



Markus Möckel [Hrsg.]

# E-Sport Training

Lehrbuch für Trainerinnen und Trainer



Markus Möckel [Hrsg.]

# E-Sport Training

Lehrbuch für Trainerinnen und Trainer



© Titelbild: adamkaz – istockphoto.com

Gesamtverantwortlicher Herausgeber:

eSport-Bund Deutschland e.V. (ESBD)

Oberwallstraße 6,

10117 Berlin

Registerzeichen: VR 36365 B

Registergericht & Sitz: Berlin (AG Charlottenburg)

**Die Deutsche Nationalbibliothek** verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

ISBN 978-3-89665-960-6 (Print)

ISBN 978-3-89665-961-3 (ePDF)



Onlineversion  
Nomos eLibrary

1. Auflage 2021

© Academia – ein Verlag in der Nomos-Verlagsgesellschaft mbH & Co. KG, Baden-Baden 2021. Gesamtverantwortung für Druck und Herstellung bei der Nomos Verlagsgesellschaft mbH & Co. KG. Alle Rechte, auch die des Nachdrucks von Auszügen, der fotomechanischen Wiedergabe und der Übersetzung, vorbehalten. Gedruckt auf alterungsbeständigem Papier.

Besuchen Sie uns im Internet

**[www.academia-verlag.de](http://www.academia-verlag.de)**

## **Vorwort**

Wir freuen uns, mit dem eSport-Bund Deutschland e.V. (ESBD) ein erstes Lehrbuch zum Thema E-Sport-Training herauszugeben! Gemeinsam mit Autorinnen und Autoren aus der praktischen Arbeit des E-Sports in Vereinen und Profi-Organisationen, aus der Wissenschaft und aus den Tätigkeiten auf verschiedenen Ebenen des Sports ist ein Sammelwerk entstanden, welches einen vielschichtigen Beitrag zur nachhaltigen Entwicklung des E-Sports auf sportlicher Ebene leistet.

Thematisch bereitet dieses Buch das Arbeitsfeld für Trainerinnen und Trainer im E-Sport auf. Es behandelt pädagogische Aspekte in der Trainingsarbeit, liefert umfangreich Handlungsempfehlungen für eine nachhaltige Trainingsplanung inklusive Ausgleichsbewegung, reflektiert die Trainerrolle und die dafür nötigen sozial-kommunikativen Kompetenzen sowie sportpsychologische Basics für die praktische Arbeit.

Einerseits wurde dieses Lehrbuch also konzipiert, um Einblicke in die verschiedenen Themenbereiche zu geben, mit denen sich Trainerinnen und Trainer im E-Sport auseinandersetzen müssen. Dabei werden durch die Autorinnen und Autoren Erfahrungen und Erkenntnisse aus der E-Sport-Praxis mit wissenschaftlichen Erkenntnissen verknüpft. Dadurch entsteht ein bislang einzigartiges Sammelwerk für die praktische Arbeit als Trainerin oder als Trainer im E-Sport.

Andererseits wurde dieses Lehrbuch für die Aus- und Fortbildung von Trainerinnen und Trainern im E-Sport konzipiert. Dieses Werk legt das Fundament für die C-Trainerausbildung des ESBD, die ab Mitte 2021 als Praxisangebot E-Sport-Vereinen und Teams zur Verfügung stehen wird. Die Inhalte sind demnach gleichermaßen von Bedeutung für Trainerinnen und Trainer, die in Vereinen, Hochschulgruppen oder sonstigen nichtkommerziellen Einrichtungen tätig sind, wie für jene, die im professionellen E-Sport auf höchstem Niveau Training gestalten.

Auch für Pädagoginnen und Pädagogen bietet dieses Lehrbuch einen großen Mehrwert. Das zunehmende Interesse an E-Sport im pädagogischen Kontext verlangt nach Wissen über nachhaltige Gestaltung von E-Sport-Angeboten. Beim Aufbau und der Ausgestaltung solcher Angebote unterstützt dieses Lehrbuch als begleitende Literatur.

Ein großer Dank richtet sich an alle Autorinnen und Autoren dieses Buches für die engagierte Unterstützung dieses Sammelwerkes und damit einhergehend die Förderung und Professionalisierung des E-Sports!

### **Genderhinweis**

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird bei Personenbezeichnungen in diesem Sammelwerk auf die gleichzeitige Verwendung der Sprachformen männlich, weiblich und divers (m/w/d) verzichtet und nur die weibliche oder männliche Form verwendet. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten für alle Geschlechter- und Genderidentitäten.



# Inhalt

<b>Vorwort</b>	5
<hr/>	
<b>1. E-SPORT: ARBEITSFELD FÜR TRAINER</b>	
<hr/>	
<b>1.1 Einführung und Geschichte des E-Sports</b>	11
<i>Marius Schäffler</i>	
<b>1.2 Genres im E-Sport</b>	17
<i>Kevin Westphal</i>	
<b>1.3 E-Sport im Verein</b>	27
<i>Martin Müller</i>	
<b>1.4 E-Sport als Business</b>	31
<i>René Spanier</i>	
<b>1.5 Verhaltensweisen bei Online- und Offline-Turnieren, Teamreisen, Verantwortung für Mensch und Material</b>	37
<i>Jan Köhler</i>	
<b>1.6 Zu Regelwerken im E-Sport</b>	43
<i>Christian Neumeister</i>	
<b>1.7 Sicherheitsstandards im E-Sport</b>	47
<i>Stefan Ganten</i>	
<b>1.8 Jugendschutz</b>	53
<i>Lorenzo von Petersdorff</i>	
<b>1.9 Suchtprävention</b>	71
<i>Daniel Illy</i>	
<b>1.10 Literaturverzeichnis</b>	85
<hr/>	
<b>2. TRAININGSLEHRE, METHODENKOMPETENZ UND VERMITTLUNGSKOMPETENZ</b>	
<hr/>	
<b>2.1 Sportliche/E-Sportliche Leistungsfähigkeiten</b>	87
<i>Marius Schäffler</i>	
<b>2.2 Trainingsprinzipien und deren Anwendungsmöglichkeiten im E-Sport</b>	97
<i>Marius Schäffler</i>	

<b>2.3</b>	<b>Zeitliche Planung der Trainingseinheiten im E-Sport</b>	101
	<i>Marius Loewe</i>	
<b>2.4</b>	<b>Taktiktraining im E-Sport</b>	113
	<i>Markus Möckel</i>	
<b>2.5</b>	<b>Remote Coaching</b>	121
	<i>Marc Helbig</i>	
<b>2.6</b>	<b>Visualisierung</b>	125
	<i>Katharina Ahlers</i>	
<b>2.7</b>	<b>Auftritt vor Gruppen</b>	129
	<i>Katharina Ahlers und Julian Lagemann</i>	
<b>2.8</b>	<b>Rhetorik</b>	135
	<i>Julian Lagemann</i>	
<b>2.9</b>	<b>Literaturverzeichnis</b>	141
<b>3.</b>	<b>E-SPORT IM LEBENSWEG: TRAINING FÜR KINDER, JUGENDLICHE UND ERWACHSENE</b>	
<hr/>		
<b>3.1</b>	<b>Lebenswelten von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen</b>	145
	<i>Anja Schillhaneck</i>	
<b>3.2</b>	<b>Motorische Entwicklung im Lebenslauf</b>	153
	<i>Jan Dreier</i>	
<b>3.3</b>	<b>Modul Psychosoziale Entwicklung im Lebenslauf</b>	159
	<i>Miriam Langeleh</i>	
<b>3.4</b>	<b>Trainingsansätze für verschiedene Altersgruppen</b>	169
	<i>Miriam Langeleh</i>	
<b>3.5</b>	<b>Erwerb von Medienkompetenz mit und durch E-Sport?</b>	199
	<i>Anja Schillhaneck</i>	
<b>3.6</b>	<b>Gewalt im Spiel lassen – zum Umgang mit Gewaltdarstellung und Aggressionen in Videospiele</b>	207
	<i>Martin Fischer</i>	
<b>3.7</b>	<b>Sexualisierte Gewalt im E-Sport: Definition, Statistiken und Prävention</b>	213
	<i>Kristin Banse</i>	

---

<b>3.8 Rechtsfragen in der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen für E-Sporttrainer</b>	219
<i>Jens Wortmann</i>	
<b>3.9 Literaturverzeichnis</b>	223

<b>4. STÄRKUNG PHYSISCHER LEISTUNGSRESSOURCEN IM E-SPORT</b>	
--	--

---

<i>Sascha Ketelbut, Anna Martin-Niedecken, Claudia Kubica, Claudio R. Nigg</i>	
<b>4.1 Einleitung</b>	229
<b>4.2 Bedeutung von körperlicher Aktivität</b>	231
<b>4.3 Bewegungsmangel und Folgen</b>	245
<b>4.4 Bewegungsempfehlungen</b>	253
<b>4.5 Bewegungsförderung im E-Sport</b>	267
<b>4.6 Übungskatalog für E-Sportler</b>	269
<b>4.7 Literaturverzeichnis</b>	293

<b>5. ENTWICKLUNG SOZIALER UND KOMMUNIKATIVER KOMPETENZEN</b>	
---	--

---

<b>5.1 Trainer als Rolle im E-Sport: Führungsperson und Vorbild</b>	299
<i>Matthew Watson und Ismael Alfonso Pedraza-Ramirez</i>	
<b>5.2 Empathie und Vertrauen im E-Sport</b>	313
<i>Markus Möckel</i>	
<b>5.3 Kommunikation im E-Sport: Trainerkommunikation, Feedback und Konfliktmanagement</b>	317
<i>Kati Wiedenbrüg</i>	
<b>5.4 Literaturverzeichnis</b>	333

<b>6. SPORTPSYCHOLOGISCHE GRUNDLAGEN IM E-SPORT</b>	
---	--

---

<b>6.1 Training psychischer Leistungsfaktoren im E-Sport</b>	337
<i>Thorsten Loch</i>	
<b>6.2 Teambuilding im E-Sport</b>	365
<i>Christian Reinhardt</i>	
<b>6.3 Literaturverzeichnis</b>	375



# 1. E-SPORT: ARBEITSFELD FÜR TRAINER

## 1.1 Einführung und Geschichte des E-Sports

*Marius Schäffler*

### Einführung in den E-Sport

Zehn Athleten vor ihren Computern, eine riesige Bühne mit gigantischen Videoleinwänden, 10.000de Zuschauer live in der Arena und Millionen Zuschauer im Livestream verfolgen über Stunden eine mitreißende Finalserie. Währenddessen liefern die besten E-Sportler der Welt unglaubliche Leistungen ab. Eine Vielzahl von Eingabeaktionen mittels Maus und Tastatur innerhalb von Bruchteilen einer Sekunde, welche unter höchster Konzentration und Anspannung erfolgen und schließlich – *Victory*. Die Spieler springen auf, liegen sich in den Armen. Kommentatoren brüllen vor Aufregung, Verzweiflung und Überraschung, die Zuschauerermenge jubelt und weint. Unglaubliche Szenen, welche sich im zunehmenden Maße bei einer Vielzahl von E-Sport-Events in den letzten Jahren genauso abspielen. Der E-Sport boomt.

