



## E-SPORT (ER)LEBEN

Vereine – Jobs – Behind-the-scenes  
Materialpaket E-Sport und Jugendschutz





# VORWORT



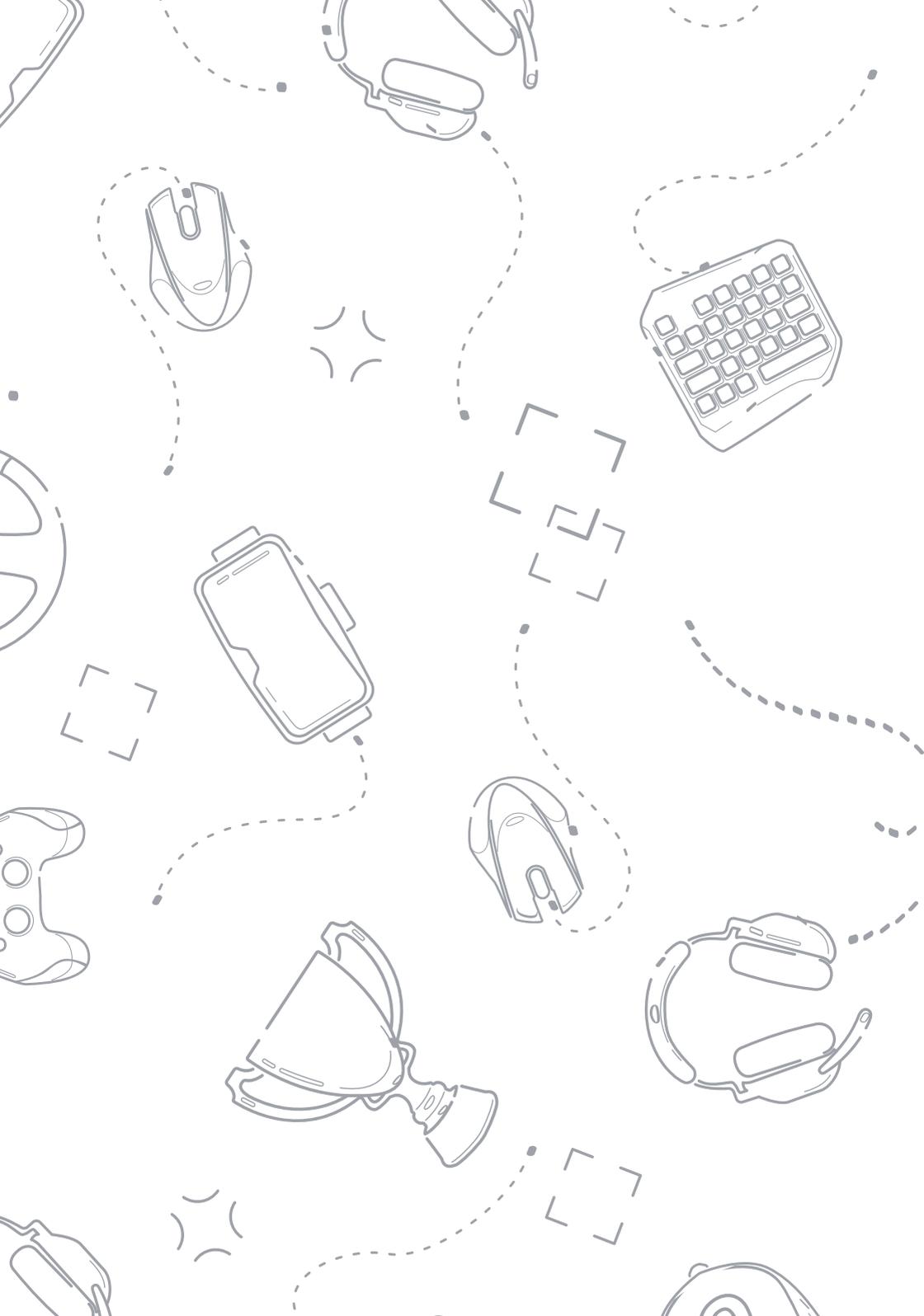
Der E-Sport hat sich zu einer aufstrebenden und faszinierenden Form des sportlichen Wettbewerbs entwickelt und ist vor allem bei jungen Menschen sehr beliebt. Das Training und die Teilnahme an den Wettbewerben sind nicht nur eine unterhaltsame Freizeitbeschäftigung, E-Sport fördert darüber hinaus Fähigkeiten, die auch in Schule und Beruf bedeutsam sind, wie Teamgeist und Zusammenarbeit, strategisches Denken, digitale Kompetenzen und vieles mehr.

