



Schöber | Spinner | Stratmann | Breier |
Schmidt | Daum | Bornemann

AKT 2, BAND 2

ESPORTPEDIA

Breitensport im E-Sport

Entwicklungen, Strukturen und Aussichten

BREITENSPORT

MEYER
& MEYER
VERLAG

Breitensport im E-Sport

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 | Spinner | Stratmann | Breier | Schmidt | Daum | Bornemann

AKT 3, BAND 1

ESPORTPEDIA

Breitensport im E-Sport

Entwicklungen, Strukturen und Aussichten

Meyer & Meyer Verlag

Breitensport im E-Sport

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen
Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Details sind im Internet über
<<http://dnb.d-nb.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.

© 2022 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)

9783840314346
E-Mail: verlag@m-m-sports.com
www.dersportverlag.de

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 eSports 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

1 Einleitung und Definition

(Timo Schöber)

Volle Hallen, hohe Preisgelder, gut bezahlte Profis. Jubelnde Massen, die ihre Idole und Lieblingsmannschaften anfeuern. Prognosen sehen das Marktvolumen von E-Sport weltweit bis 2023 bei deutlich über einer Milliarde US-Dollar.¹ Gerade in den Medien wird häufig suggeriert, dass E-Sport primär ein Phänomen des Profisports sei. Das dem nicht so ist, möchten wir mit diesem Buch verdeutlichen.

Im ersten Schritt meint E-Sport nämlich mehr als den Profibereich. Vielmehr sind im E-Sport auch der Breitensport und damit Millionen von Amateurspielern inkludiert.² Im zweiten Schritt wird dies zusätzlich deutlich, wenn man sich die Definition des Begriffs „E-Sport“ anschaut:

„eSports beschreibt das wettbewerbsorientierte Spielen von digitalen Games unter sportlichen Aspekten auf Computern, Konsolen oder Smartphones.“³

Darüber hinaus veranschaulicht das Zitat, dass die Schreibweise des Begriffs „E-Sport“ stark variiert: E-Sport (Duden), E-Sports, esports, eSports, e-Sports und andere Varianten sind üblich und werden genutzt.⁴

Zudem kann die Definition des Begriffs „E-Sport“ auch durch seine Abgrenzung von den Begriffen „Sport“ und „Gaming“ verdeutlicht werden, wenn man unterschiedliche Merk-

¹ Vgl. Statista, 2021.

² Vgl. game, 2018.

³ Vgl. Schöber & Junge, 2020, S. 10.

⁴ Vgl. Schöber, 2018, S. 26-30.

male ansetzt, die sich in verschiedenen Definitionen der jeweiligen Begrifflichkeiten finden lassen (Kreuz steht für zutreffend, leer steht für nicht zutreffend):⁵

Definitionsmerkmal	Sport	Gaming	E-Sport
Körperliche Betätigung/Körperlichkeit	X		X
Leistungsbezogenheit	X		X
Wettbewerbsorientierung	X		X
Vorbereitung/Training	X		X
Messbarkeit von Ergebnissen	X		X
Ethische Werte/Fair Play	X		X
Organisation/Strukturen	X		X
Kommerzialisierung der Handlung/ Profibereich	X		X
Selbstzweck der Aktivität	X	X	X
Multidimensional (zum Beispiel mediale und ökonomische Aspekte)	X	X	X
Ästhetik, Ausdruck, Eleganz, Kreativität und Fantasie	X	X	X
Beitrag zu einem Bildungsauftrag	X	X	X
Gesamtgesellschaftliches/soziales Phä- nomen/Konstrukt/kulturelle Aspekte	X	X	X
Normen/Regeln	X	X	X
Unterteilbarkeit in Kategorien/Genres	X	X	X
Freiwilligkeit	X	X	X
Spielen eines Spiels	X	X	X
Digitalisierung		X	X
Virtuelle Umgebung im Spiel		X	X
Verschiedene Plattformen/Eingabege- räte zur Ausübung		X	X
Symbolik der Handlung		X	X

Abb. 1: Definitionsmerkmale von Sport, Gaming und E-Sport im Vergleich. Timo Schöber

⁵ Vgl. Schöber, 2021.

