



Schöber (Hrsg.) | Haut | Baulig | Baur |  
Felgendreher | Franke | Gower | Schult | Weichert

AKT 4, BAND 1

# ESPORTPEDIA

## Strukturen und Facilities

Infrastruktur, Stakeholder, Ausstattung und  
Räumlichkeiten im elektronischen Sport

STRUKTUREN

MEYER  
& MEYER  
VERLAG

Allgemeiner Hinweis:

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird bei Personenbezeichnungen die männliche Sprachform verwendet. Gemeint ist sowohl die männliche als auch die weibliche und die diverse Form.

Das vorliegende Buch wurde sorgfältig erarbeitet. Dennoch erfolgen alle Angaben ohne Gewähr. Weder die Autoren noch der Verlag können für eventuelle Nachteile oder Schäden, die aus den im Buch vorgestellten Informationen resultieren, Haftung übernehmen.

Sollte diese Publikation Links auf Webseiten Dritter enthalten, so übernehmen wir für deren Inhalte keine Haftung, da wir uns diese nicht zu eigen machen, sondern lediglich auf deren Stand zum Zeitpunkt der Erstveröffentlichung verweisen.

Schöber (Hrsg.) | Haut | Baulig | Baur |  
Felgendreher | Franke | Gower | Schult | Weichert

AKT 4, BAND 1

# ESPORTPEDIA

## Strukturen und Facilities

---

Infrastruktur, Stakeholder, Ausstattung und  
Räumlichkeiten im elektronischen Sport

## Strukturen und Facilities

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek  
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen  
Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Details sind im Internet über  
<https://www.dnb.de> abrufbar.

Alle Rechte, insbesondere das Recht der Vervielfältigung und Verbreitung sowie das Recht der Übersetzung,  
vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form – durch Fotokopie, Mikrofilm oder ein anderes  
Verfahren – ohne schriftliche Genehmigung des Verlages reproduziert oder unter Verwendung elektronischer  
Systeme verarbeitet, gespeichert, vervielfältigt oder verbreitet werden.

© 2024 by Meyer & Meyer Verlag, Aachen  
Auckland, Beirut, Dubai, Hügendorf, Hongkong, Indianapolis, Kairo, Kapstadt,  
Manila, Maidenhead, Neu-Delhi, Singapur, Sydney, Teheran, Wien



Member of the World Sport Publishers' Association (WSPA)

ISBN: 9783840315312  
E-Mail: [verlag@m-m-sports.com](mailto:verlag@m-m-sports.com)  
[www.dersportverlag.de](http://www.dersportverlag.de)

# Inhalt

Vorwort .....	16
Vorwort des Herausgebers .....	19
<b>1 Fokus, Fragen und Zwänge: Was ist E-Sport aus Sicht der Verbände?</b> .....	<b>33</b>
<b>2 Einführung: Was ist E-Sport?</b> .....	<b>35</b>
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
<b>3 Übersicht über Strukturen im E-Sport</b> .....	<b>43</b>
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

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
<b>4</b>	<b>Übersicht über Facilitys und Infrastruktur im E-Sport .....</b>	<b>91</b>
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

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

<b>5</b>	<b>Im Fokus: Großprojekte</b>	<b>121</b>
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

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
<b>6</b>	<b>E-Sport neu denken: Der Link zum traditionellen Sport .....</b>	<b>161</b>
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

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 Gemeinnützigkeits- 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
<b>7</b>	<b>Politische Strukturen und Verbände .....</b>	<b>194</b>
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

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 Videospiele – 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

<b>8</b>	<b>Beteiligung nicht endemischer Marken am E-Sport.....</b>	<b>252</b>
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: Ivlup!HR (Timo Schöber).....	338
8.6	Best Practice: Esportionary (Timo Schöber).....	342
<b>9</b>	<b>Vereinswesen und Clans .....</b>	<b>345</b>
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

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
<b>10 Erfahrungsberichte aus der RCADIA.....</b>	<b>377</b>
10.1 Was ist die RCADIA?.....	377
10.2 Wie ist die <i>RCADIA</i> 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

\* Wir beschäftigen uns nur mit Parteien des demokratischen Spektrums und verzichten daher auf Nennungen von Inhalten von AfD (und allem rechts davon) und von Die Linke (und alles links davon).