Diese positiven Aspekte auch tatsächlich nutzen zu können und Risiken zu minimieren liegt in der gemeinsamen Verantwortung von Regierung, Eltern, der E-Sport-Branche und der Gesellschaft insgesamt. Dazu gehört auch das Wissen über Themen wie Inklusion, Jugendschutz und vieles mehr. Die vorliegende Broschüre stellt einen Beitrag dazu dar und möchte Impulse für eine ausgewogene und verantwortungsvolle E-Sport-Praxis geben.

In diesem Sinne: Good luck and have fun!

Claudia Plakolm  
**Staatssekretärin für Digitalisierung,  
Jugend und Zivildienst**





# EINLEITUNG



Ob zuhause vor der eigenen Spielestation, gemeinsam mit anderen Spielerinnen und Spielern in Teams oder als Besucherin oder Besucher bei einer E-Sport-Veranstaltung: E-Sport wird gelebt und erlebt. Vor allem bei Kindern und Jugendlichen findet sich E-Sport mittlerweile in vielen Lebensbereichen wieder.

Auch im professionellen Bereich entstehen immer mehr Jobmöglichkeiten rund um das E-Sport- Ökosystem. E-Sport im Lebenslauf kann zudem unterschiedliche Kompetenzen zum Ausdruck bringen.

In dieser Broschüre wird praxisnahe ein Überblick über die Gründung von E-Sport-Teams und E-Sport-Vereinen geschaffen, auf Jobmöglichkeiten im E-Sport eingegangen und Einblicke in österreichische E-Sport-Events gegeben.

## Zielgruppen:

- Jugendliche
- Außerschulische Kinder- und Jugendarbeit
- Vereine und deren Funktionärinnen und Funktionäre
- Alle, die daran interessiert sind, sich im E-Sport zu engagieren



# INHALT



1. **Im E-Sport-Team spielen** 5-8
  - I. Mitglied in einem Team werden
  - II. Vom Team zum Verein
  
2. **Jobs im E-Sport** 9-13
  - I. E-Sport im Lebenslauf
  - II. Jobmöglichkeiten im E-Sport
  - III. Potenzial und Aussichten
  
3. **Behind-the-scenes bei einem E-Sport-Event** 14-25
  - I. Planung und Vorbereitung
  - II. Aufbau
  - III. Showtime
  - IV. Abbau und Nachbereitung



# 1. IM E-SPORT-TEAM SPIELEN

E-Sport ist eine Team-Sportart. In den meisten Disziplinen tritt man gemeinsam mit Mitspielerinnen und Mitspielern gegen ein gegnerisches Team an. Daher macht es auch umso mehr Spaß, gemeinsam mit Freundinnen und Freunden zu spielen – oftmals entstehen diese Freundschaften auch gerade erst durch ein Online-Spiel.

Fixe Spiel-Partnerinnen und Spiel-Partner sind in der Regel der erste Schritt in Richtung eines „echtes“ E-Sport-Teams. Dadurch werden auch die eigenen spielerischen Fähigkeiten laufend verbessert.

## I. MITGLIED IN EINEM TEAM WERDEN

Grundsätzlich gibt es 2 Möglichkeiten, um Mitglied in einem E-Sport-Team zu werden. Einerseits kann ein eigenes Team – z.B. mit Freundinnen und Freunden – gegründet werden. Andererseits gibt es zahlreiche bestehende Teams, bei denen sich Spielerinnen und Spieler bewerben können.

**Ersteres kann nach folgender Checkliste ablaufen:**

- ✓ Finde die für das jeweilige E-Sport-Spiel erforderliche Anzahl an Mitspielerinnen und Mitspieler.
- ✓ Sucht euch einen passenden – idealerweise einzigartigen – Teamnamen aus. Achtet darauf, dass dieser seriös ist und nicht gegen Richtlinien des Spiels oder die guten Sitten verstößt.
- ✓ Sucht euch den passenden Kommunikationskanal (z.B. Discord) aus und erstellt einen Server oder Channel für euer Team. Macht euch regelmäßige Spielzeiten aus und trainiert gemeinsam.
- ✓ Nehmt an Wettkämpfen und Online-Turnieren mit eurem Team teil.
- ✓ Optional: Entwerft ein Team-Logo



Um Anschluss an bereits bestehenden Teams mit vorhandenen Strukturen zu finden, können Teams, Clans, Vereine oder E-Sport-Organisationen kontaktiert werden. Hierfür empfiehlt sich eine Art Bewerbungsschreiben, inklusive dem Anführen der bisherigen E-Sport-Erfolge. In Nachwuchsteams besteht auch oft die Möglichkeit, auch ohne nennenswerter Turniererfahrung mitspielen.

