



## Konzept für Multiplikator:innen im Themenfeld „E-Sports“

Dieses Konzept richtet sich an Personen, die in der außerschulischen medienpädagogischen Weiterbildung von Kindern und Jugendlichen arbeiten oder arbeiten möchten. Das Konzept legt die Basis für den selbstbestimmten Einsatz digitaler Technik und die Fähigkeit, Kinder und Jugendliche für den Themenkomplex E-Sports zu begeistern.

**Überblick:** E-Sports ist der sportliche Wettkampf mit Computerspielen. In der Regel wird der Wettkampf in einem Mehrspielermodus ausgetragen. Als Breitensport bietet E-Sports vielfältigen Möglichkeiten für die Jugendarbeit. Dieses praxisorientierte Konzept macht Anknüpfungspunkte für die (medien-)pädagogische Arbeit mit E-Sports sichtbar, indem es Handlungsempfehlungen zur Vorbereitung sowie Durchführung einer E-Sport-Veranstaltungen in der Jugendarbeit gibt und Fragen zu Voraussetzungen und jugendschutzrechtlichen Regelungen beantwortet.

**Grundlagen:** **Was ist E-Sports?**

*E-Sports ist das wettbewerbsorientierte Spielen von digitalen Inhalten unter sportlichen Aspekten.*

Die beiden Definitionsmerkmale für E-Sports sind demnach die Wettbewerbsorientierung und die Sportlichkeit. Zum einen geht es um Wettbewerbsorientierung, da es bei E-Sports um einen Wettstreit von Menschen mit- und gegeneinander handelt. Das bedeutet, dass das Gewinnen von und das Siegen in Wettbewerben (Turnieren, Ligen etc.) für den E-Sports zentral sind. Zum anderen geht es um Sportlichkeit, da sich E-Sports anhand sportlicher Aspekte definiert. Neben motorischen Fähigkeiten sind hierbei Fairplay, Teamplay, Kommunikation, Spielziele, feste Regeln, Trainingspläne, analytische Kompetenzen, Vorbereitung auf Spiele und Wettbewerbe sowie Ästhetik im Game Play zu nennen.

**Was ist der Unterschied zwischen Gaming und E-Sports?**

Gaming beschreibt das einfache Spielen von Computerspielen, ohne notwendigerweise den Aspekten des Wettbewerbs und der Sportlichkeit zu folgen. Insbesondere exzessives Gaming von Kindern und Jugendlichen sollte daher nicht mit E-Sports in Verbindung gebracht werden. Letzteres baut auf psychischer und physischer Gesundheit auf, weswegen E-Sportler:innen ihre Nutzung von Computerspielen bewusst dosieren.

**Welche Genres gibt es?**

Genres sind die Kategorien, denen sich einzelne Videospiele, die im E-Sports auch *Disziplinen* genannt werden, zuordnen lassen. Zentrale E-Sports-Genres sind:

- Multiplayer Online Battle Arena (MOBA),

- First-Person Shooter (FPS),
- Echtzeitstrategiespiele (Real-Time Strategy, RTS),
- Battle Royale,
- Sportsimulationen,
- Rennspiele,
- Fighting Games,
- Massively Multiplayer Online Games (MMO),
- Sammelkartenspiele,
- Rollenspiele.

Im nationalen und internationalen Kontext gelten die MOBA-, FPS-, RTS- und Battle Royale-Spiele als relevant. Im deutschsprachigen Raum erfreuen sich darüber hinaus Sportsimulationen wie das Fußballvideospiel „[FIFA](#)“ großer Beliebtheit

### **Welche Vorteile bietet E-Sports für die Jugendarbeit?**

E-Sports in der Jugendarbeit bietet die Möglichkeit, Medienkompetenzen zu vermitteln, Suchtprävention bei Kindern und Jugendlichen zu betreiben sowie Kooperationen mit traditionellen Kinder- und Jugend-Sportvereinen zu bilden. Anhand von E-Sports lernen Kinder und Jugendliche als Team zu agieren, Arbeit unter sich aufzuteilen und in verschiedenen Rollen zu fungieren, in einem Spielesetting strategisch zu handeln, Verantwortung zu übernehmen, Frustrationstoleranz zu entwickeln und „Fair Play“ zu pflegen.