# Vorwort

von Nathalie Haut

Noch während der Nexus fällt, springen die Spieler DRX auf und fallen sich jubelnd in die Arme. Sie haben es geschafft, sie sind League-of-Legends-Weltmeister 2022. Die Geräuschkulisse ist atemberaubend, über 18.000 Fans sind vor Ort, über fünf Millionen verfolgen das Finale von zu Hause. Es war ein bitterer Kampf, den sich DRX und T1 über fünf Matches im Finale lieferten. Jetzt fällt alle Anspannung von den Koreanern ab.

Nicht nur ich habe Gänsehaut, wenn ich an diesen Moment im letzten Jahr zurückdenke. E-Sport begeistert Millionen. Kein Wunder also, dass mehr und mehr Großprojekte aus dem Boden gestampft werden, um die Szene weiterzuentwickeln und einen Ort für Fans zu schaffen, um gemeinsam zu feiern.

Die Branche wächst schnell und sich einen Überblick über das Ökosystem, die Struktur und die Möglichkeiten zu verschaffen, ist nicht immer einfach. Aus diesem Grund hat sich eine Autorengemeinschaft aus E-Sport-Experten um Herausgeber Timo Schöber gebildet. Zusammen haben wir an diesem Buch gearbeitet, um die Strukturen des E-Sports aufzuschlüsseln und die momentane Situation rund um Großprojekte darzustellen.

Wir beginnen mit einem Kapitel über die Strukturen im E-Sport, um die darauf folgenden Kapitel in den richtigen Kontext setzen zu können. Hier betrachten wir die komplexen organisatorischen Strukturen hinter den Kulissen. Von Investoren bis hin zu Fans, von Medien bis zu Verbänden, dieser Abschnitt erörtert die Mechanismen, die den Erfolg im E-Sport ermöglichen.

Anschließend wird die Bedeutung von Facilitys und Infrastruktur im E-Sport beleuchtet. Wir werfen einen Blick auf die hochmodernen Gaming-Hubs und Arenen, die zu den

Schauplätzen verschiedener Turniere werden oder geworden sind. Dabei wird erklärt, wie die richtige Infrastruktur zum Erfolg der Facilities beitragen kann und Best-Practice-Beispiele werden vorgestellt.

Der nächste Abschnitt widmet sich den Großprojekten im E-Sport. Warum braucht es solche Projekte und welchen Einfluss nehmen sie auf die E-Sport-Landschaft? Auf diese Fragen gehen wir im Detail ein.

Im Kapitel *E-Sport neu denken: Der Link zum traditionellen Sport* betrachten wir die Symbiose zwischen E-Sport und Sport. Wir untersuchen, wie sich die beiden Welten ergänzen und voneinander lernen können und gehen auf die Frage ein, ob E-Sport Sport ist.

Die politischen Strukturen und Verbände im E-Sport werden in einem weiteren Kapitel erörtert. Hier werfen wir einen Blick auf die komplexen Beziehungen zwischen E-Sport-Organisationen und politischen Einflüssen, und wie sie die Entwicklung der Szene beeinflussen können.

Ein weiteres spannendes Thema ist die Beteiligung nicht endemischer Marken am E-Sport. In einem eigenen Kapitel erkunden wir die Partnerschaften zwischen E-Sport und Unternehmen, die nicht aus der Gaming-Branche stammen, und wie diese Kooperationen das Wachstum und die Vielfalt vorantreiben.

Das Vereinswesen und die Organisationen im E-Sport werden ebenfalls ausführlich behandelt. Wir werfen einen Blick auf die verschiedenen Arten von Vereinen und Organisationen, die sich gebildet haben, und wie sie das Spielerlebnis und die Szene prägen und bereichern.

Abschließend gewährt uns der Erfahrungsbericht aus der RCADIA einen direkten Einblick in das Hamburger Großprojekt. Dabei wird auf die Konzeption, die Hindernisse und Erfolge eingegangen und ein paar Anekdoten werden erzählt.

Die Themenauswahl soll dem Leser ein tieferes Verständnis für Strukturen und Facilities im E-Sport nahebringen und seinen Blick weiterentwickeln. Da das Buch auch Einsteigern den Eintritt in die Welt des E-Sports ermöglichen soll, wurden alle Kapitel so formuliert,

dass Schlüsselbegriffe und Aspekte erklärt werden, um den Zusammenhang besser verstehen zu können und Fakten in das Gesamtbild E-Sport einordnen zu können.