Das breite Publikum, das unterschiedlichste E-Sport-Titel ausübt, bilden Millionen von Amateur- und Hobbyspielern jeglicher Alterskategorie (10–70 Jahre). Diese Spieler\*innen brauchen keine riesige Bühne mit Live-Zuschauern, sie spielen aus Spaß, Begeisterung und dem kompetitiven Gedanken der Spiele. Man trifft sich in Breitensportvereinen, Hochschulgruppen, Communitys oder Clans, um eine gemeinsame Leidenschaft zu teilen – den E-Sport. Auf den nachfolgenden Seiten wird beschrieben, wie es dazu kam und welche Perspektiven sich daraus ableiten lassen.

E-Sport-Definition nach eSport-Bund Deutschland e.V. (2018):

„eSport ist der unmittelbare Wettkampf zwischen menschlichen Spieler/innen unter Nutzung von geeigneten Video- und Computerspielen an verschiedenen Geräten und auf digitalen Plattformen unter festgelegten Regeln. Der Vergleich der sportlichen Leistung im eSport bestimmt sich aus dem Zusammenwirken einer zielgerichteten Bedienung der Eingabegeräte in direkter Reaktion auf den dargestellten Spielablauf bei gleichzeitiger taktischer Beherrschung des übergreifenden Spielgeschehens. Bezugsobjekt der sportlichen Tätigkeit sind Videospiele, die in ihrem Aufbau und ihrer Wirkungsweise den Anforderungen an die sportliche Leistungsermittlung genügen, den Spielerfolg nicht überwiegend dem Zufall überlassen und einen reproduzierbaren Spielrahmen zum Vergleich der Leistung zwischen den Spieler/innen bieten.“

### Erläuterung des Begriffs E-Sport

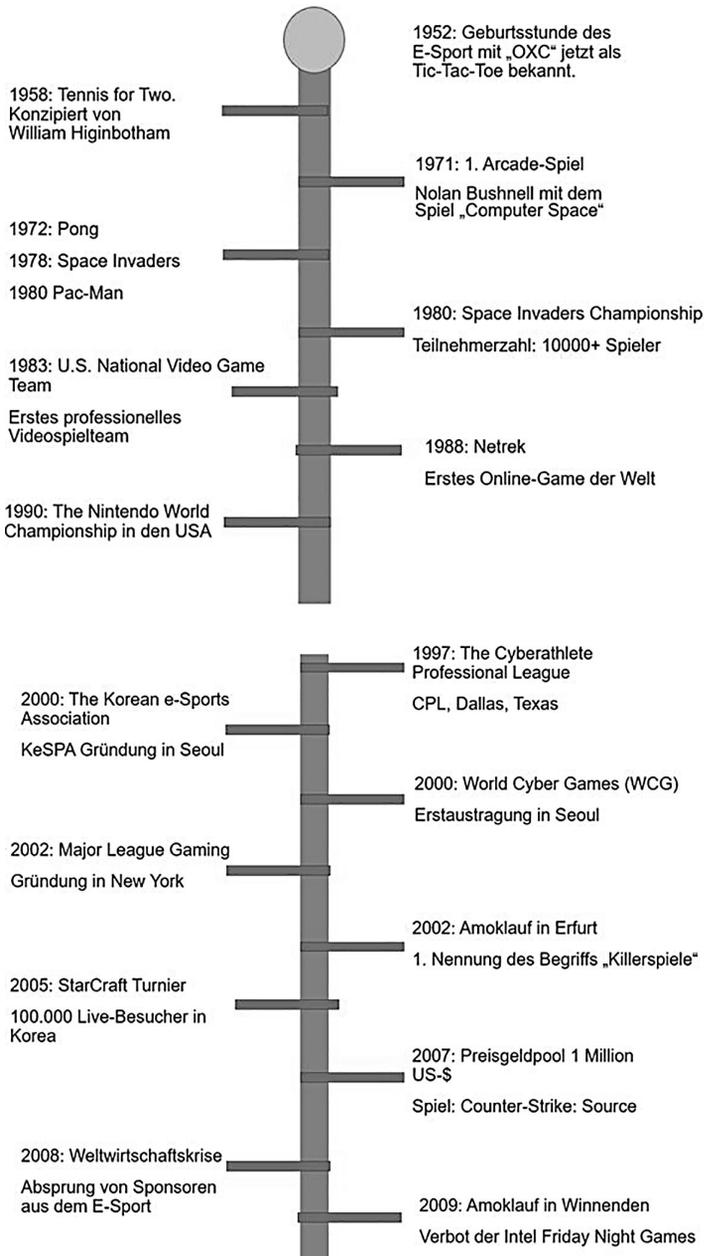
Versucht man die Definition des ESDB etwas verständlicher zu fassen, kann man die Kernpunkte der Definition etwas genauer erläutern:

- Wettkampf
- Eine Gleichzeitigkeit des Wettkampfes muss gegeben sein.
- Der Wettkampf Mensch gegen Mensch steht im Vordergrund, nicht Mensch gegen Bot.
- Unter festgelegten Regeln
- Fairness
- Möglichkeit des Leistungsvergleiches
- Integrität, indem man z.B. Cheating, illegalen Absprachen oder Matchfixing entgegenwirkt.
- Sportliche Leistung
- Motorische Leistung an den Eingabegeräten
- Aktion und Reaktion in Bezug auf das Spielgeschehen
- Taktisches Denken
- Verbesserung durch Training
- Spielerfolg nicht überwiegend dem Zufall überlassen
- Chancengleichheit
- Programmierte Zufallsfaktoren oder eine künstliche Intelligenz dürfen keine spielentscheidende Rolle einnehmen.

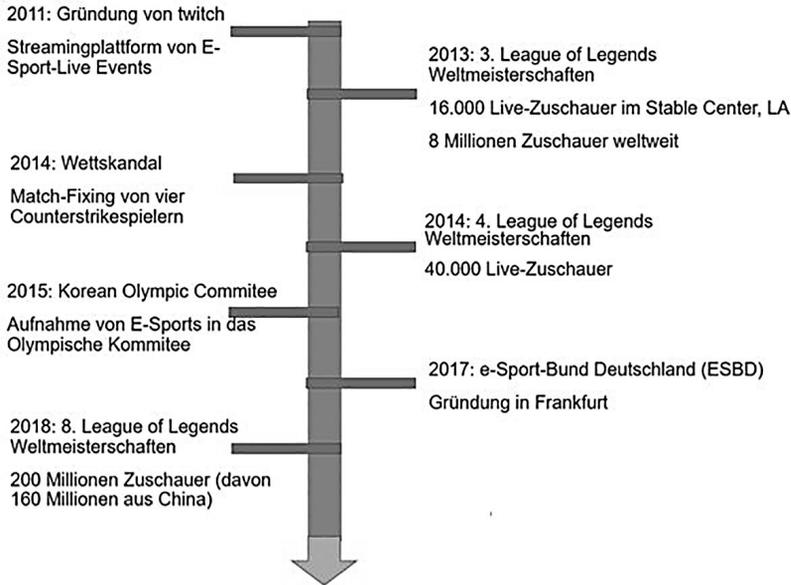
Möchte man den E-Sport mit all seinen unterschiedlichen Spielen in seiner Unterteilung mit einer klassischen Sportart vergleichen, dann wird es am Beispiel der Leichtathletik wohl am deutlichsten. Die Leichtathletik lässt sich grob unterteilen in Lauf-, Sprint-, Sprung- und Wurfdisziplinen. Darunter befinden sich die einzelnen Disziplinen, z.B. ist der Weitsprung eine Sprungdisziplin. Im E-Sport bilden die übergeordneten Kategorien die Genres und die einzelnen Spiele die jeweilige Disziplin. Beispielsweise ist Multiplayer Online Battles Arena (MOBA) ein Genre, League of Legends oder Dota sind Spiele als Disziplinen. Des Weiteren wären die Sportsimulationen ein Genre und FIFA oder NBA2K Spiele als Disziplinen.

Je nachdem, um welche Disziplin es sich handelt, wird auf dem PC oder einer Konsole gespielt. Als Eingabegeräte dienen in der Regel Maus und Tastatur oder ein Controller. In bestimmten Titeln werden aber auch besondere Game Pads eingesetzt. Zudem gibt es für Menschen mit Behinderungen, die körperlich nicht in der Lage sind, die gängigen Eingabegeräte zu bedienen, spezielle Lösungen, die sich je nach Hersteller etwas unterscheiden.

## Geschichte des E-Sports



## 1.1 Einführung und Geschichte des E-Sports



Als hervorzuhebende Ereignisse im Zeitstrahl sind die Entwicklung der Spiele Pong (1972) und Space Invaders (1978) anzusehen, welche den Grundstein für das kompetitive Spielen von Videospiele legten. Die ersten E-Sport-Wettkämpfe 1980 fanden in Amerika statt. Der Software-Spiele-Hersteller Atari übernahm das Hosting für „The National Space Invaders Championship“, wofür sich mehr als 10.000 Spieler meldeten.

Ein weiterer bedeutender Marker in der Geschichte des E-Sports war die Gründung von KeSPA (Korean e-Sports Association) im Jahr 2000. Der damit erste nationale Dachverband übernahm Pionieraufgaben und beschrieb die Bereiche Etablierung und Verwaltung des E-Sports in Südkorea als seine Hauptaufgaben.

Die Weltwirtschaftskrise 2008 beeinflusste nahezu alle Bereiche des öffentlichen Lebens in erheblichem Maße negativ. Besonders der E-Sport, der sich in einer Boomphase befand, spürte die Auswirkungen massiv: maßgebliche Sponsor-Partner, u.a. AMD, kündigten ihre Unterstützung. Des Weiteren wurden die Preisools in sämtlichen Spielen stark reduziert.

Mit der Gründung der Live-Streaming-Videoplattform Twitch im Juni 2011 eröffneten sich neue Möglichkeiten für die Übertragung von E-Sport-Live-Events. Die Plattform konnte bereits zwei Jahre nach der Gründung mehr als 45 Millionen Zuschauer auf sechs Millionen Streaming-Kanälen verzeichnen. Bemerkenswert ist das Durchschnittsalter der Zuschauer, dieses beträgt 21 Jahre.

Nach der vorangegangenen Gründung von lokalen E-Sportvereinen (Magdeburg eSports, Leipzig eSport, 1. Berliner eSport-Club) folgte 2017 die Gründung des eSport-Bund Deutschland (ESBD) e.V. Als Fachsportverband ist der ESBD sowohl für Politik und Verwaltung als auch für andere Sport- und Dachverbände der

zentrale Ansprechpartner für die sportliche Ausgestaltung von E-Sport und die Belange der Athleten in dem Bereich. Für seine Mitgliedsorganisationen aus Spitzen- und Breitensport des E-Sports bildet der ESBd eine Plattform, auf der gemeinsame Herausforderungen im Dialogverfahren behandelt und übergeordnete Themenfelder bearbeitet werden können.



## 1.2 Genres im E-Sport

*Kevin Westphal*

### Sportsimulationen

Hierbei geht es um eine Simulation einer klassischen Sportart, die in Form eines Videospiele gespielt oder durchgeführt wird. Dabei ist es allerdings nicht notwendig, diese auch selbst als Person auszuführen. Vielmehr ist es eine grafische Darstellung der Tätigkeit mit dem Aspekt, dieses so realistisch wie möglich umzusetzen. Am bekanntesten in Europa sind sicherlich die Sportsimulationen im Fußball mit FIFA und PES, alternativ gibt es auch bekannte Simulationen für Eishockey, Basketball, American Football, Tennis, Skateboard uvm. Einige Bereiche des Sports gliedern sich allerdings ab und bilden neue Genres.