### Wo Kontakte zu Teams geknüpft werden können:

- Auf spielspezifischen Community-Discord-Servern
- Über Social Media, über Plattformen wie Reddit und über die Community-Foren der Spiele
- Im Spiel selbst und durch andere Spielerinnen und Spieler
- Über Vereins- und Team-Listen

Vereine des E-Sport  
Verband Österreich



## II. VOM TEAM ZUM VEREIN



Wird ein (Hobby-)Team immer professioneller und erfolgreicher, gibt es in der Regel zwei unterschiedliche Wege, die rechtlich eingeschlagen werden können:

- **Die Gründung eines eingetragenen Vereins**
- **Die Gründung eines Unternehmens**

Dies ist notwendig, um auch bei professionellen Turnieren mitzuspielen und um als Verein oder Unternehmen Rechnungen abzuwickeln. Beispielsweise wird die Preisgeldauszahlung bei Profi-Turnieren häufig nur mit Vereinen oder Unternehmen abgewickelt.

Welcher der beiden Wege der richtige ist, muss im Einzelfall (am besten mit fachkundiger Beratung) entschieden werden. In Österreich geht die überwiegende Mehrheit der Teams den Weg der Vereinsgründung. Die ehrenamtliche Arbeit der zahlreichen Mitglieder in österreichischen E-Sport-Vereinen ist das Fundament für ein gesundes E-Sport-Ökosystem.

Ein Verein ist eine juristische Person im Sinne des Vereinsgesetzes. Er wird zwar von seinen Mitgliedern getragen, ist aber andererseits auch komplett unabhängig. So ist es möglich, als Verein Verträge abzuschließen, als Arbeitgebender aufzutreten und sogar Eigentum (wie z.B. Trainingseinrichtungen) zu erwerben.

Der Gründungsvorgang teilt sich nach österreichischem Vereinsrecht in zwei Phasen: Die „Errichtung und die „Entstehung“. Die Errichtung des Vereins ist eine interne Angelegenheit zwischen den Gründerinnen und Gründern. Mindestens zwei Personen müssen die Gründung beschließen und sich über die Statuten des Vereins einigen. In den Statuten werden der Name, die Zielsetzung und die innere Ordnung (also sozusagen die Spielregeln) des Vereins bestimmt. Sie müssen in deutscher Sprache verfasst werden und klar und ohne inneren Widerspruch sein.

E-Sport Musterstatuten des  
E-Sport Verband Österreich



Damit ein Verein entsteht, muss seine Errichtung der Vereinsbehörde schriftlich angezeigt und die dazugehörigen Statuten übermittelt werden. Zusätzlich werden noch Informationen zur Vereinsanschrift und den handelnden Personen benötigt.

Sollte der Antrag nicht binnen 4 Wochen von der Behörde abgelehnt werden, entsteht der Verein mit Ablauf der Frist als Rechtsperson. Meist wird allerdings bereits vor Ablauf der Frist die Einladung zur Aufnahme der Vereinstätigkeit zugestellt. Im nächsten Schritt übermittelt die Behörde einen ersten Auszug aus dem Vereinsregister und eine Kopie der geltenden Statuten. Damit kann die Vereinsarbeit beginnen.

Anmerkung: Die Vereinsgründung ist mit geringen Kosten für die Anzeige bei der Vereinsbehörde und dem Bescheid über die Einladung zur Aufnahme der Vereinstätigkeit verbunden. Diese bewegen sich im niedrigen 2-stelligen Bereich.

Im Zentralen Vereinsregister  
(ZVR) können Vereinsregister-  
auszüge gebührenfrei abgefragt  
werden



Weitere Infos zur  
Vereinsgründung, dem  
Verfahrensablauf und den  
damit verbundenen Kosten:



## 2. JOBS IM E-SPORT

So wie im Profi-Sport ist auch im E-Sport der Weg an die Spitze steinig. Ebenso hat eine E-Sport-Karriere in der Regel ein „Ablaufdatum“, da mit zunehmendem Alter die Reaktionszeiten steigen und die Leistungsfähigkeit im E-Sport abnimmt. Zudem gibt es keine Ausbildung zum E-Sport-Profi.

Allerdings gibt es zahlreiche Berufsfelder und Karrieremöglichkeiten im E-Sport abseits der Profi-E-Sportlerinnen und -E-Sportler. Tendenz steigend!