An dieser Stelle möchte ich Ihre Aufmerksamkeit noch einmal nutzen, um kurz auf die einzelnen Autoren dieses Buchs einzugehen. Dabei sind der Gründer des E-Sport-Portals Christian Baulig, Unternehmer Patrick Baur, Jerom Schult, der die *United Cyber Spaces* und die *RCADIA* in Hamburg mit aufgebaut hat, HR-Experte Nico Weichert und Breiten-E-Sport-Spezialist und ehemaliger Head of E-Sport-Events der *RCADIA*, Jeff Gower.

Außerdem Präsident von *E-Sport.nrw*, Andy Franke, Geschäftsführer des Landesentrums für E-Sport und Digitalisierung Schleswig-Holstein, Leon Felgendreher, Agenturgründerin und Vorstandsmitglied des EVSH, Daniela Stahl, die uns als Gastautorin unterstützt hat und ich, Social-Media- und PR-Managerin von *MOUZ*, Nathalie Haut.

Die Stimmung, das Verständnis und die Hilfsbereitschaft in der Gruppe waren herausragend und ich möchte jedem von Herzen danken, dabei gewesen zu sein.

Als Letztes möchte ich unserem Herausgeber Timo Schöber danken. Er stand uns zu jeder Zeit mit Rat zur Seite und hat die inhaltliche Struktur mitgeprägt. Außerdem wirkte er im gesamten Prozess motivierend und hat viel Verständnis für uns. Es war eine großartige Zusammenarbeit.

# Vorwort des Herausgebers

von Timo Schöber

Die *Esportpedia* blickt inzwischen auf fünf erfolgreiche Buchveröffentlichungen zurück, beginnend mit den Büchern zu Athleten im E-Sport und E-Sport auf Landesebene (Schöber et al., 2021), beide Anfang des Jahres 2021 erschienen.

Mit dem vorliegenden Buch ist der sechste Band der Enzyklopädie erschienen. Die Zusammenarbeit mit dem renommiertesten deutschen Sportverlag, Meyer & Meyer, konnte also verstetigt und ausgebaut werden. Das freut mich als Gründer des Projekts besonders.



*Logo von Esportpedia*

*Bildquelle: Esportpedia (2022)*

Dabei hat sich die *Esportpedia* über die Jahre weiterentwickelt. Der ursprüngliche Co-Gründer des Projekts musste die *Esportpedia* in gegenseitigem Einvernehmen vor einiger Zeit verlassen (Walter, 2022). Hierzu im weiteren Verlauf des Vorworts mehr. Gleichzeitig sind über die Zeit viele Autoren hinzugestoßen: von anerkannten Professoren und

Fachexperten auf Teilgebieten, über forschungsintensiv arbeitende Wissenschaftler und Hochschulmitarbeiter, bis hin zu praxisorientierten Menschen und Szenekennern.

Auch für den sechsten Band der *Esportpedia* konnten Know-how-Träger und Spezialisten gewonnen werden. Personen, die gute Arbeit im und für den E-Sport leisten und auf Erfolge zurückblicken können (Esportionary, 2023a). Es finden sich Breitensportexperten, Unternehmer, Verbandsvertreter, Mitarbeiter in innovativen Projekten, Gründer und Medienvertreter.

Das zeichnet nicht nur den sechsten Band, sondern das komplette Projekt *Esportpedia* aus: Vielfalt und Komplexität in Meinung, Aussage und Herleitung, verpackt in verständliche Worte und Übersichten. Die Autoren hatten für den sechsten Band von meiner Seite freie Hand und ich habe nichts großartig angepasst oder verändert. Nur, weil etwas nicht meiner eigenen Meinung entspricht, bedeutet das nicht, dass ich es zensieren würde.

*Esportpedia* macht immer wieder deutlich, dass E-Sport mehr ist als bloßes „Zocken“. Und häufig auch mehr, als E-Sportler oft damit in Verbindung bringen. Denn E-Sport mag auf der großen Bühne der direkte Wettbewerb sein – und das ist Kern des E-Sports –, aber in Facetten und Nischen ist E-Sport weitaus mehr. Ein Beispiel hierfür sind Speedruns, also der indirekte Wettbewerb, welcher Spieler ein bestimmtes Level in einem Videospiel oder gar das komplette Videospiel im Single Player am schnellsten absolvieren kann (Schöber, 2018).