- Sport – Manager -> Wirtschaftssimulation
- Fighting -> Beat´em up
- Rennspiele -> SimRacing
- Flugsport -> Flugsimulator
- uvm.

### Technische Voraussetzungen

Sportsimulationen können auf diversen Endgeräten gespielt werden, am beliebtesten ist die Konsole. Eine Besonderheit der Sportsimulation ist die einfache Einstiegshürde. Die Sportarten sind meist schon aus der realen Welt bekannt und damit sind die Regeln für diese Sportart ebenso bekannt. Außerdem sind für das Ausüben des E-Sports lediglich die Konsole, Controller und ein TV/Monitor notwendig.

### Wie wird gespielt?

Die Steuerung der verschiedenen Spieletitel erfolgt über das Gamepad/Controller. Hier ist der Einstieg meist simpel, für eine genaue Steuerung der Aktionen ist allerdings viel Übung gefragt und auch in den Spieletiteln selbst finden sich viele Optionen, um hier Modifikationen vorzunehmen. Wie im realen Sport halten sich die Sportsimulationen an ihr realistisches Regelwerk. Im E-Sport werden dann meist mehrere Partien gespielt, um einen Gewinner zu ermitteln (z.B. in FIFA mit einem Best of 3 oder 5 Format). Die strategische und taktische Tiefe der Sportart wird im Spieletitel simuliert und so können alleine schon über diese Stellschraube viele Vorteile erarbeitet werden. Die reale Sportart zu kennen befähigt den Spieler/Spielerin, die elementaren Züge des E-Sports zu verstehen, um allerdings wirklich auf hohem Niveau spielen zu können, muss die Steuerung am Gamepad gemeistert werden. Ebenso ein tiefes Verständnis davon, wie bestimmte Spielmechaniken bzw. Werte in Spielen funktionierten. Die Attribute der Spieler können sich z.B. teilweise von der Realität entscheiden oder sie haben eine unterschiedli-

che Gewichtung. So kann es in FIFA Teilen vorkommen, dass die Wichtigkeit von Geschwindigkeit bei Spielern manchmal extrem wichtig ist, in anderen Editionen allerdings nicht.

### **Echtzeit-Strategiespiele(RTS)**

Die bekanntesten in dieser Rubrik sind Warcraft sowie Starcraft vom Publisher Blizzard. Weitere Titel wären Age of Empires, Command & Conquer, Company of Heroes und viele mehr. Im E-Sport spielt man, wie in einer 1 gegen 1 Disziplin gegeneinander. Ziel ist es, in Echtzeit eine eigene Basis aufzubauen und wiederum die Basis des Gegners zu zerstören. Dabei steht vor allem im Vordergrund, wann welche Entscheidungen getroffen werden, um eben seine Ziele zu erreichen. Spieltechnisch basieren die Spielelemente oft auf einem Stein – Schere – Papier Prinzip, was bedeutet, dass z.B. eine Einheit X besonders stark gegen Einheit A ist und somit gewinnt, es aber eine Einheit B gibt, die wiederum eine Einheit X schlagen kann. Dadurch wird ein grundsätzliches Gleichgewicht gewährleistet. Allgemein könnte auch Kriegsführung/-kunst an sich als Element des RTS angesehen werden.

### **Technische Voraussetzungen**

RTS Spiele werden überwiegend auf dem PC gespielt. Der Spieler steuert seine Aktionen und Entscheidungen mit Maus und Tastatur. Viele Aktionen, die durch Mausclicks gemacht werden könnten, können auch durch Tastenkürzel über die Tastatur erledigt werden. Da es so viele Möglichkeiten gibt und Entscheidungen, die getroffen werden müssen, ist vor allem in RTS Spielen die Anzahl der APM (Aktionen Pro Minute) besonders hoch. Profispieler liegen hier oftmals über einer APM von 300 während „Casual Gamer“ eher zwischen 50 – 100 Aktionen pro Minute liegen. Qualitativ hochwertige Peripherie ist hier also unbedingt notwendig, ebenso wie eine schnelle Darstellung mit einem 144 Hz Monitor.

### **Wie funktioniert das Spiel?**

Im Echtzeit – Strategiespiel geht es vor allem um Entscheidungen! Und diese müssen kontinuierlich getroffen werden. Das Spiel wird ohne Pause durchgeführt (nicht zu verwechseln mit Rundenstrategie wie Civilization) sollte daher die Entscheidungsfindung zu lange dauern, verliert man wertvolle Zeit, um seine Ziele zu verfolgen. Grundsätzlich kann man ein RTS in Micro- sowie Macrogame unterteilen. Es sind 2 verschiedene Ebenen, welche die Entscheidungsfindung definieren.

#### *Micro-Management:*

*Micro bezieht sich auf die Fähigkeiten des Spielers, einzelne Spielabläufe in Form von Einheiten oder Fähigkeiten zu kontrollieren und gezielt zu steuern. Reflexe, Fingerfertigkeit und kurzzeitige schnelle Entscheidungsfindung sind hier relevant.*

*Beispiel: 3 Schwertkämpfer kämpfen gegen 3 gleichwertige Einheiten. Ein Spieler mit gutem Micro-Management kann aus so einer Situation einen Sieg hervorholen, indem er die Einheiten in dieser Situation gezielt steuern kann und so z.B. das*

*Austeilen des Schadens kontrolliert, die Positionierung der Soldaten sowie die Verteilung des einkommenden Schadens aufteilt.*

### **Macro-Management:**

*Unter Macro versteht man die langfristige Planung und Durchführung von Strategien, Taktiken und Zielen. Eben nicht eine unmittelbare Steuerung einzelner Einheiten. Trotzdem bedarf es eines Hohen Aufwands an APM, eben diese Macro Entscheidungen umzusetzen, welche dann wieder in Micro Teilabschnitte münden. Strategie ist ein Teilaspekt von Macro. Welche Strategie verfolgt ein Spieler, um seine Ziele zu erreichen? Dies können Entscheidungen im Spielstil sein, im Angriffs- oder Verteidigungsverhalten oder aber auch in welcher Art und Weise man seine Basis aufbaut. Im RTS ist oftmals das Ressourcen Management ein Kernpunkt des Marco Spiels. Wie und wann investiere ich meine Ressourcen in neue Einheiten, Technologien oder Gebäude? Die Ressourcen selbst werden z.B. gesammelt (Holz, Gold, Mineralien uvm.) oder alternativ gibt es Einheitenpunkte, die durch das Halten eines gewissen Punktes auf der Karte generiert werden Ebenfalls Bestandteil des Macros ist Map Awareness, also Wahrnehmung des Spielfeldes. Wo und wie möchte man selber auf der Karte sich bewegen, oder auch wie und wo bewegt sich der Gegner? Dies ist wichtig, um Angriffe zu planen oder eben Angriffe zu verhindern.*

Der Großteil von E-Sport-Titeln beinhaltet die Elemente Micro- und Macro-Management. Die Form des RTS vermag es allerdings, dies besonders gut darzustellen. In einer Partie Starcraft z.B. entscheidet man sich vor der Partie für eine Rasse (Terraner, Zerg oder Protoss), welche diverse taktische Vor- und Nachteile mit sich bringt. Außerdem wählen beide Spieler aus einem Mappool (Anzahl verschiedener Maps), welche Karte sie spielen wollen. Dadurch ergeben sich schon elementare Erkenntnisse zum Macro-Management (z.B. *ist die Karte klein, bietet sich ein schneller Angriff aufgrund der geringen Distanz zwischen den Basen besonders an*). Im Spiel selbst treffen die Spieler dann permanent Entscheidungen. Wie viele Ressourcen möchte ich aufwenden, um noch mehr Ressourcen abzubauen? Wann produziere ich eine Armee? Wann greife ich an oder verbessere meine Armee? Wie und wo lasse ich meine Angriffe stattfinden? Welche Armeekompositionen wähle ich? Und all diese Fragen stellen sich die Spieler natürlich auch über den Gegner. Hierbei ist dann ein „Scouting“ besonders wichtig. Also z.B. bewusst eigene Ressourcen opfern, um die Pläne des Gegenübers zu erkennen, um dann dementsprechend darauf reagieren zu können. Am Ende entscheidet eben, wer hat zum richtigen Zeitpunkt die richtigen Entscheidungen getroffen.

Aufgrund der hohen Varianz für Spielereignisse sowie des großen taktischen und strategischen Anspruchs eines RTS Spiels gehören diese Spiele seit Anbeginn des E-Sports zur Königsklasse.

### **First Person Shooter (FPS)**

Bei einem FPS(First-Person-Shooter) handelt es sich um einen Shooter aus Egoperspektive. Ziel des Genres ist es, meist diverse Ziele oder Objekte zu erfüllen oder

alternativ das gegnerische Team an der Erfüllung zu hindern. Hierbei haben sich im Gegensatz zu anderen E-Sport Genres keine festen Teamgrößen etabliert. Eine Übersicht:

- Call of Duty 4 gegen 4
- Counter Strike: Global Offensive 5 gegen 5
- Quake 1 gegen 1
- Overwatch 6 gegen 6
- Rainbow Six: Siege 5 gegen 5
- Valorant 5 gegen 5

FPS-Titel können sich in ihrer Art und Weise stark unterscheiden, im Kern ist aber der Punkt des „Aiming“ immer vorhanden: das Zielen mit Waffen, Fähigkeiten oder Utility.

### Technische Voraussetzungen

Der PC ist hauptsächlich Plattform dieses Genres, allerdings ist dies auch abhängig von Spiel und Region. So ist vor allem in Nord-Amerika bei Titeln wie Call of Duty oder Halo die Spielekonsole sehr beliebt. Am PC ist vor allem der Monitor, also die Anzeige des Spielgeschehens, sehr wichtig. Um die 144 Hz bespielen zu können sind also Geräte mit leistungsstarken CPUs notwendig. Umso höher die FPS Zahl in Shootern ist desto flüssiger fühlt sich das Spielgeschehen an. Neben dem Gamepad an der Konsole, steuert man die Spiele am PC mit Tastatur und Maus, zur Kommunikation ist ein Headset notwendig.