Die Autoren dieses Buchs sind allesamt Menschen, die sich für den Breitensport im E-Sport starkmachen und durch ehrenamtliches Engagement und Weiteres in den Bereichen der gesellschaftlichen Aufklärung, politischen Wahrnehmung und wissenschaftlichen Validierung wirken.

Das Autorenteam setzt sich aus den folgenden Personen zusammen (alphabetische Reihenfolge):

Fabian Bornemann (FB), erster Vorsitzender des eSports Nord e. V. (eSN) und Leiter des Leistungszentrums für E-Sport in Flensburg. Darüber hinaus E-Sport-Projekt-Manager bei der Digitalagentur *mienjung GmbH* und ehemaliger Referent für E-Sport bei der Messe & Congress Husum.

Jonas Stratmann (JS), geschäftsführender Gesellschafter der eSports Rhein-Neckar GmbH (ERN) und E-Sport-Manager beim SV Sandhausen 1916 e. V., sowie Abteilungsleiter für E-Sport beim TSV 1895 Oftersheim e. V. und Co-Leiter des Leistungszentrums für E-Sport in Mannheim. Zudem gefragter Experte und Ansprechpartner zum E-Sport-Breitensport.

Katharina Spinner (KS), stellvertretende Abteilungsleiterin bei eSports Rhein-Neckar und beim TSV 1895 Oftersheim e. V., gleichzeitig gefragte Ansprechpartnerin und Expertin zum E-Sport-Breitensport und Spezialthemen wie „Gender Diversity“. Außerdem Co-Leiterin des Leistungszentrums für E-Sport in Mannheim.

Maximilian Breier (MB), geschäftsführender Gesellschafter der eSports Rhein-Neckar GmbH sowie Abteilungsleiter für E-Sport beim TSV 1895 Oftersheim e. V. und Co-Leiter des Leistungszentrums für E-Sport in Mannheim. Darüber hinaus Verantwortlicher für das Teammanagement bei eSports Rhein-Neckar und Experte für Breitensport.

Dr. Oliver Daum (OD), Anwalt unter anderem für Datenschutz, Start-ups, Digitalisierung und E-Sport. Zusätzlich beratend für unterschiedliche E-Sport-Organisationen tätig, insbesondere in rechtlichen Fragestellungen, sowie Betreiber eines Blogs zu juristischen Themen im E-Sport.

Dr. Steffen Schmidt (SCES), Mitarbeiter im wissenschaftlichen Dienst am Karlsruher Institut für Technologie (KIT). Sportwissenschaftler und Experte in unterschiedlichen Teildisziplinen des Sports, unter anderem E-Sport. Zu seinen Veröffentlichungen gehört *The influence of cortisol, flow, and anxiety on performance in e-sports: A field study*.⁶

Timo Schöber (TS), Autor, Berater, Wissenschaftler, Vortragsredner und Experte im Bereich E-Sport. Dozent an Hochschulen in Frankfurt (Oder), Berlin und Stuttgart. Darüber hinaus Co-Gründer eines E-Sport-Podcasts sowie der Enzyklopädie *Esportpedia*. Zu seinen Veröffentlichungen gehört unter anderem der Bestseller/das Standardwerk *Bildschirm-Athleten*.

Zudem möchte sich das Autorenteam bei Jana Möglich bedanken, die beim Lektorat, dem Korrektorat sowie der kompletten operativen Umsetzung dieses Buchs unterstützt hat.

⁶ Vgl. Schmidt et al., 2020a, S. 1-6.

2 Breitensport als Fundament

(Timo Schöber)

Während in der medialen Wahrnehmung vor allem der große Profisport von Relevanz ist, wird E-Sport in der Masse der Bevölkerung praktisch anders gelebt. Grundsätzlich kann E-Sport nämlich in die Teilbereiche Profisport, semiprofessioneller Sport und Amateur-/Breitensport unterteilt werden. Dabei handelt es sich um einen fließenden Übergang vom einen ins andere.