Ein anderes Beispiel sind Bestmarken im Multiplayer. Das war nach meiner „richtig“ aktiven Zeit im E-Sport meine Lieblingsbeschäftigung in Spielen: Weltrekorde im Scoreboard aufzustellen. Nachfolgend vier Beispiele, die mein Wirken in diese Richtung und das Konzept dahinter verdeutlichen (Nicknamen geschwärzt, da häufig Zweitaccounts):

Winner									
God	Player	gWin%	OS	Party	K	D	A	DMG	GPM
		60.00% (9 - 6)	Winning	Party 1	11	10	7	15,796	761
		75.00% (6 - 2)	Winning	Party 1	7	14	7	12,065	678
		40.00% (2 - 3)	Winning	Party 2	7	15	2	7,280	676
		50.00% (10 - 10)	Winning	Party 3	1	16	5	11,778	584
		75.00% (3 - 1)	Winning	Party 3	1	16	7	7,777	552

  

Loser									
God	Player	gWin%	OS	Party	K	D	A	DMG	GPM
		68.52% (74 - 34)	Worst	Party 4	48	0	10	47,011	954
		57.14% (4 - 3)	Winning	Party 5	12	3	28	13,391	729
		25.00% (1 - 3)	Winning	Party 6	5	8	17	9,899	626
		0% (0 - 1)	Winning	Party 7	2	16	14	3,507	570
		0% (0 - 1)	Winning	Party 8	1	1	6	1,828	494

**Anmerkung:** Videospiel SMITE, Weltrekord mit „Odin“, meiste Eliminierungen (Modus Konflikt) in der „Solo Queue“ ohne zu sterben, erzielt auf der Konsole PlayStation 4 (48-0).



**Anmerkung:** Videospiel World of Warcraft, meiste Eliminierungen ohne zu sterben, Solo Queue, Warsongschlucht (103-0)

Total	Leagues: Conquest	Leagues: Joust	Arena	Assault	Conquest	Joust(3v3)	Siege	
GOD	PLAYED	WK%	KILLS	DEATHS	ASSISTS	KDA	GPM	PLAYTIME
Chaac	25 (23 W - 2L)	92%	166	36	192	7.28:1	506	09h 19m
Odin	21 (13 W - 8L)	62%	237	38	176	8.55:1	501	10h 11m
Hades	20 (14 W - 6L)	70%	235	52	187	6.32:1	520	09h 31m
Bastet	13 (9 W - 4L)	69%	108	33	67	4.29:1	524	04h 26m
Ratatoskr	7 (6 W - 1L)	86%	70	1	34	87.00:1	609	01h 46m

Anmerkung: Videospiel SMITE, 70 Eliminierungen bei einem Tod, Jungle Rolle

GOD	KILLS	DEATHS	ASSISTS	WINS	LOSSES	WIN%	KDA	PLAYED	TIME
	1509	206	1530	90	37	70.87	11.04	127	1d 16h 29m
	368	105	336	22	14	61.11	5.10	36	0d 14h 2m
	173	47	162	11	8	57.89	5.40	19	0d 6h 11m
	172	57	263	11	9	55.00	5.32	20	0d 6h 27m
	136	46	89	10	6	62.50	3.92	16	0d 4h 44m
	117	42	139	8	5	61.54	4.44	13	0d 4h 20m
	96	38	126	10	4	71.43	4.18	14	0d 4h 45m
	95	32	153	13	2	86.67	5.83	15	0d 5h 5m
	93	35	108	8	4	66.67	4.20	12	0d 4h 23m
	68	34	96	3	8	27.27	3.41	11	0d 4h 10m
	57	33	94	6	5	54.55	3.15	11	0d 3h 22m
	55	9	66	4	4	50.00	10.89	8	0d 2h 31m
	53	27	87	4	2	66.67	3.57	6	0d 2h 41m
	49	12	86	6	0	100	7.67	6	0d 1h 43m

Anmerkung: Videospiel SMITE, generelle Stats

Das auszugsweise als Screenshots. Ich habe die Ergebnisse für mich dann teilweise auch aufgelistet und gespeichert. Aus persönlichem Ehrgeiz, nicht als Mittel, um Geld oder Titel zu erringen. Das zeigt den „Leistungssportler“-Geist hinter vielen E-Sportlern. Hierzu auszugsweise (Stand: 2016):