### Wie wird gespielt?

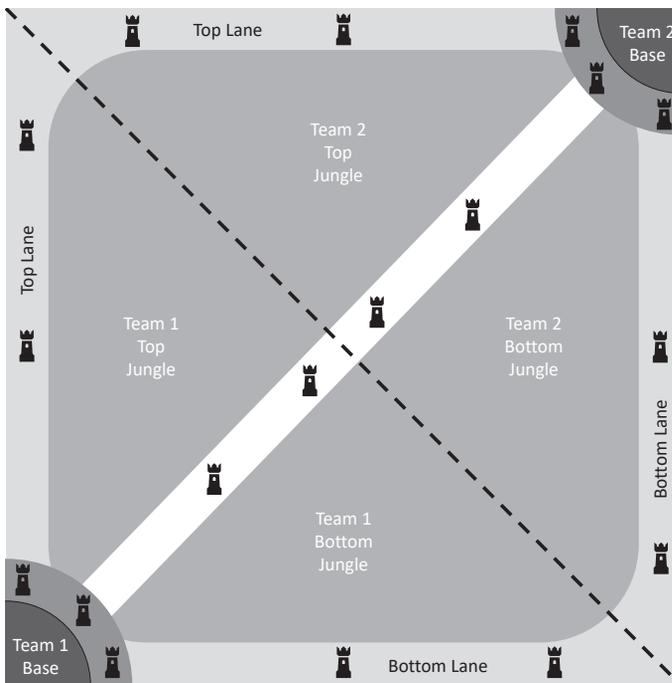
Da die Unterschiede je FPS-Titel sehr unterschiedlich sein können, ist es wichtig, die Kernpunkte genau zu beleuchten. Diese sind vor allem Aiming und somit Muscle Memory, sowie Teamkommunikation. Außerdem ist die Struktur eines Matches bei vielen Titeln ähnlich. Als analoger Sportvergleich könnte man eventuell American Football sehr gut mit Shootern vergleichen. Meist wird eine Spielpartie darüber entscheiden, welches Team zuerst eine bestimmte Punkteanzahl erreicht hat. Es werden zum Beispiel 23 Runden gespielt, welches Team zuerst 12 Runden für sich entscheiden kann, geht als Gewinner aus dieser Partie hervor. Abhängig vom Spiel werden diese Partien auf unterschiedlichen Karten/Umgebungen ausgespielt, hier haben die Titel einen jeweiligen Mappool (Anzahl verschiedener Maps). Jede Runde für sich ist ein Angriff bzw. Verteidigung. Das Aiming ist essentieller Bestandteil des FPS und Bedarf reichlichen Trainings sowie Reflexe, Präzision und Antizipation. Durch optimales Zielen (schnell, präzise) kann der Spieler die Zeit zur Eliminierung des gegnerischen Spielers verringern. Die Taktik der Teams ist ebenfalls ein elementarer Baustein des Genres, jede Runde verwenden die Spieler diverse vorbereitete Taktiken, um ihr Gegenüber zu besiegen. Vor allem durch Positionierungen auf der Karte oder Nutzen von Fähigkeiten/Utility entsteht hier viel Varianz. Bei einigen Spieletiteln gibt es auch noch Money-Management, welches daraus resultiert, dass jede Waffe, Fähigkeit oder Utility eine

Ingame Währung kostet, welche man sich innerhalb des Spieles verdient. Durch den richtigen Einsatz von all diesen Punkten und der nötigen Teamkommunikation, um eben diese zu koordinieren, kann ein Team die Partie für sich entscheiden!

Quelle 1: [https://de.wikipedia.org/wiki/Multiplayer\\_Online\\_Battle\\_Arena](https://de.wikipedia.org/wiki/Multiplayer_Online_Battle_Arena)

## Multiplayer Online Battle Arena (Moba)

Bei einem Multiplayer Online Battle Arena (Moba) handelt es sich um ein Echtzeit Strategie Spiel, in welchem 2 Teams mit je 5 Mitspielern gegeneinander antreten. Ziel des Spiels ist es meist, die gegnerische Basis zu zerstören. Es können allerdings auch andere temporäre Ziele Teil des Spielinhalts sein. Am bekanntesten in diesem Genre sind die Spieletitel Dota und League of Legends. Allerdings gibt es auch andere Spieletitel wie Heroes of the Storm oder Smite, die versuchen mit individuellen Änderungen neue Spielansätze zu finden.



## Technische Voraussetzungen

Mobas gibt es auf jeglicher Art von Plattform. Im E-Sport sehen wir allerdings, dass dies entweder auf dem PC oder im Mobile Bereich gespielt wird. Für ein bestmögliches Ergebnis sollte man hier natürlich hochwertige Hardware verwenden, um z.B. 144 FPS auf einem 144 Hz Monitor darstellen zu können. Als Eingabe nutzen die Spieler dann Maus und Tastatur zur Steuerung im Spiel. Da Kommunikation mit den Mitspielern zwingend notwendig ist, wird ein Headset ebenfalls

empfehlen, allerdings bieten die Spiele selbst auch andere Kommunikationswege wie Chats oder Ping Funktionen.

### **Wie funktioniert das Spiel?**

In diesem 5 gegen 5 Spiel übernimmt jeder Spieler in seinem Team eine bestimmte Rolle, ähnlich wie es im analogen Sport im Fußball zu finden ist. Da die Spielwelt bzw. Karte immer gleich ist, sind die Rollen der Spieler oftmals an eine Position gebunden. Grundsätzlich sind beide Basen über mehrere Wege (Lane) miteinander verbunden. Auf diesen Wegen stehen Verteidigungsstrukturen, um den Gegner daran zu hindern, direkt in die Basis eindringen zu können. Außerdem erscheinen in regelmäßigen Abständen in den eigenen Basen „Nicht Spieler Gesteuerte“ Minions. Der Spieler übernimmt nun die Rolle eines Helden mit verschiedenen Fähigkeiten und Attributen. Über das Spiel hinweg sammelt dieser Erfahrung durch das Erledigen von Minions oder gegnerischen Mitspielern und sammelt so ebenfalls Ressourcen z.B. eine Währung. Dadurch kann sich der Held weiterhin mit Gegenständen verstärken, um schlussendlich die gegnerische Basis zu zerstören.

### **Wie wird gespielt?**

Die Spieler werden meist an einem Schreibtisch mit einem Monitor sowie Peripherie spielen. Die Steuerung ihres Helden passiert sowohl mit der Maus als auch mit der Tastatur. Hierbei gibt es Tastenkürzel für die verschiedenen Fähigkeiten oder Items, aber auch zur Steuerung externe Objekte oder die Kamerasicht. Die Spieler müssen vor dem Beginn des Spiels ihre Helden miteinander abstimmen (Draft). Hierbei gibt es meist über 100 verschiedene Helden mit individuellen Fähigkeiten. Ebenso erfüllt jeder Held eine andere Rolle in einem Team. Diese Rollen können allerdings noch in diverse Unterrollen unterteilt werden.

#### *Rollen im Spiel:*

*Tank: Besitzt viele Lebenspunkte und dient als Frontlinie in Kämpfen, er kann am meisten einstecken.*

*Carry: Wenig Lebenspunkte, dafür ein hohes Schadenspotenzial. Mit genügend Items und Level wird diese Rolle den größten Schaden im Team anrichten.*

*Support: Der Supporter hilft anderen Mitspielern, ihre Rolle besser auszufüllen. Meist bringen diese Rolle bestimmte Utilityfähigkeiten mit sich, um z.B. Gegner gefangen zu halten oder zu betäuben.*

Neben diesen festen Rollenbildern gibt es noch mehr Möglichkeiten, die Aufgaben eines Spielers in Verbindung mit seiner Rolle zu definieren. Zum Beispiel, ob ein Held einen Kampf beginnen soll, oder den Kampf eher vereiteln möchte. Möchte man in einem kurzen Zeitraum sehr viel Schaden anrichten, oder lieber langfristig höheren Schaden Output erzeugen uvm. Im Zusammenspiel der 5 Helden/Spieler ergibt sich dann eine Teamkomposition, welche meist klare Ziele aufweist. Möchte ein Team z.B. das Spiel möglichst schnell beenden, also im Early Game gut sein? So wird es Probleme haben gegen Teams, die im Late Game gut sind. Möchte man als Team kämpfen oder lieber die einzelnen Lanes bespielen?

Aufgrund der hohen Anzahl an Champions und der Vielzahl an Items und Taktikunterschiede zeichnen sich in einem Moba immer wieder andere Spiele ab. Dies ist ein Kernpunkt, warum Mobas so erfolgreich im E-Sport sind. Auch wenn die Spielkarte oder Champions an sich gleich sind, ist die Kombination aus diesen immer wieder neu, vor allem in Verbindung mit unterschiedlichen Taktiken.

## **SimRacing**

Mit SimRacing ist eine digitale Form des Motorsports gemeint. Diese wurde sogar bereits vom deutschen Motorsport Bund als offizielle Sportart in Deutschland anerkannt. Kein anderer E-Sport Titel verbindet die virtuelle Welt so sehr mit der realen. Ziel im SimRacing ist es, sein virtuelles motorgetriebenes Fahrzeug möglichst schnell und geschickt über die Rennstrecke zu bewegen und somit die Ziellinie als erstes zu erreichen. Wichtige Titel in diesem Genre sind RaceRoom Racing Experience, iRacing, rFactor oder auch GranTurismo. SimRacing ist bereits fester Bestandteil in der Motorsport Welt, in der reale Fahrer den digitalen Sport nutzen, um sich auf Rennveranstaltungen vorzubereiten.

## **Technische Voraussetzungen**

Das Genre findet vor allem auf der PC Plattform statt. Besonders ist das Equipment, welches man fürs SimRacing nutzt. Hier versuchen die Spieler, das reale Bild eines Rennwagens nachzuahmen. So werden die Simulationen mit Lenkrad und Pedale gesteuert und haben daher im Gegensatz zu anderen E-Sport Titeln eine ganz eigene Form von Bewegungsabläufen, die nicht an Maus oder Tastatur stattfinden. Ebenfalls wichtig ist das Erfassen des Spielgeschehens. Hierbei verwenden viele Spieler 3 Monitore, um ihr Sichtfeld zu erweitern, alternativ kann auch eine VR Brille genutzt werden, um sich direkt ins Spielgeschehen versetzen zu lassen. Ein Rennsitz sowie weitere Knöpfe zur Steuerung der Befehle innerhalb eines Autos oder für Taktikanweisungen sind optimal. Zusammengefasst spricht man hier von einem „SimRacing-Rig“. Heutzutage können diese SimRacing Rigs so einen qualitativen hochwertigen Standard erreichen, dass hier Teile aus dem realen Motorsport/Auto mit dem der Rigs 1:1 austauschbar wären.

## **Wie wird gespielt?**

Da SimRacing eine digitale Form des Motorsport ist, treffen nahezu alle Eckpunkte des Motorsports eben auch auf SimRacing zu. Die Fahrzeuge sind mit ihren Daten genauestens ins Spiel implementiert und Rennstrecken sind lasergescannte Kopien ihrer realen Version. Somit haben die Fahrer auf der digitalen Strecke genau die gleichen Rundenzeiten, Bremspunkte und Überholmöglichkeiten wie die Fahrer auf der realen Strecke. Kernpunkt im Racing ist natürlich die präzise Kontrolle über das Fahrzeug, und dieses eben schnell über die Rennstrecke zu bewegen. Durch das SimRacing Rig wird von den Spielern körperlich mehr abverlangt als in anderen E-Sport Titeln. Bei einem entsprechenden Rig könnten sogar die G-Kräfte, welche sonst nur im realen Fahrzeug vorherrschen, simuliert werden. Genaues Lenken sowie Beschleunigen und Bremsen über die Pedale ist also permanent notwendig. Aber nicht nur der Fahrer gibt dem Spiel seinen Input,

die Besonderheit im SimRacing ist eben auch, dass das SimRacing Rig haptisches Feedback geben kann. Somit merkt der Fahrer z.B., über welchen Untergrund er fährt oder ob seine Reifen Haftung verlieren. Diese Art von Feedback gibt es kaum in anderen Bereichen des E-Sports. Die Rumble Funktion eines Gamepads ist hiermit nicht vergleichbar. Neben dem reinen Fahren auf der Rennstrecke spielt die Rennstrategie sowie das Setup des Autos eine entscheidende Rolle. Temperaturen, Luftdruck oder Wetter werden simuliert, genauso wie Reifenabrieb und Haftung. Auch hier kann man wie in der realen Welt alles am Auto einstellen, was möglich ist, vom Reifendruck über Federhöhe bis Sturz der Reifen oder auch Getriebeübersetzung. Das richtige Setup entscheidet genauso über den Sieg des Fahrers wie sein fahrerisches Können. Die Rennstrategie beschreibt, wie mit den Ressourcen des Fahrzeuges umgegangen wird. Also sind z.B. Boxenstopps notwendig, um Reifen zu wechseln oder Kraftstoff nachzutanken.