### I. E-SPORT IM LEBENS LAUF

Das alte Klischee, dass Gamerinnen und Gamer ihre Tage in dunklen Zimmern ohne soziale Kontakte verbringen, ist längst nicht mehr aktuell. Durch den gesellschaftlichen Wandel und das allgemeine gesteigerte Interesse der österreichischen Bevölkerung für digitale Spiele können E-Sport-Skills und Gaming den Lebenslauf auf das nächste Level heben. Viele Soft-Skills, die auch im beruflichen Umfeld zum Erfolg führen, werden durch Gaming und E-Sport trainiert:

#### KREATIVITÄT UND INNOVATION

In Videospielen werden oftmals fantastische Welten entdeckt oder gar erschaffen. Der Kreativität der Spielenden wird dabei freien Lauf gelassen. Ein gutes Beispiel hierfür ist das Spiel Minecraft. Das Sandbox Computerspiel wird auch genutzt, um echte Gebäude oder ganze Städte in der virtuellen Welt nachzubauen. Das Spiel bzw. die Plattform Roblox geht dabei noch einen Schritt weiter. Roblox ermöglicht den Spielerinnen und Spielern eigene Computerspiele zu erstellen, um diese mit anderen Nutzerinnen und Nutzern spielen zu können.

## STRATEGISCHE PLANUNG

In großen und auch kleinen Unternehmen hängt der langfristige wirtschaftliche Erfolg von den getroffenen strategischen Entscheidungen ab. Auch in Videospiele werden oftmals Risiken abgewogen, Erfolge berechnet und Pläne geschmiedet, um die bevorstehenden Herausforderungen zu meistern.

## TEAMWORK

Teamwork ist das Um und Auf bei allen Multiplayer-E-Sport-Titeln. Auch im Job ist Teamwork gefragt, um gemeinsame Aufgaben und Projekte zu meistern.

## FÜHRUNGSQUALITÄTEN

Als Team-Captain oder beim Managen eines E-Sport-Teams werden die individuellen Führungsqualitäten geschärft. Bei einigen Spielen müssen große Gruppen organisiert und geführt werden, um gemeinsam eine Aufgabe, beispielsweise einen Dungeon, zu meistern.

## FEHLERMANAGEMENT

Es ist nicht jedes Spiel zu gewinnen. So ist es auch im Beruf. Fehlschläge passieren früher oder später leider nun mal. Im E-Sport lernt man mit fehlerhaften Spielzügen als Team und Einzelperson umzugehen. Durch effiziente Fehleranalyse und „Trial-and-Error“ in Trainingsrunden wird aus Fehlern gelernt – Maßnahmen, die auch im beruflichen Umfeld Früchte tragen.

**Also keine Scheu, Gaming und E-Sport im Lebenslauf anzuführen und in Bewerbungsgesprächen bewusst darauf aufmerksam zu machen.**

## II. JOBMÖGLICHKEITEN IM E-SPORT

Rund um die E-Sport Branche haben sich in den vergangenen Jahren die unterschiedlichsten Job- und Karrieremöglichkeiten entwickelt. So gibt es auch abseits der Tätigkeit als E-Sport-Profi Möglichkeiten, das Hobby zum Beruf zu machen. Dennoch sei gesagt, dass die Anzahl an Vollzeit-Beschäftigten in der E-Sport-Branche in Österreich noch gering ist (Stand 2023 bei ca. einem Dutzend). Anknüpfungspunkte für einen Berufseinstieg bieten auch die österreichischen E-Sport-Vereine.

**Folgende Jobmöglichkeiten ergeben sich im Wesentlichen rund um E-Sport:**

1

**Team-Managerin / -Manager:** ist verantwortlich für die gesamte Organisation der Teams, die Betreuung der E-Sportlerinnen und E-Sportler, die Verträge und in manchen Teams auch für die Buchhaltung oder Bereiche des Sponsorings.

2

**Coach:** bereitet auf Wettkämpfe vor, erstellen Trainingspläne und gibt während dem Wettbewerb taktische Anweisungen, um das Team zu unterstützen. Ein Coach ist in der Regel auch für das Scouting neuer Talente verantwortlich.

3

**Analystin / Analyst:** analysiert die Stärken und Schwächen des eigenen und gegnerischen Teams, um Strategien und Taktiken für die Wettkämpfe zu entwickeln.

**Marketing und Social Media:** kümmert sich um den Auftritt des Teams nach außen, die Social Media Kanäle und meist auch das Sponsoring.

4

**Marketing und Social Media:** kümmert sich um den Auftritt des Teams nach außen, die Social Media Kanäle und meist auch das Sponsoring.