### **World of Warcraft PvP Stats Battlegrounds**

- 103 Kills – 0 Death (Blood-DK, Warsong, 25 minutes timelimit)
- 83 Kills – 0 Death (Blood-DK, Warsong, 25 minutes timelimit)
- 71 Kills – 0 Death (Diszi Priest, Warsong, 25 minutes timelimit)
- 67 Kills – 0 Death (Frost DK, Warsong, 25 minutes timelimit)
- 60 Kills – 0 Death (Blood-DK, Arathi)
- 58 Kills – 0 Death (Hunter, Warsong, 25 minutes timelimit, ended after 23 minutes)
- 54 Kills – 0 Death (Arcance Mage, Warsong, 25 minutes timelimit, ended after 20 minutes)
- 53 Kills – 0 Death (Diszi Priest, Warsong, 25 minutes timelimit)
- 51 Kills – 0 Death (Frost DK, Warsong, 25 minutes timelimit, ended after 21 minutes)
- 48 Kills – 0 Death (Frost DK, Warsong, 25 minutes timelimit)
- 46 Kills – 0 Death (Shadow Priest, Warsong, 25 minutes timelimit)
- 45 Kills – 0 Death (MS Warrior, Warsong, 25 minutes timelimit)
- 42 Kills – 0 Death (Prot Pala, Arathi, next one overall had 9 kills)
- 37 Kills – 0 Death (Arcance Mage, Arathi)
- 36 Kills – 0 Death (Arcance Mage, Warsong, 25 minutes timelimit)
- 36 Kills – 0 Death (Frost DK, Warsong, 25 minutes timelimit)
- 35 Kills – 0 Death (Firemage, Warsong, 25 minutes timelimit, ended after 19 minutes)
- 35 Kills – 0 Death (Frost DK, Warsong, 25 minutes timelimit)
- 33 Kills – 0 Death (Frost DK, Warsong, 25 minutes timelimit)
- 33 Kills – 0 Death (Arcance Mage, Warsong, 25 minutes timelimit)
- 33 Kills – 0 Death (Shadow Priest, Warsong, 25 minutes timelimit)
- 32 Kills – 0 Death (Hunter, Warsong, 25 minutes timelimit)
- 32 Kills – 0 Death (Arcance Mage, Eye of the storm)
- 32 Kills – 0 Death (MS Warrior, Warsong, 25 minutes timelimit, ended after 15 minutes)
- 31 Kills – 0 Death (Shadow Priest, Arathi)
- 30 Kills – 0 Death (Shadow Priest, Warsong, 25 minutes timelimit)
- 30 Kills – 0 Death (Owl, Warsong, 25 minutes timelimit)

**Insgesamt:** Abrisskugel mit folgenden Klassen/Specs (mindestens je einmal, meistens mehrmals): Pala (Retri, Holy, Prot), Shammy (Ele), Warlock (Destro), Priest (Diszi, Shadow), DK (Blood, Frost, Unholy), Mage (Fire, Frost, Arcane), Druid (Owl, Feral), Warrior (MS), Rogue (Täuschung), Hunter (BM, MM).

### **Rift PvP Stats Battlegrounds**

30 Kills - 0 Death (Inquisitor, Black Garden)

21 Kills - 0 Death (Inquisitor, Black Garden)

20 Kills - 1 Death (Inquisitor, Black Garden)

### **Counter-Strike Source**

5.931 Frags - 1.758 Death (Serverstats, 11:51:34h played, Two Towers, Rank 1 of near 8.000)

941 Frags - 256 Death (Serverstats, Militia)

67 Frags - 6 Death (Two Towers)

### **Alliance of Valiant Arms (mostly team deathmatch)**

81,5 Kills - 22 Death (Soldier)

51 Kills - 14 Death (Sniper)

38,5 Kills - 12 Death (Sniper)

33,5 Kills - 11 Death (Scout)

33 Kills - 6 Death (Sniper)

31 Kills - 6 Death (Scout)

31 Kills - 8 Death (Scout)

31 Kills - 10 Death (Scout)

### **Heroes of the Storm**

39 - 0 (Thrall, old counting with kills in team)

24 - 0 (Nova, new counting with solo kills, 36 kills overall in the team)

24 - 0 (Nova, new counting with solo kills, 41 kills overall in the team)

23 - 0 (Nova, new counting with solo kills, 28 kills overall in the team)

20 - 0 (Nova, new counting with solo kills)

**Smite** (Kills – Death – Assists)

53 – 8 – 5 (Freya, Conquest)

48 – 0 – 10 (Odin, Konflikt)

41 – 0 – 18 (Anhur, Conquest)

Dies alles, um einmal aufzuzeigen, dass E-Sport viel facettenreicher und vielfältiger ist als das bloße, direkte Konkurrieren gegeneinander.