### **Wie funktioniert das Spiel?**

Die Strukturen, in welcher SimRacing funktionieren, sind denen des realen Motorsports nachempfunden. So gibt es meist Rennkalender, in denen eine bestimmte Anzahl an Rennveranstaltungen absolviert werden müssen. Diese haben dann meist 1–2 Wochen Pause zwischen den Veranstaltungen, es werden also nur sehr selten mehrere Rennen hintereinander ausgetragen. Die Rennveranstaltungen strukturieren sich durch ein freies Training, gefolgt vom Qualifying und schlussendlich dem Rennen. Auch die Art der Veranstaltungen und Serien sind der Realität nachempfunden. So gibt es „Sprint“ Rennserien, in denen die Renndistanz über eine bestimmte Rundenanzahl definiert ist und somit meist nur ~ 90 Minuten dauert. Hier sammelt jeder einzelne Fahrer Punkte für seine Wertung, allerdings gibt es auch meist Teams aus je zwei Fahrern, die dann nochmals eine separate Teamwertung haben. Im Gegenteil dazu gibt es die „Ausdauer“ Rennserien, bei denen es Rennen gibt, die bis zu 24 Stunden andauern. Hierbei besteht ein Team aus mehreren Fahrern, meist zwischen 3–6 Personen, die sich abwechselnd das gleiche Auto auf der Rennstrecke teilen. Abseits dessen gibt es auch Modelle wie Rally, bei dem die Autos nicht auf Rundkursen, sondern auf Sprintstrecken mit einem Start und Ziel gelegt werden. Hier entscheiden dann die schnellste Zeit, wer diese Veranstaltung gewinnt.

### **Fighting Games**

Mit Kampfspielen meint man ein Spiel, indem sich zwei Spieler im 1 gegen 1 gegenüberstehen und versuchen, den Kampf für sich zu entscheiden. Ziel in diesem Genre ist es, den Gegner zu besiegen, indem man seine Lebenspunkte reduziert. Dies geschieht durch verschiedene Möglichkeiten von Angriffen wie Schlägen oder Tritten. Grundsätzlich unterscheidet man in diesem Genre noch zwischen 2D und 3D Titeln, wobei ersteres deutlich mehr Titel und auch Beliebtheit vorweist. Im Wettbewerb werden die Spiele vor allem offline ausgetragen, zwei Spieler an einer Konsole vor einem Monitor ist das gewollte Spielerlebnis, um den Wettkampfscharakter noch mehr zu unterstreichen.

- Street Fighter 2D
- Tekken 3D
- Soul Calibur 3D
- Super Smash Brothers 2D
- Mortal Kombat 2D
- Dragon Fighters 2D
- Gran Blue Versus 2D

### Technische Voraussetzungen

Gespielt werden Fighting Games vor allem auf Konsolen. Dabei ist die Wahl des Gamepads, oder auch Fighting Pad genannt, sehr entscheidend für die Spieler. So wird z.B. an einer aktuellen Konsole mit Gamepads von anderen Plattformen oder älteren Generationen gespielt, je nachdem, welches Pad der Spieler präferiert. Über diverse Adapter und Einstellungen lassen sich die Pads je nach Bedarf einstellen und modifizieren. Beliebt ist auch der Arcade Stick, welcher aus einem großen Stick sowie Einzeltasten besteht. Dadurch können Eingaben extrem präzise passieren.

Die Darstellung von Bewegungen der Charaktere ist extrem wichtig, daher hat sich mittlerweile der Standard entwickelt, auf 24 Zoll Monitoren zu spielen mit besonders geringer Reaktionszeit und ohne TV Geräte.

### Wie wird gespielt?

Fighting Games haben eine klare Struktur im Ablauf. In-Game, nach Auswahl der Kämpfer und der Stage wird ein Best Of Three-Kampf ausgeführt. Das Ergebnis dieses Kampfes geht dann in eine übergeordnete Best of Three/Five Wertung ein. Vor dem Spiel kann es eventuell Bans von Spielecharakteren (Kämpfer) oder Leveln (Stages) geben. Die Auswahl der Kämpfer ist allerdings komplett frei, jeder Kämpfer verfügt dabei über einzigartige Fähigkeiten. Die erste Stage wird meist per Zufall ausgewählt, woraufhin immer der Verlierer der Stage die nächste Stage auswählt. Um das Spiel zu gewinnen möchte man den Lebensbalken des Gegners auf 0 bringen, dazu verwendet man verschiedene Angriffe. Im E-Sport entscheiden hier Movement und Combos darüber, wie viel Schaden man hintereinander anbringen kann. Dabei ist ein Macro Wissen über Frames, Strategien und Combos essentiell. In Frames (Darstellung von Bildern pro Sekunde) misst man die Dauer der Animationen von diversen Angriffen oder Bewegungen. Die Strategie und Taktik beschäftigt sich im Detail dann mit diversen Angriffen. So gibt es schnelle oder langsame Angriffe, ebenso können diese von verschiedenen Richtungen ausgehen. Im Kampf versuchen die Kämpfer, ihr Gegenüber mit einfachen Angriffen zu poken (schnelle Angriffe die schlecht geblockt werden können), um einen Launcher zu finden. Ein Launcher ist dabei ein Eröffnungsangriff, der eine lange Kombo ermöglicht, also eine Abfolge von Angriffen, die der Gegner nicht vereiteln kann. Die Stage selbst bietet dabei auch Möglichkeiten, da die Areale Abgrenzungen haben und man somit Gegner in die Ecke drängen kann. Während ein Spieler angreift, möchte der andere Spieler die Angriffe abwehren

bzw. blocken und schaut, ob sich Zeitfenster für einen Gegenangriff ergeben, hier kommen z.B. die Frames wieder ins Spiel:

Beispiel: Kämpfer 1 führt einen starken aber langsamen Angriff aus. Dieser dauert 30 Frames lang. Die Animation beginnt und der Schlag erreicht Kämpfer 2, es sind 15 Frames vergangen. Nun braucht Kämpfer 1 weitere 15 Frames, bis die Animation abgeschlossen ist und er eine weitere Eingabe am Gamepad tätigen kann. In dieser Zeit kann Kämpfer 2 mit einem schnellen Angriff reagieren, der nur 12 Frames dauert und trifft damit sicher sein Gegenüber. Dabei spricht man von einem „Unsafe“ (unsicher) Angriff von Kämpfer 1.

Einige Spiele, meist aus dem 2D Bereich, bieten ein weiteres Tool im Kampf, die Meta Bar. Dies ist eine Energieleiste, die sich langsam füllt. Wenn sie aufgeladen ist, erlaubt sie dem Kämpfer einen besonders starken Angriff. Außerdem wird zunehmend die „Comeback“ Mechanik immer beliebter, und einige Spieletitel implementieren dies in ihr Gameplay. Dies bedeutet, umso weniger Lebenspunkte der eigene Kämpfer hat, desto mehr Schaden kann man austeilen.

## 1.3 E-Sport im Verein

*Martin Müller*

### Der Verein als Organisationsform

Vereine sind dem Grunde nach immer gleich, bzw. ähnlich, strukturiert. Die juristische Grundlage hierfür bilden das Grundgesetz § 9 (Vereinigungsfreiheit), das Bürgerliche Gesetzbuch (Buch 1 (Allgemeiner Teil); Abschnitt 1 (Person); Titel 2 (Juristische Person); Untertitel 1 (Vereine); Kapitel 1 (§§ 21–54 Allgemeine Vorschriften); Kapitel 2 (§§ 55–79 Eingetragene Vereine)), sowie das Vereinsgesetz. Hier werden verschiedene Arten von Vereinen definiert, denen jeweils die strukturellen Bedingungen gemein sind. Neben der Mitgliederversammlung als höchstem Gremium eines Vereins, ist ein den Verein nach innen und außen vertretender Vorstand zu benennen und dem Verein eine Satzung zu geben. Abhängig von dem in der Satzung definierten Zweck des Vereins, sind verschiedene strategische Schwerpunkte durch die Mitgliederversammlung, den Vorstand und nachgelagerte Ebenen (Bereichsleitung, Abteilungsleitung etc.) umzusetzen. Der maßgebliche Ansprechpartner für ehrenamtliche Trainer wird in der allgemeinen Struktur von Vereinen nicht definiert und ergibt sich so aus der internen Vereinsorganisation, die sehr unterschiedlich ausgeprägt sein kann. Zu Beginn des Engagements im Verein sollte daher die interne Organisation besprochen und klare Aufgaben sowie Zuständigkeiten und Ziele definiert werden.

In reinen E-Sport-Vereinen sind diese Schwerpunkte zumeist auf das Miteinander von Gamern, den sportlichen Erfolg speziell im E-Sport oder die Einbindung von generell Videospieldinteressierten fokussiert, hinzu kommen Aufgaben wie die Förderung des E-Sports insgesamt und die Öffentlichkeitsarbeit für das eigene Hobby. Im Allgemeinen besteht hier jedoch der Nachteil, dass „E-Sport“ als Zweck des Vereins nicht der Gemeinnützigkeit unterliegt (§ 52 AO). So sind Spenden an den Verein nicht steuerlich abzugsfähig, Übungsleiterpauschalen können nicht ohne Weiteres gezahlt werden und eine finanzielle Förderung der Tätigkeit im Verein oder des Gesamtvereins ist häufig nicht möglich, da diese zu großen Teilen an die Gemeinnützigkeit des Vereins gebunden sind.

Etwas anders verhält sich die Lage in klassischen Sportvereinen mit E-Sport-Abteilung oder anderweitig als gemeinnützig anerkannten Vereinen (bspw. Jugendorganisationen usw.). Die Fokussierung auf oben genannte Punkte kann auch hier gegeben sein, wird jedoch zumeist in das vorhandene Vereinsumfeld eingebettet und muss sich an den gewachsenen Strukturen des Vereins orientieren. Vorteilhaft bei gemeinnützigen Vereinen ist die rechtlich klare Regelung zur Aufwandsentschädigung von Trainern, Übungsleitern und anderweitig ehrenamtlich Engagierten.

Unabhängig von der genauen Organisationsform des Vereins ist die Verschriftlichung der getroffenen Absprachen angeraten.

### Trainer als Ehrenamt

Die Tätigkeit in Breitensportlich orientierten Vereinen erfolgt im Allgemeinen auf ehrenamtlicher Basis. Sich ehrenamtlich zu engagieren bedeutet, für eine Organisation freiwillig und ohne Vergütung / pauschale Aufwandsentschädigung Arbeit zu leisten. Hier stehen das Engagement „für die Sache“, den eigenen Sport, die Freude an der Wissensvermittlung oder auch die eigene Weiterentwicklung im Fokus der Tätigkeit.