Spielt jemand wettbewerbsorientiert, nimmt also beispielsweise an Turnieren und Ligen teil, verdient damit aber keinerlei Geld oder Güter, dann ist derjenige kein Gamer (weil Wettbewerb vorliegt), sondern E-Sportler – im Breitensport. Erhält er eine geringe Menge an monetärer Vergütung oder Preisgeldern, kann damit aber seinen Lebensunterhalt nicht bestreiten, dann wäre derjenige semiprofessioneller E-Sportler. Ein Profi-E-Sportler wiederum ist jemand, der vom E-Sport als Spieler leben kann.

Dass es sich beim Breitensport im E-Sport um das Fundament des gesamten Phänomens inklusive des Profibereichs handelt, wird vor allem dann deutlich, wenn man sich das ökonomische System des E-Sports einmal genauer anschaut.

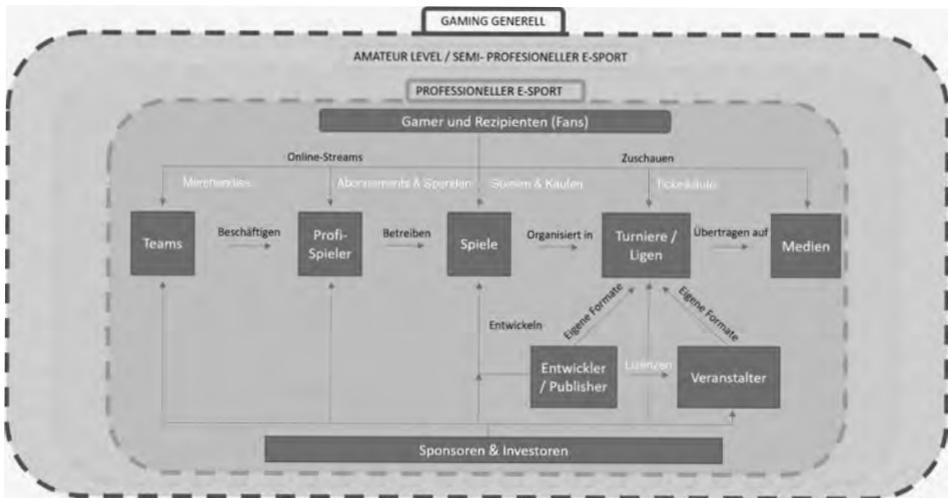


Abb. 2: Ökosystem E-Sport. Alexander Ottowitz und Timo Schöber⁷

Denn ohne den Breitensport kann auch der Profisport nicht funktionieren. Amateur- und Breiten-E-Sportler stellen einen erheblichen Teil der Basis des Systems, des Fundaments und der Mechanismen dahinter. So sind diese Menschen einerseits Kunden und Zielgruppe potenzieller Sponsoren und Investoren, die den E-Sport monetarisieren und professionalisieren.

Die Spieler tragen andererseits aber auch selbst Geld in den Markt, weil sie Produkte konsumieren, die direkt in den Spielen angeboten werden, etwa virtuelle Gegenstände. So finanzieren sie die Publisher und damit die nachhaltige und zielführende Entwicklung von Videospielen.

Andererseits sind Fans, darunter auch Breiten- und Amateur-E-Sportler, essenziell für den E-Sport insgesamt, weil sie die Szene mit Leben füllen. Sie veranstalten eigene Turniere und nehmen an Events teil. Sie organisieren sich in Breitensportvereinen und bewirken politische und gesellschaftliche Aufklärung. Sie richten Vereinsheime als Sozialisierungspunkte ein und holen Spieler somit in die Gemeinschaft des Vereins – auch ganz physisch.

⁷ Vgl. Ottowitz & Schöber, 2021, S. 44.

Sie kooperieren mit dem traditionellen Sport und machen Synergieeffekte nutzbar. Sie unterstützen Personen und Organisationen bei Aspekten wie der Jugendarbeit, der Suchtprävention und der Vermittlung von Medienkompetenz. Sie gehen etwa an Hochschulen, Schulen und in Jugendringe, um über das Thema E-Sport zu sprechen – mit Dozenten, Lehrern, Pädagogen, Schülern, Jugendlichen und Kindern. Und noch vieles mehr: Die Aufgaben und Verantwortlichkeiten, die Breitensportvereine im E-Sport wahrnehmen, sind mannigfaltig und sehr umfangreich.