Darüber hinaus möchte ich verdeutlichen, warum es mir wichtig ist, die *Esportpedia* als Herausgeber zu begleiten. Eine allgemeine Übersicht über einige Punkte meiner Arbeit findet sich beim Berliner Institut für Ludologie der SRH Hochschule Berlin:

## Leiter E-Sport- und HR-Bereich, Autor und Berater



Dr. Timo Schöber studierte Betriebswirtschaftslehre mit den Schwerpunkten Human Resources sowie Gesundheitsmarkt und -management. Anschließend forschte er zu Arbeitgebermarken an der Europa-Universität Flensburg. Er ist seit Anfang der 1990er Jahre passionierter Spieler von Tabletopspielen mit einem besonderen Fokus auf Wettbewerbe. Insbesondere ist er in den Systemen vom Hersteller Games Workshop (Warhammer etc.) aktiv gewesen, spielt seit einigen Jahren aber vermehrt Systeme von anderen Herstellern. Er konnte in unterschiedlichen Systemen Platz 1 der Weltrangliste belegen.

Im E-Sport ist Timo Schöber seit 1998 unterwegs. Anfangs als Spieler, wo er unterschiedliche Erfolge erzielen konnte, später in unterschiedlichen Funktionen. Von 2019 bis 2022 forschte er an der Europa-Universität Viadrina zu den Bereichen E-Sport und Gaming. Seine Promotion schloss er mit der Gesamtnote summa cum laude ab. Darüber hinaus ist er seit 2021 Dozent für E-Sport in der Vertiefungsrichtung Sportkommunikation an der Hochschule der Medien in Stuttgart. Zuvor war er freiberuflich von 2019 bis 2020 als Dozent an der SRH University Berlin tätig und hat darüber hinaus an der Fachhochschule Westküste gelehrt. An der Viadrina ist er seit 2022 Research Fellow mit den Forschungsschwerpunkten Human Resources, Generation Z und Employer Branding.

Er ist Autor zahlreicher Gastartikel auf unterschiedlichen Plattformen und von mehreren Büchern zum Thema E-Sport, aber auch zu anderen Themengebieten. Darüber hinaus ist er Gründer der Denkfabrik Esportionary, Mitgründer des Podcasts aimTalk und in verantwortlicher Position bei einer E-Sport-Beratungsagentur tätig. Er ist Mitglied verschiedener E-Sport-Vereine und hat Organisationen wie eSport Rhein-Neckar und TSV 1860 München in E-Sport-Fragen beraten. Ferner ist er Gründer und Leiter der analogen Enzyklopädie Esportpedia. Außerdem hat er das prämierte Start-Up lvlup!HR mitgegründet und ist dort Hauptgesellschafter.

Darüber hinaus verantwortet er seit September 2022 am Institut den Bereich Personalwesen (HR) und Gameful Design.

Timo Schöber unterstützt das Institut für Ludologie als freiberuflicher Berater und wissenschaftlicher Mitarbeiter.

*Bildquelle: Institut für Ludologie (2023)*

Ergänzt wird dies durch Daten, meine Person betreffend, bei Amazon (Amazon, 2023):

„Dr. Timo Schöber, geboren 1983 in Flensburg, machte sein Abitur im Jahre 2003. Anschließend folgte der erfolgreiche Abschluss eines Diplom-Studiums in Betriebswirtschaftslehre mit den Schwerpunkten Personal/Organisation und Gesundheitsmanagement sowie dem Nebenfach Englisch. Im Anschluss fertigte Timo Schöber eine Dissertation an. Zusätzlich wurde er im Jahr 2022 mit der Note *summa cum laude* an der Viadrina promoviert. Er hat über 20 Bücher, mehr als 60 Artikel und über 10 wissenschaftliche Arbeiten veröffentlicht.

Neben seinem Beruf als Mitarbeiter im Personalbereich schreibt er Bücher und Texte, vorwiegend im Bereich der Sachliteratur. Schwerpunkte dieser Arbeit sind Philosophie, Theologie, Politik, Lyrik und E-Sports. Seine Bücher *Himmlisch kleiner Schein* und *Bildschirm-Athleten* haben den Bestsellerstatus erreicht, dies gilt ebenfalls für ein Buch, das er unter einem Pseudonym veröffentlicht hat.