Eine Vergütung als abhängig Beschäftigter oder freiberuflicher Auftragnehmer (auch auf 450 €-Basis) erfolgt erst im höherklassigen E-Sport, der zumeist in anderen Organisationsformen, bspw. als GbR oder GmbH, strukturiert ist. Generell gilt dabei, dass sämtliche Rechtsnormen zu Arbeitsschutz, Mindestlohn, Steuern und Sozialversicherungen sowie anderweitigen gesetzlichen Regelungen einzuhalten sind.

In als gemeinnützig anerkannten Vereinen können Übungsleiter mit dem sogenannten „Übungsleiterfreibetrag“ von aktuell bis zu 2.400,- €/Jahr steuer- und sozialversicherungsfrei für ihre Tätigkeit entschädigt werden (Deutsches Ehrenamt e.V., 2020). Dabei ist zu beachten, dass die Tätigkeit nebenberuflich ausgeübt werden muss, was konkret bedeutet, dass der zeitliche Einsatz nicht mehr als ein Drittel einer Vollzeittätigkeit ausmachen darf. Ebenfalls nutzbar ist der „Ehrenamtsfreibetrag“ von bis zu 720,- €/Jahr, der den gleichen o.g. Regelungen unterliegt. Eine Kombination aus beiden ist möglich, wenn die Tätigkeiten „Art Fremd“ behandelt werden. Beispiel hier: Der Trainer ist über den Übungsleiterfreibetrag und zusätzlich als Systemadministrator im Verein über den Ehrenamtsfreibetrag tätig. Dadurch ergeben sich flexible Möglichkeiten im Engagement (§ 3 EStG).

### Erwartungen eines Vereins an Trainer

Der Trainer ist für den Verein Bindeglied zwischen der Organisation und ihren im Training organisierten Mitgliedern, er ist erster Ansprechpartner, Vorbild und Mittler zwischen verschiedenen Ebenen. Aus diesem Grund ist es essenziell, die Vereinsphilosophie sowie die Hierarchie- und Kommunikationsstrukturen verinnerlicht zu haben und diese als Multiplikator auch an seine trainierten Mitglieder weitergeben zu können. Bereits zu Beginn eines Engagements als Trainer im Verein sollten die zu verantwortenden Bereiche sowie die Wünsche und Ziele von Verein und Trainer klar und offen diskutiert und festgeschrieben werden, um spätere Streitigkeiten über Finanzfragen, Hierarchien oder andere Unklarheiten auszuschließen. Grundsätzlich wird von einem Trainer zudem die selbstständige Problemlösung in seinem Verantwortungsbereich sowie die sichere Navigation innerhalb der Vereinshierarchien erwartet.

Die Kernerwartung des Vereins gegenüber dem Trainer liegt in der eigenverantwortlichen Strukturierung und Durchführung des Trainingsbetriebes. Abhängig von der für das Training ausgegebenen Zielstellung (Anfänger/Jugendtraining/„erstes Team“), sind dabei Leistungsorientierung, „Spaß am Spiel“ und

Struktur so in Einklang zu bringen, dass ein ganzheitliches und stabiles Team-Gefüge entsteht. Ein hochwertiges und zielgerichtetes Training liegt im integralen Interesse des Vereins, führt es doch zu sportlichem Erfolg, der Weiterentwicklung der Spieler auf persönlicher und sozialer Ebene und somit zu einer hohen Zufriedenheit der Mitglieder mit dem Verein selbst.

Auch zielführende und konsequente Kommunikation innerhalb der Organisationsstruktur des Vereins ist von großer Bedeutung. Können teaminterne Probleme oder Wünsche der Spieler nicht vonseiten des Trainers geklärt werden, so müssen diese dennoch angegangen werden. Hierzu ist die Meldung von Problemen, dem generellen Stand von Team, Training und Wettkampfstatus (bspw. bei Teamveränderungen, Fair-Play-Verstößen, Bedarf an weiteren Spielern, Teilnahmen an Wettbewerben, gewünschter Teambuilding-Maßnahmen oder einer gewünschten Veränderung der Ausstattung) ein zentraler Bestandteil im Zusammenspiel der Vereinsabteilungen. Im gleichen Atemzug sind Informationen seitens des Vereins an Spieler weiterzugeben, um den vereinsinternen Kommunikationsfluss von der Basis bis zum Vorstand jederzeit sicherstellen zu können.

Persönliche Fortbildung und Engagement werden ebenso wie andere Trainerfähigkeiten vorausgesetzt. Insbesondere in der sich dynamisch ändernden Welt des E-Sports ist das Interesse an der Fortentwicklung der verantworteten Spiele, der zugehörigen Trainingsmethoden und Ökosysteme von grundlegender Bedeutung, um jederzeit hochwertiges Training geben zu können. Neben diesem Interesse sollte ebenso der Wunsch nach Fort- und Weiterbildung zur Erhöhung der Trainings-Standards gehören. Hierbei ist der Trainer gern als Initiator und Ideengeber gesehen, die Organisation möglicher Kursteilnahmen sowie deren Finanzierung obliegt jedoch im besten Falle dem Verein.

Das Engagement von Trainern außerhalb seiner eigentlichen Kernaufgaben ist nicht zwingend Teil der Erwartungen eines Vereins, jedoch in jedem Verein gern gesehen. So ist der Transport der Vereinsangebote über Veranstaltungen in unterschiedlichen Settings (Schulen, Events, online via Streams) hilfreich für die Anwerbung neuer Mitglieder und ein Bestandteil der Vereinskommunikation, die Trainer als Ausführende zumeist besser als andere Abteilungen des Vereins erklären können.

## **Verantwortungen von Trainern im Verein**

Die Verantwortung von Trainern ist auf mehreren Ebenen ausgeprägt, denen sich der Trainer zu jeder Zeit bewusst sein sollte. Als Vorbild für Spieler und andere Vereinsmitglieder kann offensichtliches Fehlverhalten zu Konflikten führen, die dem Vereinsleben schaden können. Die Einhaltung von Verhaltens-, Kommunikations-, sowie Fair-Play-Regeln innerhalb und außerhalb des Vereins, im E-Sport auch insbesondere in den Sozialen Medien, ist zentral für die Akzeptanz des Trainers als Vorbild.

Eine besondere Verantwortung wird zudem für die zugeordneten Spieler getragen, deren Wohl bei Gestaltung des Trainings und der Kommunikation an übergeord-

nete Ebenen im Blick sein sollte. Die spielerische und persönliche Entwicklung des Teams oder der Einzelspieler liegt damit ebenso in den Händen des Trainers, wie auch ein stabiles und positiv kommunizierendes soziales Gefüge innerhalb seines Bereiches.

Seine Rolle als Mittler zwischen den Ebenen spielt dabei eine nicht unerhebliche Rolle. Gegenüber der Vereinsführung sind die Wünsche und Bedürfnisse der Spieler und Teams klar zu kommunizieren, um eine Umsetzung dieser zu ermöglichen. Im Bedarfsfalle muss hier auch vereinsintern für das Team eingestanden werden. Zugleich ist das Vereinshandeln gegenüber den Spielern nachvollziehbar zu machen bzw. zu kommunizieren. In dieser Schnittstellenfunktion kann es zu erheblichen Konflikten zwischen Wünschen des Vereins und der Spieler kommen, der Trainer hat dabei auch eine vermittelnde Rolle zu übernehmen, die eine Konfliktlösung beiderseitig ermöglicht.

Abhängig von der Trainingsform und der Vereinsorganisation sind Trainer nicht zuletzt auch „erste Repräsentanten“ des Vereins. Eine positive Aufnahme von Interessierten Spielern im Trainingsumfeld, die Kommunikation mit Eltern oder anderen Bezugspersonen von Spielern und auch bei der Teilnahme an Events oder Presse-Veranstaltungen sind ein immer wiederkehrender Bestandteil des Engagements. Der Trainer trägt damit die Verantwortung für das erste Bild des Gesamtvereins und die zukünftige Entwicklung der Beziehung zwischen Verein und den damit in Kontakt kommenden Personen und Institutionen.

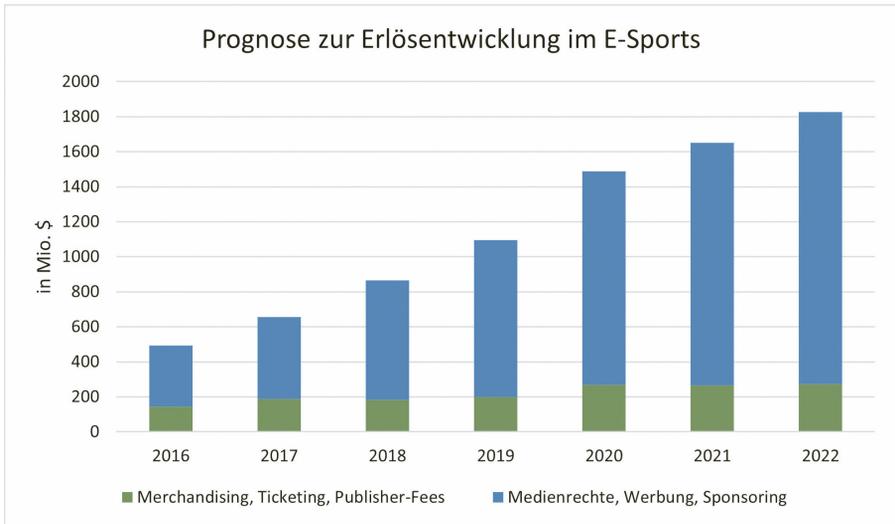
## 1.4 E-Sport als Business

*René Spanier*

E-Sport als Business gibt es seit dem Ende der 1990er-Jahre. Dort traten das erste Mal Teams zusammen und es gründeten sich Veranstalter, welche Turniere organisierten. Ein Beispiel hierfür ist die Gründung der ESL im Jahr 2000 (ESL, 2020). Für die Trainerausbildung ist hierbei nur die Seite der Teams von Bedeutung. Im Folgenden werden die Besonderheiten für Trainer in E-Sport-Organisationen aufgezeigt, damit der Unterschied zu Vereinen deutlich wird.

Für jeden Angestellten eines Unternehmens ist es wichtig zu verstehen, wie sein Arbeitgeber Geld verdient. Genau dies ist der erste und einer der entscheidenden Unterschiede zwischen Arbeiten im Verein oder in einem Unternehmen/einer Organisation. Ein Verein finanziert sich hauptsächlich über Mitgliedsbeiträge und Fördergelder. Auch Sponsoring spielt je nach Größe des Vereins eine wichtige Rolle. All dies führt zu einer gewissen Planbarkeit, welche im „Business“ E-Sport hart erarbeitet werden muss. E-Sport-Organisationen erhalten keine Mitgliedsbeiträge und – Stand heute – in der Regel auch keine Fördergelder. Je nach Bundesland kann dies allerdings unterschiedlich sein.

Die Finanzierung bei E-Sport-Organisationen läuft also größtenteils über Sponsoren (siehe Grafik zur Erlösentwicklung im E-Sport), welche entweder langfristige Partner sind (Beispiel Deutsche Telekom bei SK Gaming, (Bresgen, 2019)) oder aber auch Kampagnenpartnerschaften umsetzen möchten (Beispiel Joop zum Valentinstag 2020 bei SK Gaming, (Andy, 2020)). Je nachdem, in welchen Titeln und Ligen eine Organisation tätig ist, kann es zudem sein, dass die Liga einen Teil ihres Umsatzes an die Teams weitergibt. In den großen Titeln hat sich diese Systematik mittlerweile größtenteils durchgesetzt, sodass Teams, welche für den Erfolg der Liga sorgen, auch an diesem Erfolg beteiligt werden (ESL, 2020).



