

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