Folgende [Kompetenzen in der digitalen Welt](#) werden mittels E-Sport weiterentwickelt:

- Analysieren und Reflektieren,
- Kommunizieren und Kooperieren,
- Schützen und sicher Agieren,
- Problemlösen und Handeln.

### **Organisation:**

#### **Turniergrundlage: Welche Plattform nutzen wir – PC, Konsole, Handhelds?**

Während in Europa der Computer als wichtigste Plattform für E-Sports gilt, sind in den USA Konsolen und im asiatischen Raum mobile „Handhelds“ die E-Sports-Norm.

PC/Computer: Vier der fünf beliebtesten E-Sports-Titel finden auf dem PC statt. Das liegt vor allem daran, dass am Computer mit Maus und Tastatur gespielt wird. Hierdurch sind vielerlei sehr präzise Aktionen pro Minute möglich. MOBAs und RTS-Spiele wären ohne Maus nahezu unspielbar, wenn ein hohes Spielniveau angestrebt wird. Shooter-Spiele lassen sich mit einer Maus ebenfalls präziser spielen.

Konsolen: Genres, die fast ausschließlich auf Konsolen gespielt werden, sind Sportsimulationen und Kampfspiele. Hier erweisen sich Controller als besseres Bedienelement als Maus und Tastatur, da keine feinmotorisch höchstpräzisen Bewegungen erfolgen müssen. Zum gegenwärtigen Zeitpunkt sind die Playstation 4 und Playstation 5, Xbox sowie die Nintendo Switch die wichtigsten E-Sports-Konsolen.

Mobile und Handhelds: Mobiles E-Sports findet primär auf Smartphones statt. Diese Form des E-Sports erfreut sich primär im asiatischen Raum großer Beliebtheit. Dies

ist darauf zurückzuführen, dass Smartphones günstiger sind als Konsolen und leistungsfähige Gaming-Computer. Hierdurch wird viele Menschen ohne nennenswerte zusätzliche Investitionen die Partizipation an E-Sports ermöglicht.

### **Welches Spiel soll gespielt werden?**

Welches Spiel werden Kinder, Jugendliche und Gäste bei einem E-Sports-Event gerne spielen? Die Beantwortung dieser Frage erfordert viel Planung. Die Wahl wirkt sich dabei auf Zeit, Raum, Equipment und Wettbewerbsstruktur aus.

Bei der Spieleauswahl sollte darauf geachtet werden, ob das Spiel eine Internetverbindung benötigt oder ein lokales Netzwerk. Einige Spiele können einfach an einer Konsole und einem Bildschirm gegeneinander gespielt werden. Zum Beispiel erfordert ein Spiel wie „[Street Fighter](#)“ weder eine Internetverbindung noch ein lokales Netzwerk. Während einige Spiele viel Zeit in Anspruch nehmen und langwierig sind, bieten andere wiederum kurze Matches und verheißen entsprechend mehr Dynamik. Die Wahl des Spieles wirkt sich ebenfalls die benötigte Ausrüstung aus. Ein Spiel wie „[Player Unknown: Battlegrounds](#)“ verlangt bspw., dass jede und jeder Teilnehmende eine eigene Ausrüstung zur Verfügung hat. Dies gilt es im Vorfeld des Events rechtzeitig zu kommunizieren.

Zusammenfassend kann keine pauschale Empfehlung eines Spieles gegeben werden, da diese Entscheidung von den individuellen Rahmenbedingungen und Interessen der Kinder und Jugendlichen abhängt.

### **Wo soll gespielt werden?**

Turniere können sowohl als Präsenz- als auch als Digitalveranstaltung gestaltet werden. Letzteres erfordert keine physischen Räumlichkeiten, kann jedoch die Organisation eines E-Sports-Events erschweren. Bei Digitalveranstaltungen kann es bspw. leichter zu technischen Störungen bei Spielenden kommen oder es ist nicht immer klar, wer in der nächsten Begegnung gegen wen spielen muss.