### Zahlen nach SPONSORS (2019)

Bevor wir uns die Kostenseite anschauen, noch eine Anmerkung zur Wirtschaftlichkeit von Teams. Auch einem Coach muss bewusst sein, dass es letztlich zwei Arten von Organisationen gibt:

- Organisationen, welche wirtschaftlich arbeiten.
- Organisationen, welche durch Investorengelder auf starkes Wachstum setzen (Takahashi, 2019).

Falls man also ein Team innerhalb einer Organisation coachen sollte, welche wirtschaftlich arbeiten möchte – sprich nur das ausgibt, was sie verdient – dann muss einem bewusst sein, dass jeder Euro, den man als Trainer mehr verdient, nicht mehr in Spieler investiert werden kann. Natürlich sollte man seinen Wert kennen und sich auch nicht unter diesem zur Verfügung stellen, aber man darf dabei auch nicht vergessen, dass jeder Euro nur einmal ausgegeben werden kann. Ein gutes Mittelmaß und Verständnis für die Zusammenstellung von Teams sind also Voraussetzung für Coaches und Spieler, da es in den meisten Fällen besser ist, ein Team aus ähnlich starken Spielern zusammenzusetzen. Wenn eine Position aufgrund des niedrigen Restbudgets schwächer besetzt wird als die anderen Positionen, führt dies nach einiger Zeit höchstwahrscheinlich zu Unmut im Team. Zudem haben Organisationen auch noch andere Kosten, welche bei Vereinen zumindest nicht in dieser Höhe anfallen:

- Sportpsychologen
- Social Media Mitarbeiter
- Content Mitarbeiter (Videoeditoren usw.)
- Verpflegungskosten (Essen, Trinken, eventuell Köche)
- Reisekosten

- Marketingkosten (Agenturen, Online Marketing)
- Facilitykosten (Mieten, Strom, Peripherie etc.)

Da all dies ebenfalls aus den oben beschriebenen Einnahmequellen bezahlt werden muss, versuchen Organisationen zum Teil auch mit anderen Ansätzen bei Spielern und Trainern zu punkten. SK Gaming priorisiert zum Beispiel das Thema Gesundheit und die physische sowie mentale Gesundheit der Spieler sehr hoch (Hugo, 2019).

Daraus leitet sich für den Coach auch schon eine erste Aufgabe ab, welche außerhalb von Organisationen nicht zu seinen Kernaufgaben gezählt hat. Die Unterstützung des Managements. Damit geht einher, dass die Vision der Organisation verstanden und mitgetragen wird. Zum Beispiel bei der Aufforderung an die Spieler, bestimmte Pflichten für Sponsoren zu erledigen. Dabei kann es sich um die Einstellung zu Media Events (Fotoshootings, Messeauftritte usw.) handeln, aber auch einfach um einzelne Postings, welche für Sponsoren ein wichtiger Bestandteil ihrer Partnerschaft sind.

Einfach gesagt: Glückliche Sponsoren verlängern ihre Verträge und erhöhen ihre Ausgaben, was zu höheren Gehältern und somit auch zu besseren Teams führt, welche der Coach dann trainieren kann. Zudem ist der Umgang mit bestehenden Sponsoren einer Organisation auch eine Indikation für potenzielle neue Sponsoren, da diese sehen, dass die Professionalität innerhalb der Organisation dahingehend gegeben ist.

### **Arbeit und Anstellung im E-Sport**

Innerhalb der letzten Jahre hat die Professionalisierung des E-Sports auch dazu geführt, dass Spieler und Trainer in allen „Profi“-Organisationen angestellt sind. Diese Tatsache hat für die Angestellten viele Vorteile und sollte in ihrer Wichtigkeit nicht unterschätzt werden. Arbeitnehmerschutz und Vertragslaufzeiten sorgen für ein sicheres Einkommen.

Diese Sicherheit sorgt aber auch für eine gewisse Erwartungshaltung beim Arbeitgeber (der Organisation). Grundsätzlich sollte sich der Coach sowohl als Teil des Teams als auch als Teil des Managements sehen. Daraus ergibt sich ein großer Aufgabenbereich.

An erster Stelle sollte natürlich die Leitung und Strukturierung des Trainingsalltags stehen, damit das Team eine gute Performance abliefert.

Dazu zählt ebenfalls, dass der Trainer (eventuell mit seinem Teammanager) Media Events mit in den Alltag einplant. Dies können zum Beispiel Fotoshootings bei Sponsoren sein. Natürlich darf das Training dabei nie zu kurz kommen, allerdings muss dem Trainer und seinen Spielern klar sein, dass der Job des E-Sportlers oder des Coaches nicht am Computer aufhört. E-Sport ist Teil der Unterhaltungsindustrie. Gute Performance und guter Content müssen Hand in Hand gehen, damit die Organisation und die Angestellten Fans begeistern und Reichweite generieren.

Höhere Reichweite führt zu besseren und glücklicheren Sponsoren, was – wie zuvor beschrieben – genau das ist, was auch ein Coach möchte.

Grundsätzlich ist es entscheidend, dass man eine gute Kommunikation mit den Spielern, aber auch mit den Vorgesetzten aufbaut. Das Management sollte zu jeder Zeit über die wichtigen Abläufe und Gegebenheiten im Team informiert sein, damit sie auch die Gedankengänge der Trainer besser nachvollziehen können und somit auch gemeinsam mit den Trainern Entscheidungen treffen, beispielsweise bei Spielerwechseln oder bei der Besetzung des Trainerstabs. Wenn man als Coach die Vision und Strategie der Organisation miterleben und -gestalten möchte, ist es auch einfacher, Teams aufzubauen, die dieser Strategie entsprechen.

### **Leistungsansprüche**

Neben all den erklärten Aufgaben eines Coaches steht die Performance des Teams natürlich immer im Vordergrund. Als Trainer braucht man also einen klaren Plan, was man erreichen möchte und wie man seine Spieler zu diesem Ziel treiben kann. Da dies je nach Spiel unterschiedlich sein kann, ist es schwierig, hier Kennzahlen zu nennen, allerdings ist es wichtig, zu beobachten, wie viel Zeit ein Spieler investiert, sowohl ins Spiel als auch in einen Ausgleich, der hilft, dass immer eine gewisse mentale Frische vorhanden ist.

Leistungsanspruch ist, dass der Coach ein Team atmosphärisch gut führt und währenddessen gute Ergebnisse erzielt. Hierbei gilt es noch, den Unterschied zwischen einer Remote und Vorort-Rolle zu unterscheiden. Wenn man seinen Lebensmittelpunkt mit seinem Team zum Beispiel in Berlin hat, dann ist die atmosphärische Führung eines Teams viel wichtiger als bei einer Remote Tätigkeit, bei der die Spieler sich im Voice Chat und eventuell von Zeit zu Zeit im Bootcamp begegnen, aber ansonsten Zeit für sich haben.

Insgesamt ist es wichtig, dass der Coach schon vor seiner Einstellung mit der Organisation über die Erwartungshaltung und den budgetären Rahmen für Spieler spricht. Denn eines muss klar sein: Auch in dieser Branche hat ein Coach nur eine begrenzte Anzahl an Fehlversuchen und nach außen hin heißt es oft, dass der Coach das Team nicht voranbringt. Man muss sich also bewusst sein, dass die Erwartungshaltung der Organisation und der Fans dem entsprechen, was Sie als Coach leisten können. Am Ende werden Sie zumindest nach außen hin an Ihren Ergebnissen gemessen. Darüber hinaus tauschen sich Spieler und Organisationen aber natürlich auch über den Stil eines Coaches aus, bevor dieser eingestellt wird.

Außerdem ist die Internationalität der Spieler im E-Sport ab einem gewissen Level auch ein Aspekt, welcher zu beachten gilt (Parshakov, Coates & Zavertiaeva, 2018). Englisch als Hauptsprache im Umgang mit dem Team ist absolute Pflicht. Mündlich sowie schriftlich muss man zwar nicht absolut fehlerfrei sein, aber die Verständigung untereinander muss sichergestellt sein. Die Internationalität ist allerdings auch aus einem anderen Grund ein großer Unterschied zum Arbeiten im Verein. Coaches haben es zwangsläufig mit mehreren Kulturen gleichzeitig zu tun. Dies bedeutet unterschiedliche Essgewohnheiten, unterschiedliche Ausdrucks-

weisen – um nur ein paar Beispiele zu nennen. Während Europäer in den meisten Fällen noch relativ ähnlich sind, gibt es auch immer wieder Teams mit Nicht-Europäern, was nochmal zu einer anderen Situation führt. Darauf können Coaches im Zweifel nicht richtig vorbereitet werden, allerdings ist es hilfreich, schon mit anderen Kulturen in Kontakt gekommen zu sein, um ein gewisses Empfinden für die jeweiligen Besonderheiten zu haben. Ansonsten hilft es auch, einfach vorsichtig zu sein und nichts vorauszusetzen. Für die einen ist eine spezielle Gegebenheit (z. B. Streitkultur) eventuell normal, während es für einen Menschen mit einer anderen Kultur sehr aufregend sein kann. Dies kann sich dann sowohl positiv (in Motivation), aber auch negativ (in Angst oder Zurückhaltung) äußern.

Zu den persönlichen Leistungsansprüchen eines Coaches zählt natürlich auch die Repräsentanz der Organisation in der Öffentlichkeit. Sehr selten stellt sich ein Manager nach jedem Spiel in die Öffentlichkeit und lobt oder kritisiert seine Spieler. Diese Aufgabe obliegt den Coaches und sollte in der Form immer den Richtlinien der Organisation entsprechen, also keine Beleidigungen enthalten usw.

Auch die Bestrafung der Spieler für etwaiges Fehlverhalten liegt in den meisten Fällen in der Verantwortung des Coaches. Falls sich ein Spieler nicht an den Trainingsplan hält oder keine Regeln akzeptiert, dann gibt es in allen Spielerverträgen bestimmte Möglichkeiten der Sanktionierung. Dies kann einerseits eine Geldstrafe sein oder aber, dass der Spieler für das nächste Spiel auf der Bank sitzt. Hierbei ist es wichtig, in engem Austausch mit dem Management zu stehen, da dieses den Coaches in der Öffentlichkeit und vor dem Spieler selbst den Rücken freihalten kann.

Da der Coach Teil des Teammanagements ist, sollte die Organisation auch auf nicht öffentliches Fehlverhalten aufmerksam gemacht werden. Falls sich ein Spieler beispielsweise in geschlossenen Discord Gruppen abfällig oder gar rassistisch/sexistisch äußert und es auch nach einem Gespräch nicht ändert, muss umgehend das Management informiert werden, um bestimmte Maßnahmen zu ergreifen, bevor diese Inhalte an die Öffentlichkeit gelangen. Denn dort würde es in den meisten Fällen zu einem „Shitstorm“ kommen, welcher auch das Image der Organisation und der handelnden Personen (also auch den Coach) beschädigen kann. Dies kann sich auch direkt negativ auf die Beziehung mit Sponsoren auswirken und ist somit unbedingt zu vermeiden.