5

**Event-Managerin / -Manager:** organisiert E-Sport-Wettbewerbe und Veranstaltungen mit dem dazugehörigen Rahmenprogramm und etwaigen Side-Acts.

6

**Stream-Regie und technische Produktion:** ist verantwortlich für das Livestreaming von E-Sport-Wettbewerben und -Veranstaltungen. Innerhalb der technischen Produktion ergeben sich mehrere Sub-Jobs, wie beispielsweise die Kameraregie, die Audio- und Videotechnik und die Ablaufregie.

7

**Observerin / Observer:** steuert die Kameraführung im Spiel. Hierzu gibt es meist eigene Observer- bzw. Spectator-Modi in den Spielen, die bedient werden.

8

**Schiedsrichterin / Schiedsrichter und Turnier-Admin:** sorgt für einen geregelten Ablauf und einen fairen Wettkampf in den Turnieren. Ist auch für die unparteiische Spielerbetreuung bei den Veranstaltungen verantwortlich.

9

**Casterin/Caster:** kommentiert bei Turnieren, baut Spannung auf und macht selbst hochkomplexe Vorgänge für das Publikum verständlich. Caster im E-Sport sind vergleichbar mit Sport-Kommentatorinnen und -Kommentatoren.

10

**Projektleitung:** kümmert sich um ein E-Sport-Projekt und dessen reibungslosen Ablauf im Allgemeinen, beispielsweise bei einer E-Sport-Liga.

E-Sport-Jobs werden nur selten bei offenen Stellenanzeigen gefunden. Meist startet die Karriere durch ein selbstständiges Engagement oder die Mitarbeit bei einem Verein. Auch Professionen abseits des E-Sports können dahin gehend spezialisiert werden. So gibt es beispielsweise auch Grafik-Designerinnen und Grafik-Designer, Web-Developer und zahlreiche andere Berufe, die sich am E-Sport-Ökosystem beteiligen.

### III. POTENZIAL UND AUSSICHTEN

Sowohl das Potential als auch die Aussichten für den E-Sport sind vielversprechend. Die zunehmende gesellschaftliche Akzeptanz und Anerkennung durch die Wirtschaft, Medien und Politik sowie die steigende Anzahl an Spielenden und Zusehenden zeigen, dass der E-Sport mehr als nur ein vorübergehender Trend ist.

Mit der fortschreitenden technologischen Entwicklung und der wachsenden Investition in die Infrastruktur wird der E-Sport in Zukunft noch mehr (Job)Möglichkeiten bieten.

So kristallisieren sich Jahr für Jahr immer mehr E-Sport-Jobs auch in Österreich heraus. Jene Personen, die sich bereits heute im E-Sport engagieren und Anknüpfung finden, werden auch in Zukunft von dessen Wachstum profitieren.



# 3. BEHIND-THE-SCENES BEI EINEM E-SPORT-EVENT

E-Sport-Veranstaltungen sind der Höhepunkt einer jeden Meisterschaft. Die Erfahrung, die E-Sportlerinnen und E-Sportler auf der großen Bühne machen, sind meist richtungweisend für den späteren internationalen Erfolg. Damit ein E-Sport-Event reibungslos abläuft und sowohl Veranstalterinnen und Veranstalter als auch Teilnehmerinnen und Teilnehmer zufrieden darauf zurückblicken können, ist einiges an Planung nötig.

**Dennoch:** Egal wie gut eine Veranstaltung vorgeplant wurde, einige Entscheidungen werden immer vor Ort getroffen. Hier gilt es stets einen kühlen Kopf zu bewahren, damit auch die noch so herausfordernde Situation gemeistert wird. In den nachfolgenden Kapiteln werden einige Behind-the-scenes Eindrücke von österreichischen E-Sport-Events geschildert.

## I. PLANUNG UND VORBEREITUNG

Eine gute Planungsphase ist der Schlüssel zum späteren Erfolg der Veranstaltung. Die Planung beginnt in der Regel bereits mehrere Monate vor dem eigentlichen Event. Da jede Veranstaltung individuell ist und auch Planungszeiten sehr stark von der Veranstaltungsgröße und dem Ort abhängen, gibt es keinen immerwährenden Zeitplan als Richtlinie.

Bei den größten E-Sport und Gaming Veranstaltungen Österreichs, wie beispielsweise dem A1 Austrian eSports Festival, der VulkanLAN, der Vienna Comic Con und der GAME CITY geschieht die Vorbereitung nach folgendem ungefährem Zeitplan:



**Vorreservierung der Location: ca. 1 Jahr im Voraus.** Gerade bei den großen Eventlocations Österreichs sind Wochenendtermine meist schon auf über ein Jahr ausgebucht. Mit der Vorreservierung der Location wird auch das Veranstaltungsdatum fixiert.