Daher ist der Breitensport insgesamt zwar nicht immer mit der großen medialen Aufmerksamkeit ausgestattet, aber Kern des gesamten Systems, ohne den im E-Sport wenig funktionieren würde.

2.1 E-Sport und Politik (Timo Schöber)

Die Wichtigkeit der politischen Arbeit im E-Sport hat in den vergangenen Jahren stark zugenommen. Das ergibt sich aus unterschiedlichen Aspekten. Grundsätzlich ist die Zusammenarbeit mit Parteien wichtig, um zum Thema E-Sport aufzuklären und auch eine Art „Lobbyarbeit“ für den E-Sport insgesamt zu betreiben. Parteien können Anträge zum E-Sport in Parlamenten einbringen, Arbeitskreise bilden und das Thema in ihre Stadt- und Regionalkreise tragen.

Darüber hinaus können auf Basis der Arbeit von beispielsweise Breitensportvereinen neue Impulse zur Sportdiskussion rund um das Thema E-Sport geliefert werden. Auch hier ist die politische Arbeit wichtig, nicht trotz, sondern gerade wegen der Autonomie des Sports, die in Deutschland vorherrscht und Sport und Politik weitestgehend trennt. Hintergrund dieser Trennung ist, dass man vermeiden möchte, dass Sport politisch missbraucht wird, wie beispielsweise bei den Olympischen Spielen 1936 in Berlin.

Warum die politische Arbeit auch im Hinblick auf die Sportdiskussion dennoch wichtig ist? Parteien können selbst oder mittels ihrer Netzwerke Druck auf den Deutschen Olympischen Sportbund (DOSB) ausüben. Der DOSB ist schlussendlich die Instanz, die darüber

entscheidet, ob etwas in Deutschland als organisierter Sport gilt oder nicht, was wiederum massive Auswirkungen auf die Gemeinnützigkeit einer Organisation hat.

Außerdem ist die politische Arbeit von Relevanz, da nur so Parteien das Know-how aus der E-Sport-Szene ziehen können, um dieses dann in ihre Partei- und Wahlprogramme einzubauen. Ferner können Gespräche, insbesondere auf lokalpolitischer Ebene, bestimmte Projekte anstoßen und im besten Fall zur Schaffung von E-Sport-Strukturen beitragen.

2.2 Förderungen des E-Sports auf Landesebene (Timo Schöber)

Unmittelbare Folgen der politischen Arbeit sind unter anderem Förderungen des E-Sports auf Landesebene. Beispielhaft hierfür steht das Land Schleswig-Holstein⁸, in dem E-Sport seit 2019 eine offizielle Förderung erhält, die seither – wenn auch in reduziertem Maße – verstetigt worden ist.⁹

Zur Einführung und Etablierung dieser Förderung wurde unter anderem im Rechts- und Sportausschuss des schleswig-holsteinischen Landtages eine Anhörung verschiedener Organisationen, Personen und Institutionen durchgeführt. Hierunter fanden sich sowohl Breitensportvereine und Verbände aus der E-Sport-Szene als auch Vertreter des traditionellen Sports, von denen vereinzelt eine Affinität für den E-Sport zum Ausdruck gebracht wurde.

Mit der Förderung werden unterschiedliche Ziele verfolgt:

- Schaffung von E-Sport-Infrastruktur;
- Bau und Ausbau von E-Sport-Räumlichkeiten, auch in traditionellen Sportvereinen, um Sozialisierungspunkte zu schaffen;

⁸ Vgl. Schöber et al., 2021.

⁹ Vgl. Der Ministerpräsident des Landes Schleswig-Holstein – Staatskanzlei, 2019.