In seinen philosophischen und theologischen Werken beschäftigt er sich vorwiegend mit Existenz- und Religionsphilosophie, Gottesbeweisen, politischen Konzepten, der Bibel und menschlichem Fehlverhalten, zum Beispiel Lügen, und hält sich dabei auch selbst den Spiegel vor das Gesicht, da er als Mensch und aufgrund anderer Faktoren selbst (natürlich nicht immer!) fehlerhaft handelt.

Darüber hinaus berät er Organisationen, Unternehmen und Personen in Sachen E-Sports, mit einem besonderen Fokus auf Geschäftsmodelle, wissenschaftliche Aspekte und die allgemeine Erklärung des Themas. Er gibt Workshops, hält Vorträge und tritt in Podiumsdiskussionen auf. Zudem forscht er zu den Bereichen E-Sports im Speziellen und Gaming im Allgemeinen, unter anderem als Leiter der Denkfabrik *Esportionary*.

In seiner Freizeit spielt er gerne Tennis, Handball, Videospiele, Schach und Tabletops, liest viel und genießt Spaziergänge an Ost- und Nordseestränden. Er leitet mit großer Freude und viel Eifer den Tabletop Club Caelesti. Mehrere seiner Hobbys hat er früher erfolgreich auf Leistungssportniveau betrieben, übt diese seit langer Zeit aber nur noch aus Spaß an der Freude aus.

Timo Schöber ist gläubiger Christ und übt sich seit vielen Jahren in vielerlei Aspekten im bewussten Verzicht. Dies beinhaltet nicht nur weltlichen Besitz, sondern auch Positionen, Ämter, Erfolge bei Wettbewerben und Ähnliches. So hat er beispielsweise bewusst Angebote für Beteiligungen an Gesellschaften und hohe Funktionsämter ausgeschlagen. Darüber hinaus engagiert er sich in den Bereichen Tierschutz, Soziales und in der interkulturellen Kommunikation. Er ist in einem sehr liebevollen Elternhaus aufgewachsen und seine Familie ist für ihn, neben seinem Glauben, das Wichtigste.“



*Bildquelle: Unsplash / Timo Schöber (2023)*

Die Themen Quellenarbeit, Veröffentlichungen, Bücher und Schreiben halte ich dementsprechend für äußerst wichtig, gerade im Hinblick auf Forschungs- und populärwissenschaftliche Aspekte (Schöber, 2023). Die *Esportpedia* leistet hier einen wichtigen Beitrag, indem Quellen für Studenten, Forscher und alle Interessierten geschaffen werden.

Darüber hinaus sei noch eine Veränderung bei *Esportpedia* angesprochen. Der Co-Gründer Andreas Schaezke musste das Projekt in beiderseitigem Einvernehmen, aber auf meine Veranlassung hin, im April 2022 verlassen. Leider muss ich rückwirkend feststellen, dass die Besetzung von Andreas als Co-Gründer eine personelle Fehlentscheidung gewe-

sen ist. Er hat viel versprochen und wenig gehalten. Gleiches gilt ebenfalls für PENTA und KAYDEE. Alle drei sind auch in anderen Projekten negativ aufgefallen.

Da das Projekt in anderer Hinsicht, daher abseits von Andreas, aber stets etwas Positives gewesen ist, arbeiten der Meyer & Meyer Verlag und ich weiterhin vertrauensvoll und in gegenseitiger Anerkennung zusammen. Leider musste ich ähnliche Erfahrungen mit Andreas auch bei einem Projekt mit dem HEEL Verlag machen. So steht er nun auf insgesamt zwei Covern von Büchern als Co-Autor als auch in einer Buchdanksagung, ohne auch nur annähernd wirklich Relevantes zu einem Buch abgeliefert zu haben. Der Verlag und ich haben uns daher zu einer Trennung von ihm entschlossen.

**Mein Learning daraus:** weniger Vertrauen und mehr Kontrolle. Dennoch werde ich bei neuen Anläufen weiterhin das Gute in Projektpartnern sehen.