All dies müssen Sie natürlich nicht alleine leisten. In nationalen und internationalen Organisationen ist es mittlerweile Standard, dass es einen Trainerstab gibt. Dieser besteht manchmal aus zwei und manchmal aus acht Personen. Das kommt ganz auf die Strategie und die Größe der Organisation an. Zum Trainerstab können beispielsweise gehören:

- Assistenztrainer
- Sportpsychologe/Performance Coach
- Teammanager
- Positional Coach
- Analyst

Als Coach ist es von Vorteil, wenn man Leute kennt, mit denen man gerne zusammenarbeitet. So können Sie sich sicher sein, der Organisation den größten Mehrwert zu liefern. Die Mindestanforderung ist allerdings, dass der Coach weiß, wie er die anderen Rollen nutzt, um die Vorbereitung des Teams auf anstehende Spiele oder Turniere optimal zu gestalten. Im Verbund mit dem Management und dem vorhandenen Budget ist es somit auch Ihre Aufgabe, entsprechende Personen zu finden, welche die offenen, unterstützenden Positionen bekleiden können. In Ausnahmefällen kann eine Person auch zwei Positionen bekleiden. Dafür ist es allerdings entscheidend, dass Sie als Coach das Skillset ihrer Assistenten richtig einordnen und dieses nutzbar machen.

Letztlich bleibt nur noch zu sagen, dass ein Coach Entwicklung braucht. Drucksituationen, Teamkonstellationen, Gespräche mit Spielern und Managern aus unterschiedlichen kulturellen Kreisen helfen dem Coach, zukünftig Situationen besser zu meistern. Als Coach ist es demnach besonders wichtig, immer weiter lernen zu wollen. Sowohl über das Spiel als auch im Umgang mit den anderen Personen innerhalb der Organisationen. Wie so oft heißt es auch im E-Sport: Stagnation ist Rückschritt, da die anderen nicht aufhören, besser zu werden.

## **1.5 Verhaltensweisen bei Online- und Offline-Turnieren, Teamreisen, Verantwortung für Mensch und Material**

*Jan Köhler*

### **Einleitung**

E-Sport ist inzwischen im Mainstream angekommen, jedoch bei Weitem noch nicht so professionalisiert wie viele traditionelle Sportarten. So kommt es vor, dass jetzt verschiedene neu entstandene Organisationen, Vereine oder Teams vor der Aufgabe stehen, entweder an Turnieren teilzunehmen oder diese als Fans zu besuchen. Die nächsten Seiten werden Möglichkeiten und Ideen aufzeigen, wie sich Trainer mit ihren Teams auf einer Teamreise verhalten sollten und wie Teamreisen einfach organisiert und durchgeführt werden.

### **Verhaltensregeln**

Spieler, die an einem Sportwettkampf teilnehmen, unterwerfen sich den jeweiligen Regeln der Sportart, die sie betreiben. Neben diesen Regeln sollte sich der Spieler aber auch sportunspezifischen Regeln unterwerfen, die die Idee des fairen sportlichen Wettkampfes festlegen und einen ethisch und moralisch gerechten Ablauf gewährleisten. Diese Regeln werden meist als Norm festgelegt und in Richtung von Sittlichkeits-, Rechtlichkeits- und Zweckmäßigkeitsexmaximen spezifiziert (Weber, 1982).

Im E-Sport sind die sportspezifischen Regeln klar durch das jeweilige Spiel definiert. Somit gibt es kaum spielbrechende Regelverstöße und falls doch, können sie direkt geahndet werden. In die Richtung der sportunspezifischen Regeln gibt es jedoch noch eklatanten Handlungsbedarf in der E-Sport-Szene. Vereine, Organisationen, Trainerinnen und Spieler sind in der Pflicht, sich ihre eigenen sportunspezifischen Regeln und Normen zu definieren und schriftlich festzuhalten. Diese Regeln sind in jedem Mannschafts- und Vereinssport unerlässlich, denn sie definieren und regulieren das Verhalten der Spieler und haben dadurch einen präskriptiven, konstitutionellen, sozialen und praktischen Charakter (Winch, 1966; Waldenfels, 1984). Im E-Sport werden Spieler schnell durch das sogenannte „Banter“ der Profi Teams, der Anonymität des Internets und die physische Distanz zu ihren Gegen- und Mitspielerinnen zu negativem Verhalten inspiriert und verleitet (Brunst, 2009). Für den Fall eines Fehlverhaltens sollten Disziplinarmaßnahmen explizit im Vorhinein definiert werden. Solche Verhaltensregeln lassen sich am besten in einem allgemeingültigen Ethikkodex, wie in dem des eSport-Bund Deutschland e.V. (siehe Kasten), verfassen.

### Ethik- und Verhaltenskodex des eSport-Bund Deutschland e.V. zu Allgemeine Grundsätze des Verhaltens im eSport (eSport-Bund Deutschland e.V., 2018):

1. Die Grundlagen des konstruktiven Miteinanders im eSport sind gegenseitige Toleranz und Respekt. Die Würde der Menschen steht im Mittelpunkt. Persönlichkeitsrechte sind jederzeit zu achten.
2. Der ESD und seine Mitglieder dulden dabei keine persönlichen oder institutionellen Diskriminierungen, gleich welcher Art und tragen dazu bei, solche Strukturen abzubauen und individuell diskriminierendem Verhalten präventiv wie sanktionierend entgegenzutreten.
3. Die physische wie mentale Gesundheit der eSport-Athlet/innen ist der Fokus jeder sportlichen Betätigung. Sie ist zu schützen und durch geeignete Maßnahmen zu fördern.
4. Gewalt und sexuellem Missbrauch ist an jeder Stelle, ohne jedwede Spielräume, entgegenzutreten. Der ESD und seine Mitglieder erkennen die besondere Verantwortung an, die in Bezug auf Betreuungsverhältnisse und Präventionsarbeit aus diesen Herausforderungen erwächst.
5. Übergreifende Verhaltensgrundsätze sind außerdem Fair Play, Ehrlichkeit und die Integrität im sportlichen Ablauf und darüber hinaus. Die Regeln und Werte des eSports und die gesetzlichen Grundlagen bilden den Rahmen für das Handeln im eSport. Sie sind Grundlage für die Ausübung und die Gestaltung seines Umfeldes.
6. Kindern und Jugendlichen ist ein verantwortungsvolles Umfeld der sportlichen Betätigung im eSport zu bieten. Die eSport-Gemeinschaft vermittelt dabei Medien- und Sozialkompetenz und schafft den Rahmen für einen eSport nach gesundheitlichen und präventiven Grundsätzen. Videospiele werden ausschließlich im Rahmen ihrer USK-Einstufung und korrespondierender Jugendschutzkonzepten zugänglich gemacht.
7. Die Organisationen und ihre Athlet/innen respektieren jederzeit die gesetzlichen Grundlagen und Verpflichtungen. Das gilt insbesondere für arbeitsrechtliche Verpflichtungen, Arbeitnehmer/innen-Schutz und die Regelungen des AGG; für die Impressumspflicht auf Webseiten und Publikationen sowie für steuerrechtliche Verpflichtungen und Abgaben. Die Verwendung von Einnahmen, sonstigen finanziellen Mitteln und Sachleistungen erfolgt auf Basis der gesetzlichen Grundlagen und der Grundsätze einer professionellen und sachkundigen Vereins-, Gesellschafts- und Unternehmensführung.
8. Der ESD und seine Mitglieder bekennen sich zu sozialer, ökologischer und ökonomischer Nachhaltigkeit und richten ihr Verhalten an diesen Grundsätzen aus.
9. Die hier niedergelegten Grundsätze ergänzen und konkretisieren die Satzung des ESD in der jeweils gültigen Fassung.

Ein Ethikkodex ist eine Sammlung von Prinzipien, Werten und erhofftem Verhalten, nach der eine Gruppe, Gemeinschaft oder ein Verein zu leben anstrebt und deckt somit die moralische und ethische Norm der sportunspezifischen Regeln ab (Mitcham, 2009). Er besteht aus einem systematisch gesammelten, gut definierten und klar formulierten Kriterienkatalog aus Richtlinien und Normen und beschreibt Muster vorbildhaften Verhaltens. Es werden klare universelle Regeln

und Werte beschrieben, welche von den Spielern des Teams, Vereins oder der Organisation befolgt werden und damit gibt er klare Orientierung für das Verhalten der Spielerinnen. Die wichtigste Perspektive eines Ethikkodex ist die Regelung von Reibungsspannungen zwischen einer Gruppe von Personen, die eigentlich gemeinsame Ideale, Ziele und Interessen verfolgen (Reeder, 1931). All dies sollte klar und bestimmt formuliert sein, einen breiten Bereich ethischen Verhaltens umfassen und kann fest definierte Sanktionen für Fehlverhalten beinhalten.

## **Teamreisen**

Die Organisation einer Teamreise kann in vier Phasen eingeteilt werden: Vorbereitung, Planung, Umsetzung und Nachbereitung. Jeder dieser Punkte ist wichtig und es sollte genügend Vorlaufzeit eingeplant werden. In der Vorbereitung geht es darum, sich dessen klar zu werden, weswegen diese Teamreise überhaupt angetreten und welches Ziel damit verfolgt wird. Während der Planungsphase geht es dann an die handfeste Planung und die Erstellung erster Konzepte. In der Phase der Umsetzung wird, wie der Name schon sagt, die Teamreise umgesetzt, aber auch dort müssen verschiedene Dinge beachtet werden. Die letzte Phase ist die Nachbereitung, diese fängt nach dem Ende des Events an und beinhaltet die Reflexion und Evaluation der Reise und die Sammlung der Learnings, die für die Planung der nächsten Teamreise angewandt werden können.

### **Vorbereitung**

Die Vorbereitung der Teamreise beginnt damit, dass sich der Trainer weitere Hilfe zur Organisation suchen sollte, denn eine erfolgreiche Teamreise geht oft mit einem großen Arbeitsaufwand einher. Um den Überblick zu behalten sollte Schritt für Schritt vorgegangen und immer ein Alternativplan im Hinterkopf behalten werden. Um eine Teamreise so gut wie möglich vorzubereiten sollten sich die folgenden vier W-Fragen gestellt und beantwortet werden:

1.) **Warum** wird die Teamreise durchgeführt?

Die Art der Teamreise sollte vorher mit allen Reisenden abgestimmt werden. Soll diese Teamreise ausschließlich Spaß machen, soll sie den Zusammenhalt stärken, soll sie abwechslungsreich und informativ sein oder soll ein Event gewonnen werden? Das Ziel der Reise sollte mit allen Beteiligten besprochen und abgestimmt werden, denn die gesamte Gruppe verhält sich unterschiedlich je nachdem, ob sie zum Zuschauen auf ein Public Viewing Event fahren oder auf ein Offline-Finale eines Turniers teilnehmen.

2.) **Wie** können diese Ziele am besten erreicht werden?

Es sollten sich neben den Aktivitäten der Teamreise bei Bedarf auch Freizeitaktivitäten überlegt werden, die das Ziel der Teamreise widerspiegeln. Alle Spieler sollten auf das Ziel der Teamreise eingeschworen werden, damit sie ein voller Erfolg werden kann.