**Key-Visual und erstes Grafik-Paket: ca. 6 – 8 Monate im Voraus.** Um spätere Planungsschritte professionell abzuwickeln, ist bereits ein Key-Visual und ein erstes Grafik-Paket (inklusive Event-Logo, Grafiken für Social-Media und Website-Header) nötig.

**Akquise von Sponsorinnen und Sponsoren, Partnerinnen und Partnern, Ausstellerinnen und Ausstellern: ca. 6 – 8 Monate im Voraus.** Dieser Punkt ist allerdings sehr individuell. Ein Budgetplan und die damit verbundene Refinanzierung der Kosten sollte bereits vor der Vorreservierung der Location skizziert werden. Die Akquise von Sponsoren, Partnern und Ausstellern ist eine laufende Tätigkeit, die meist bis kurz vor der Veranstaltung abgewickelt wird.

**Vorverkauf der Tickets und Kommunikationsstart: ca. 6 Monate im Voraus.** Ein Save-the-Date kann bereits nach der Vorreservierung der Location an die Community kommuniziert werden. Der Start des Ticketverkaufs beginnt meist ungefähr 6 Monate vor dem Event, bei großen jährlichen Veranstaltungen auch entsprechend früher.

**Qualifikationsphase: ca. 4 Monate im Voraus.** Bei E-Sport-Veranstaltungen wird vorab oftmals eine Qualifikationsphase oder eine mehrwöchige E-Sport-Liga abgehalten. So entscheidet sich, wer auf der großen Eventbühne sein Können unter Beweis stellen darf. Die Qualifikationsphase beginnt meist ca. 4 Monate vor dem Veranstaltungstermin und sollte bis maximal 2 Wochen vor dem Event beendet werden.

**Planung von Räumlichkeiten, Personal und Logistik: ca. 3 Monate im Voraus.** In der Regel wird ein grober Plan der Räumlichkeiten bereits vor der Fixierung der Location entworfen, um die eigenen Bedürfnisse mit den Möglichkeiten des Veranstaltungsorts abzugleichen. Auch bei der Akquise von Ausstellerinnen und Ausstellern ist ein vorläufiger Raumplan wichtig. Die detaillierten Pläne der Location und auch die Personalplanung für die unterschiedlichen Eventbereiche werden meist ungefähr 3 Monate im Voraus getätigt.

**Zeitplan / Rundown des Events: ca. 2 Monate im Voraus.** Ein möglichst detaillierter Zeitplan für das Eventgeschehen (inklusive Bühnenablauf) sollte rund 2 Monate im Voraus fixiert werden. Es empfiehlt sich allerdings, Raum für kurzfristige Änderungen oder Ergänzungen zu lassen.

**Eventanmeldung: fristgerecht!** Ist eine Eventanmeldung erforderlich, müssen zwingend die dafür vorgeschriebenen Fristen des jeweiligen Bundeslands eingehalten werden. Ab welcher Besucherzahl oder unter welchen Umständen eine Anmeldung der Veranstaltung bei der zuständigen Behörde erforderlich ist, ist im jeweiligen Veranstaltungsgesetz zu finden.

**Intensive Bewerbungsphase: ca. 1 Monat im Voraus.** Ab dem Zeitpunkt, wo der Vorverkauf startet, sollte die Veranstaltung bereits laufend kommuniziert und beworben werden. Die intensive Bewerbungsphase beginnt in der Regel ca. ein Monat vor dem Event.

**Kommunikation mit teilnehmenden E-Sport-Profis und Teams:** **ca. 1 Monat im Voraus.** Prinzipiell sollten vorläufige Zeitpläne und Infos bereits mehrere Wochen oder Monate vor der Veranstaltung mit potenziellen teilnehmenden E-Sport-Profis und -Teams geteilt werden (auch wenn noch nicht zu 100 % feststeht, wer sich für die Veranstaltung qualifiziert hat). Details zum Ablauf des Events sollten jedenfalls mindestens ein Monat im Voraus kommuniziert werden, damit E-Sportlerinnen und E-Sportler und Teams die nötigen Vorbereitungen treffen können.

**Reisebuchung:** **spätestens 2 Wochen im Voraus.** Grundsätzlich gilt: Je früher, desto besser! Reisebuchungen für teilnehmende E-Sportlerinnen und E-Sportler sollten möglichst nahtlos, sobald die Teilnahme (z.B. durch die Vorqualifikation) feststeht, getätigt werden. Meist steigen die Preise von Hotels und Verkehrsmitteln bei kurzfristigen Buchungen. Optional kann die Buchung auch in die Hände der Teams gelegt werden. Auch hier sollte die Vorlaufzeit fair gewählt werden.

