

Inhalt

1	Einleitung und Definition (Timo Schöber)	10
2	Breitensport als Fundament (Timo Schöber)	14
2.1	E-Sport und Politik (Timo Schöber)	16
2.2	Förderungen des E-Sports auf Landesebene (Timo Schöber).....	17
3	Vereinslandschaft in Deutschland (Katharina Spinner, Jonas Stratmann)	19
3.1	Der eSports Nord e. V. (Fabian Bornemann).....	20
3.1.1	Gründungsgedanke und die Gründung 2014	21
3.1.2	Finanzierung durch Veranstaltungen.....	24
3.1.3	Mitgliedergewinnung und Managementteam	25
3.1.4	Politische Arbeit.....	26
3.1.5	Mit Jugendlichen arbeiten.....	26
3.1.6	Wacken-Open-Air-Festival	27
3.1.7	Partnerschaften.....	29
3.2	Leipzig eSports e. V. (Timo Schöber).....	30
3.3	Beispiel: KIT SC eSports (Dr. Steffen Schmidt).....	31
3.4	1. Esport Club Frankfurt e. V. (Timo Schöber)	33
4	Aufgaben von Vereinen im Breitensport (Katharina Spinner, Jonas Stratmann)	35
4.1	Spielbetrieb (Katharina Spinner, Jonas Stratmann)	36

4.1.1	Welche Ligen und Turniere für den E-Sport-Breitensport gibt es?	38
4.1.2	Wie erfahre ich von kleinen Turnieren?	39
4.1.3	Wie sind die Ligen aufgebaut?.....	39
4.1.4	Wie nehme ich an einer Liga, an einem Turnier, teil?	39
4.1.5	Was muss ich bei der Teilnahme an einer Liga, an einem Turnier, beachten?	40
4.1.6	Was bringt es, an Ligen/Turnieren teilzunehmen?	41
4.2	Organisation von Events und Beratungsleistungen (Fabian Bornemann).....	41
4.2.1	Organisation von Events	42
4.2.2	Wer ist Veranstalter?.....	42
4.2.3	Beratung.....	44
4.3	Gesellschaftliche Aufklärung (Timo Schöber)	46
4.4	Suchtprävention und Vermittlung von Medienkompetenzen (Katharina Spinner)	47
4.4.1	Was kann man als Verein tun?	49
4.5	Jugendarbeit und Pädagogik (Jonas Stratmann)	49
4.5.1	Wie kann E-Sport in die Jugendarbeit integriert werden?	50
4.6	Zusammenarbeit mit Hochschulen (Timo Schöber).....	52
4.7	Kooperation mit gemeinnützigen Organisationen (Timo Schöber)	54

5 Hybridmodelle: E-Sport und traditioneller Sport im Verein (Jonas Stratmann)	57
5.1 Breitensport und Chancen (Jonas Stratmann)	60
5.1.1 Breitensport erreicht die Unerreichbaren	61
5.1.2 Breitensport und Schule	62
5.1.3 Breitensport und Inklusion	63
5.1.4 Breitensport und „Gesundheitssport“	64
5.1.5 Breitensport in der Jugendarbeit	64
5.2 E-Sport im Sportverein: Konzeptideen (Jonas Stratmann)	65
5.3 Beispiel: TSV Oftersheim (Jonas Stratmann)	70
5.4 Beispiel: TSV 1860 München (Timo Schöber)	75
5.5 Beispiel: SV Sandhausen (Jonas Stratmann)	78
6 Der nächste Schritt: Semiprofessionelle Strukturen (Maximilian Breier)	81
6.1 Abgrenzung Breitensport und semiprofessionelles Spielen (Maximilian Breier)	85
6.2 Abgrenzung zwischen semiprofessionellem Spielen und Profisport (Maximilian Breier)	87
6.3 Ausgründung einer GmbH/UG (Maximilian Breier)	89
6.4 Nachwuchsförderung, Esports Player Foundation (Timo Schöber)	92
6.5 Teammanagement und Aufbau (Maximilian Breier)	94
6.6 Beispiel: eSport Rhein-Neckar (Maximilian Breier)	102

7	Facilities und Sozialisierungspunkte im E-Sport (Timo Schöber)	107
7.1	Vereinsheime am Beispiel eSports Nord e. V. (Fabian Bornemann).....	107
7.1.1	Grundsteine Förderung und Immobilie	108
7.1.2	Planung.....	108
7.1.3	Die Immobilie aka Baugrundlage	110
7.1.4	Der Umbau	111
7.1.5	Toiletten, Dusche und Küche.....	115
7.1.6	Einsatz von externen Unternehmen.....	116
7.1.7	Trainingsräume	116
7.1.8	Der Brand	117
7.1.9	Die Eröffnung	120
7.2	Leistungszentren am Beispiel eSport Rhein-Neckar (Jonas Stratmann) und PENTA (Timo Schöber).....	121
7.3	Landeszentren (Timo Schöber, Jonas Stratmann)	127
8	Politische Arbeit (Timo Schöber).....	128
8.1	Vereine als „kleine Lobbyisten“ (Timo Schöber).....	129
8.2	Verbände auf Bundes-, Regional- und Landesebene (Timo Schöber) ..	131
8.3	Erfahrungsbericht aus erster Hand (Fabian Bornemann)	135
9	Sportwissenschaftliche Aspekte (Dr. Steffen Schmidt).....	138
9.1	Gamer unter der Lupe (Dr. Steffen Schmidt).....	138
9.1.1	Zum Wissen über sportliche Aktivität, Übergewicht und Mediennutzung (Dr. Steffen Schmidt).....	140

9.1.2 Gaming und körperlich-sportliche Aktivität	144
9.1.3 Gaming und Übergewicht	150
9.2 Breiten-E-Sport und Gesundheit (Dr. Steffen Schmidt)	153
9.2.1 Gaming und physische Gesundheit	154
9.2.2 Gaming und psychische Gesundheit (Dr. Steffen Schmidt).....	158
9.3 Chancen und Risiken des Breiten-E-Sports (Dr. Steffen Schmidt).....	162
10 E-Sport und Gemeinnützigkeit (Dr. Oliver Daum)	165
10.1 Was bedeutet Gemeinnützigkeit? (Dr. Oliver Daum)	168
10.1.1 System der Steuervergünstigungen	168
10.1.2 Die fünf Kriterien der Gemeinnützigkeit.....	170
10.2 Traditioneller Sport macht E-Sport (Dr. Oliver Daum).....	175
10.2.1 Gemeinnützigkeit des Sports.....	175
10.2.2 Wie Sportvereine E-Sport machen.....	177
10.3 E-Sport-Vereine wollen Gemeinnützigkeit (Dr. Oliver Daum).....	180
10.4 Status von E-Sport und Gemeinnützigkeit in fünf Jahren (Dr. Oliver Daum).....	183
11 Nachwort und Fazit (Timo Schöber)	187
Anhang.....	189
1 Quellenverzeichnis	189
2 Bebilderungsverzeichnis.....	198
3 Bildnachweis	201