- Zurverfügungstellung von E-Sport-Hardware (Computer, Peripherie etc.);
- Finanzierung von Fortbildungen, insbesondere für eine Teilnahme an einer Trainerausbildung;
- Maßnahmen zur Vermittlung von Medienkompetenz und zur Suchtprävention.

Auf Basis der Förderung in Schleswig-Holstein, die hier beispielhaft für ähnliche/angedachte Förderungen in Nordrhein-Westfalen, dem Saarland oder Sachsen-Anhalt steht, sind im Land zwischen den Meeren unter anderem die folgenden Projekte realisiert worden:

- Vereinsheim und Leistungszentrum des eSports Nord e. V. in Flensburg;
- Landeszentrum für E-Sport und Digitalisierung Schleswig-Holstein in Kiel;
- E-Sport-Räumlichkeiten bei traditionellen Sportvereinen, beispielsweise der Möllner Sportvereinigung von 1862 e. V. und dem TSV Neudorf-Bornstein e. V.;
- Schaffung von digitalen Knotenpunkten mit E-Sport-Fokus.

Es bleibt festzuhalten, dass eine Förderung des Breitensports im E-Sport für eine positive Begleitung der Bewegung, nachhaltiges Wachstum der Szene, die Nutzung von Synergieeffekten mit anderen Bereichen sowie eine deutlichere Verzahnung mit dem traditionellen Sport sorgen kann.

3. Vereinslandschaft in Deutschland

(Katharina Spinner, Jonas Stratmann)

Die Vereinslandschaft der E-Sport-Vereine präsentiert sich in Deutschland sehr vielfältig. Dem eSport-Bund Deutschland (ESBD) zufolge zählte die Bundesrepublik 2018 etwa 58 E-Sport-Vereine sowie 25 Mehrspartenvereine, die E-Sport als Abteilung in den Sportbetrieb integriert haben.¹⁰ Aufteilen kann man die Vereine grob in drei Kategorien:

- Vereine, die sich aus E-Sport-Hochschulgruppen gegründet haben;
- Vereine, die sich aus losen Internetorganisationen beziehungsweise Clans gegründet haben;
- Sportvereine im Amateur- und Profibereich, die eine E-Sport-Abteilung gegründet haben.

Die Gestaltung dieser Vereine und ihrer internen Organisation ist dabei sehr unterschiedlich. Ein Großteil der E-Sport-Vereine verfolgt einen regionalen Ansatz mit einem klaren Bezug zu Stadt oder Region und rekrutiert dort ihre Mitglieder, während andere Vereine deutschlandweit agieren und über keinen festen physischen Standort verfügen.

Auch vereinsrechtlich gibt es Unterschiede. Nur einige wenige Vereine konnten bisher ihre Arbeit als gemeinnützig einstufen lassen. Gelingt dies, waren es meist Kompromisslösungen im Bereich der Jugendförderung oder Gaming als Kultur, die das Vereinsleben in der Praxis stark einschränkten und eine freie, losgelöste Entwicklung des E-Sports vor Ort schwierig machen (vgl. Kap. 10).

¹⁰ Vgl. ESBD, 2018a, S. 15.

Die Einbindung in Mehrspartenvereine gestaltet sich ebenfalls als Herausforderung und die Machbarkeit ist von der Satzung des Vereins abhängig. So mussten einige Sportvereine „Schattenvereine“ gründen, den E-Sport in Fördervereine auslagern oder Unternehmen gründen, um den Spielbetrieb fortzuführen.

Zudem gibt es in Deutschland laut ESDb noch 40.000-150.000 lose Organisationen, die mit vereinsähnlichen Strukturen arbeiten und das Potenzial haben, sich in anerkannte eigenständige Vereine zu entwickeln.¹¹

3.1 Der eSports Nord e. V. (Fabian Bornemann)

Mein Name ist Fabian Bornemann und ich bin der erste Vorsitzende des eSports Nord e. V. seit der Gründung im Jahr 2014. In diesem Kapitel werde ich die Entwicklung und Strukturen unseres Vereins vorstellen.



Abb. 3: Logo eSports Nord e. V. Fabian Bornemann

¹¹ Vgl. ESDb, 2018b.