**Vorbereitung und Zusammenpacken des Equipments:** **spätestens 1 Woche** vor Veranstaltung. Es empfiehlt sich bereits vorab eine Liste für das benötigte Equipment zusammenzustellen, anhand derer die benötigten Dinge aus dem eigenen Bestand zusammengepackt werden. Geschieht dies bereits eine Woche vor dem Event, kann bei fehlendem oder defektem Equipment noch rechtzeitig Ersatz organisiert werden.

Zeitpläne sind individuell! Bei kleineren Veranstaltungen ist eine kürzere Planungsphase oftmals ausreichend. Wichtig ist, stets den Überblick über den aktuellen Stand der Planung zu wahren und die einzelnen Schritte in der Vorbereitung im Auge zu haben.

## II. AUFBAU

Für Veranstalterinnen und Veranstalter beginnt das E-Sport-Event bereits ein oder mehrere Tage vor dem offiziellen „Doors Open“. Die Aufbauzeit sollte realistisch gewählt und gut mit der Eventlocation abgesprochen werden.

Briefings und vorab geschickte Raumpläne beschleunigen den Aufbau. Die Zeitplanung sollte so gestaltet sein, dass zuerst die Infrastruktur hergestellt wird, danach die Technik aufgebaut wird und abschließend der Standbau von Ausstellern geschieht.

**Als Beispiel kann folgender Ablaufplan für den Aufbau gegeben werden:**

**1** **Infrastruktur:**  
Strom, Internetanschlüsse,  
Sanitäreinrichtungen

**Technik:**  
Bühnenaufbau, Lichttechnik,  
Tontechnik, Livestreaming-Equipment

**2**

**3** **Möblierung 1:** Für den weiteren Aufbau notwendige Möbel (z.B. Tische für Bühnenstationen, Check-in Theken, Möblierung für Standflächen)

4

**E-Sport-Stationen:**

Spielstationen auf der Bühne,  
Warmup-Bereich, Turnierstationen

5

**Branding & Standbau:**

Standbau der Ausstellenden und  
Branding (z.B. Banner, Bodensticker,  
digitale Wegführung, etc.)

6

**Möblierung 2:**

Reihenbestuhlung vor der Bühne,  
fehlende Möblierung bei den Ständen,  
Dekoration.

7

**Feinschliff:**

Feinschliff des Aufbaus vor dem  
Eventstart

Behind-the-scenes beim  
Aufbau des Fortnite-Turniers  
der GAME CITY 2019:



Aufbau des A1 Austrian eSports Festivals 2023:



### III. SHOWTIME!

Kurz vor dem sogenannten „Doors Open“ steigt die Spannung einer jeden Veranstalterin und eines jeden Veranstalters. Im Kopf werden alle Schritte nochmals durchgegangen, um zu checken, ob auch wirklich alles bedacht wurde. Beginnt der Einlass, gibt es gefühlt kein Zurück mehr. Ab dann gilt „It's Showtime!“.

Damit gut vorbereitet in eine Veranstaltung gestartet werden kann, empfiehlt es sich, gemeinsam mit dem Personal bereits einige Stunden vor Eröffnung anwesend zu sein. So können letzte Checks und Absprachen noch vor dem Trubel getätigt werden. Generell sollten alle Spielestationen nochmals überprüft und getestet werden. Auch die E-Sportlerinnen und E-Sportler sollten bereits vor dem Beginn des Events einen Blick in die Räumlichkeiten werfen und gegebenenfalls auch die Bühnenstationen ausprobieren können. So können eventuelle Misstände früh erkannt und gemeinsam gelöst werden.

#### Tipps für einen gelungenen Start in die Veranstaltung:



**Plane genügend Personal für den Check-in ein.** Es sollte zu keiner großen Schlangenbildung kommen. Lange Wartezeiten sind sehr unangenehm für Eventbesucherinnen und Eventbesucher.



**Sorge dafür, dass alle Ausstellenden und sämtliche Gaming-Stationen vorab (spiel)bereit sind.** Am besten gelingt dies mit einer kommunizierten Zeit (ca. 30 Minuten bis 1 Stunde vor Eventbeginn), zu der alle Gewerke spielbereit sein müssen. Berücksichtige dabei auch die E-Sport-Stationen auf der Bühne.