**Abschließend zum E-Sport:** Der elektronische Sport ist ein unheimlich faszinierendes, vielschichtiges und heterogenes Phänomen. Er birgt vielerlei Chancen und Potenziale. Diese reichen von offensichtlichen Themen, wie etwa dem Nutzen für den traditionellen Sport oder aber Innovationskraft im IT-Umfeld, über die Nutzung als Unterrichtsstoff in Schulen und Hochschulen, bis hin zu weniger offenkundigen Potenzialen wie jenen im Bereich der Personalarbeit, etwa hinsichtlich der Arbeitgebermarke oder aber Rekrutierungsprozessen.

Im Bereich der Forschung ist E-Sport als interdisziplinäres Forschungsfeld besonders interessant. Man kann etwa in den Bereichen Wirtschaft, Sport, Soziologie, Psychologie, Ludologie, Personalforschung, Makroökonomie, Politik, Jura und Informatik wissenschaftlich aktiv sein. Diese Vielfalt bietet sich in nur wenigen Forschungsfeldern.

Darüber hinaus können durch E-Sport vielerlei Fertigkeiten vermittelt und Fähigkeiten gestärkt werden. Man denke etwa an interkulturelle, sprachliche, rhetorische, teambasierte, strategische, taktische, konzeptionelle, analytische, motorische oder kognitive Eigenschaften, Talente und Fähigkeiten. Auch hier ist E-Sport einmalig vielfältig.

Wo viel Licht ist, ist aber auch Schatten. E-Sport muss noch erwachsen werden. Als jemand, der zu den kritischen Geistern im E-Sport gehört, musste ich etwa schon häufig Dinge wie Rufmord, Identitätsdiebstahl, das Ausüben von Druck auf meine Person Hand-

lung X vorzunehmen oder Handlung Y zu lassen, diffamierende Anrufe durch Dritte bei Projektpartnern oder schlichte Lügen (alles meine Person betreffend) erleben. Das sind keine seltenen Ausnahmen, sondern häufige Vorkommnisse.

Das gilt auch für Neiddebatten. Als jemand, der sich gerne und viel in Projekten bewegt, oft auch im Hintergrund, mag ich aus der Sicht von Dritten „viel erreicht“ haben. Das hat mir selbst aber nie etwas bedeutet. Im Grunde ist alles Staub und Schatten, was irdisch ist. So habe ich zum Beispiel auch spannende Angebote ausgeschlagen, wenn sie mich zu einem bestimmten Zeitpunkt in Sachen intrinsischer Motivation nicht angesprochen haben. Etwa ein Angebot für eine Professur, Anfragen für Dozentenstellen oder aber die Chance auf Veröffentlichungen. Dennoch erlebt man häufig Missgunst im E-Sport. Vor allem, weil sich dort sehr viele Menschen bewegen, die gerne würden, aber nicht können. Es gibt auch viel Blendertum, Blendwerk und Möchtegern-Menschen im E-Sport. Von „Juristen“, die knapp zehn Jahre für ein Staatsexamen brauchen und Pseudo-Trainer, die zig Jahre an einem Bachelor arbeiten, über „Bauingenieure“, die nicht einmal die Finanzen einer winzigen „Landeseinrichtung“ hinbekommen oder „Ehrenamtler“, die sich die Taschen voll machen, bis hin zu Damen, die über HR im E-Sport sprechen ohne Ahnung von HR zu haben oder Professoren, die E-Sport-Bücher herausgeben, ohne großartig mitzuarbeiten oder Kenntnisse zu haben, habe ich schon vieles im negativen Sinne im E-Sport erlebt. Möchtegern-Menschen, die gleichzeitig großspurig durch den E-Sport gehen. Das als Beispiele. Das ist teilweise aber auch ein gesamtgesellschaftliches Phänomen und Problem. Ähnliches habe ich auch schon in regulären Unternehmen wahrgenommen, bis hin zu Geschäftsführern, Geschäftsbereichsleitern oder Bereichsleitern. Menschen, die wollen und denken sie könnten, die aber nicht wirklich können.

Diese und andere Aspekte gilt es zu beachten, wenn man im E-Sport aktiv sein möchte.

Ein grundsätzlicher Tipp meinerseits, nicht nur für den E-Sport, sondern zum Leben insgesamt ist, dass man vieles gelassen sehen sollte. Anerkennung, Materielles, Projekte, Einladungen, Öffentlichkeit, etc., die ich habe sind zwar schön, wenn sie da sind. Aber ich bin weder traurig, wenn sie weg sind noch, wenn es zu Veränderungen kommt. Man sollte nie verbissen sein. Nichts ist von Dauer. Diese Erkenntnis schafft Raum für freies Denken und Handeln.