must-have“ von Verbandsthemen (Leon Felgendreher).....	230
7.7.1	Wie kann ein diverses Team aussehen?.....	231
7.7.2	Relevanz der Diversity im Verbandswesen	232
7.8	Best Practice: EVSH (Daniela Stahl).....	232
7.8.1	Landesförderung.....	232
7.8.2	Regionale E-Sport-Zentren	233

7.8.3 Trainerausbildung.....	235
7.8.4 Veranstaltungen	235
7.8.5 Schleswig-Holstein-Karte	236
7.9 Best Practice: e-sport.nrw (Andy Franke)	237
7.9.1 Gründungsprozess	237
7.9.2 Strukturen.....	240
7.9.3 Arbeitsergebnisse und Projekte.....	241
7.10 Landeszentrum für E-Sport und Digitalisierung (LEZ SH) (Leon Felgendreher).....	243
7.10.1 Historischer Hintergrund.....	243
7.10.2 Aufgabenbereiche.....	244
7.10.3 Räumlichkeiten.....	245
7.10.4 Events und Projekte.....	246
7.11 Übersicht über Events und Communitys im Verbandswesen (Andy Franke & Jeff Gower).....	247
7.11.1 E-Sport-Summit.....	248
7.11.2 Trainerausbildung	248
7.11.3 Meisterschaften.....	249
7.11.4 Vernetzungstreffen.....	250
7.11.5 Onlinevernetzung.....	251

Strukturen und Facilities

8 Beteiligung nicht endemischer Marken am E-Sport.....	252
8.1 Formen der Beteiligung nicht endemischer Marken am E-Sport (Nico Weichert)	252
8.2 Chancen, Nutzen und Risiken (Nico Weichert).....	261
8.2.1 Chancen und Nutzen	262
8.2.2 Risiken	273
8.3 Zielgruppenanalyse: Der E-Sportler/Fan (Nico Weichert).....	281
8.3.1 Der E-Sportler	282
8.3.2 Der Fan	284
8.4 E-Sport im Umfeld von HR (Nico Weichert).....	291
8.4.1 Learning und Development	295
8.4.2 Employer Branding und Recruiting	305
8.4.3 Werksteam am Beispiel Xantaro	324
8.5 Best Practice: lvlup!HR (Timo Schöber).....	338
8.6 Best Practice: Esportioneer (Timo Schöber).....	342
9 Vereinswesen und Clans	345
9.1 Breitensportvereine und Strukturen (Jeff Gower)	347
9.2 Clans und Profisport (Nathalie Haut & Christian Baulig)	351
9.2.1 Managementpositionen	352
9.2.2 Verhältnis zu Spielern und Transfermarkt.....	353
9.2.3 Wie kann der E-Sport noch weiter professionalisiert werden?	353

Inhalt

9.2.4 Sind die Strukturen mit klassischem Profisport vergleichbar?	354
9.2.5 Ligasysteme	355
9.2.6 Einfluss der Publisher auf die Organisationen.....	356
9.3 Hochschulgruppen (Leon Felgendreher & Jeff Gower).....	358
9.4 Discord (Jeff Gower).....	362
9.5 Best Practice: Frankfurt am Main (Jeff Gower).....	364
9.6 Best Practice: Angry Titans (Andy Franke – Interview mit Marius Loewe)	367
9.7 Best Practise: Flensburg United, Hochschulgruppe am Doppelcampus Flensburg (Leon Felgendreher)	373
10 Erfahrungsberichte aus der RCADIA.....	377
10.1 Was ist die RCADIA?.....	377
10.2 Wie ist die RCADIA entstanden?.....	378
10.3 Die Sache mit den E-Sport-Trainingssessions	379
10.4 RCADIA: Das Gaming- und E-Sport-Hotel	381
10.5 Was macht Projekte wie die RCADIA so wichtig?	383
10.6 Erfolge und Herausforderungen	383
10.7 Kabeltrommeln und Stromkreise	385
10.8 Der große Stuhlaufbau.....	386
Nachwort (Christian Baulig & Nathalie Haut)	387
Anhang – Porträt der beteiligten Autoren	391
Bildnachweis	394