**Briefe das Personal:** Betreuungspersonal, Infopoint und Security sollten bereits vorab einen genauen Plan über deren Aufgabengebiete und die Veranstaltung im Allgemeinen haben. Es sollte auch jeweils eine verantwortliche Person für den jeweiligen Tätigkeitsbereich definiert werden.



**Begrüße die Besucherinnen und Besucher:** Es empfiehlt sich zwar mit dem offiziellen Programmstart auf der Bühne etwas abzuwarten, damit die ersten Besucherinnen und Besucher davor etwas Zeit zum Ankommen haben. Dennoch kann durch eine erste kurze Ansprache der Moderation eine Begrüßung inklusive Programmüberblick an die Gäste gerichtet werden.



**Sorge dafür, dass die E-Sportlerinnen und E-Sportler zeitgerecht eintreffen.** Am besten wird auch hier ausreichend Zeit für ein erstes Ankommen am Event berücksichtigt. Somit können auch mögliche Verspätungen oder Wartezeiten beim Check-in kompensiert werden. Außerdem sollte den E-Sportlerinnen und E-Sportlern ein Rückzugsort und ausreichend Zeit für zum Aufwärmen an den E-Sport-Stationen gewährt werden.

## Eindrücke von österreichischen E-Sport-Veranstaltungen:



Das League of Legends Finale am A1 Austrian eSports Festival 2022 | © A1 eSports | David Bitzan



Volle Konzentration der E-Sportlerinnen und E-Sportler beim A1 Austrian eSports Festival 2023 | © A1



Fußball am virtuellen Rasen bei der eBundesliga | © ÖFB | Max Bruckner



Gemeinsam spielen! Auf der VulkanLAN, Österreichs größter LAN-Party | © Florian Wieser



Das größte Offline-Fortnite-Turnier im DACH-Raum: 5.000 Turnierteilnehmerinnen und Turnierteilnehmer auf der GAME CITY 2019 | © ESVÖ | Niklas Schnaubelt

## IV. ABBAU UND NACHBEREITUNG

Nach der Veranstaltung ist vor der Veranstaltung. Ein gut strukturierter Abbau spart Zeit und Nerven bei Nacharbeit und der Vorbereitung des nächsten Events. Daher sollte auch in der Personalplanung idealerweise berücksichtigt werden, dass frische Kräfte beim Abbau mithelfen. Landet am Ende auch alles wieder vollständig und gut verpackt am vorgesehenen Lagerplatz, wird der Überblick über das eigene Equipment gewahrt.

Prinzipiell ist ein Event-Abbau immer deutlich schneller als ein Aufbau zu absolvieren. Beim Fortnite- Turnier der GAME CITY 2019, bei dem 100 Spielstationen aufgebaut wurden, wurde 2 Arbeitstage (zu je rund 10 Stunden) aufgebaut. Der Abbau wurde mit der gleichen Personalanzahl innerhalb von 4 Stunden erledigt.

Ist der Abbau geschafft, sollte sich natürlich erstmals eine Verschnaufpause genehmigt werden. Dennoch empfiehlt es sich, die zeitnahe Nachbereitung der Veranstaltung nicht zu vergessen.

### **Einige Empfehlungen für den erfolgreichen Abschluss des Event-Projekts:**

- ✓ Dankes-Nachricht an E-Sportlerinnen und E-Sportler
- ✓ Öffentliche Bereitstellung von Event-Fotos
- ✓ Schriftlicher Nachbericht und / oder Presseaussendung zum Event-Erfolg
- ✓ Wenn vorhanden: Veröffentlichung des Recap-Videos
- ✓ Dankes-Nachricht und Event-Recap an Sponsorinnen und Sponsoren, Partner und Ausstellenden
- ✓ Dankes-Nachricht an die Event-Crew (es empfiehlt sich auch ein gemütlicher gemeinsamer Recap-Termin mit allen beteiligten Personen)
- ✓ Wenn bereits fixiert: Veröffentlichung des Save-the-Date für die nächste Ausgabe des Events
- ✓ Abrechnungen, Auszahlung des Preisgelds, finale Kostenrechnung des Events

**Diese Broschüre ist Teil des Materialpakets „E-Sport und Jugendschutz“**

Weiterführende Informationen und Links unter:



**Impressum:**

E-Sport Verband Österreich  
Franklinstraße 20/9/R1  
1210 Wien

im Auftrag von

 **Bundeskanzleramt**

Autorinnen und Autoren in alphabetischer Reihenfolge:

Redaktionelle Leitung: Manuel Haselberger

Urim Bajrami  
Stefan Baloh  
Ulrike Baloh  
Marko Fritz  
David Ihl  
Thomas Lewisch  
Sebastian Pokorny  
Thomas Schefcsik