### **Welches Equipment wird benötigt wir?**

Zu den zentralen Erfordernissen einer E-Sports-Veranstaltung vor Ort zählen neben eine funktionierende und belastbare WLAN-Verbindung ausreichend Sitzmöglichkeiten, von denen aus die Kinder und Jugendlichen das Spiel fokussieren können. Veranstalter, die die Möglichkeit haben, Konsolen und Bildschirme zur Verfügung zu stellen, sollte dies in jedem Fall tun. Diese Maßnahme erleichtert den Teilnehmenden die Anreise und stellt einheitliche Spielbedingungen sicher. Verpflegung in Form von Getränken und Speisen gilt es einzuplanen.

Für eine E-Sports-Veranstaltung benötigen Sie und die Heranwachsenden:

- Spielekonsole oder (Gaming-)PCs,
- Internetzugang,
- Beamer inkl. Leinwand/digitales Whiteboard, um Teamstrategien visualisieren zu können, wie z. B. „[Google Jamboard](#)“,
- ggf. eine Plattform Erstellung von Turnierbäumen, wie z. B. „[Challenge](#)“,
- ggf. eine Streaming-Plattform, wie z. B. „[Twitch.tv](#)“,

- ggf. einen Server für eine eigene Gruppeninfrastruktur, wie z. B. „[Discord](#)“.

Die benötigten Ressourcen richten sich danach, ob die E-Sports-Veranstaltung in einem analogen, einem online oder einem hybriden Format durchgeführt wird.

### **Dürfen an Minderjährige Preisgelder ausgezahlt werden?**

Wenn bei einem öffentlichen E-Sports-Turnier eine Teilnahmegebühr zu zahlen ist oder der Name der oder des Minderjährigen zu einem späteren Zeitpunkt veröffentlicht werden soll (Stichwort: Datenschutz), muss die Zustimmung der Erziehungsberechtigten eingeholt werden. Erringt eine Minderjährigere oder ein Minderjähriger im E-Sports-Turnier einen preisgeldwerten Spitzenplatz, so erhält sie oder er einen rechtlichen Anspruch gegenüber dem Veranstalter auf Auszahlung des Preisgeldes. Werden Preisgelder festgelegt, dürfen sie nicht nur an Minderjährige ausgezahlt werden, sondern müssen es sogar. Wenn Minderjährige über ein E-Sports-Team angemeldet werden und das Team gewinnt, steht dem Team das Preisgeld zu.

Wie Preise verteilt werden, sollte bestenfalls im Vorfeld gemeinsam mit den E-Sportlern festgelegt werden. Eine Hilfestellung geben hier Tools wie „[Toornament](#)“, die in der Regel über kostenlose Einstiegsversionen verfügen.

### **Welcher (Team-)Modus soll genutzt werden?**

Wurde ein Spiel bereits in Turnieren gespielt, dann sollte der entsprechende Modus übernommen werden. Eine Internetrecherche fördert hier oft rasch Turnierregeln zutage, die leicht übernommen werden können. Eine Frage an die Kinder und Jugendlichen, welche Spielvarianten bei ihnen am beliebtesten sind, hilft bei der Entscheidungsfindung. Bei etablierten Spielen gibt es in der Regel allgemein anerkannte Wettbewerbsformate, die Zeitlimits, Schadenswerte, Trefferpunkte etc. beschreiben.

### **Welches Timing legen wir fest?**

Zu den wichtigsten Punkten bei der Organisation einer E-Sports-Events zählt das „Timing“. Kaum ein Punkt wird in der Praxis öfter falsch umgesetzt. Setzt man die Zeit der Paarungen zu lang an, entwickelt das Turnier unnötige Längen. Die Konzentration der Spielenden sinkt, Zuschauende verlieren das Interesse. Setzt man die Spielzeiten zu kurz an, entsteht unter Umständen kein „richtiges“ Spiel, bei dem sich die Kontrahenten entsprechenden messen und ihre „Skills“ zeigen können. Orientieren Sie sich beim Festlegen der Spielzeit an der Anzahl der Teilnehmenden. Rechnen Sie vorab aus, wie lange sich der Event-Tag mit Blick auf die Zeit bei den vorliegenden Paarungen gestaltet. Sind es weniger aktive Teilnehmende als erwartet, können Hin- und Rückspiele etabliert werden. Ist die Anzahl der Spielenden hoch, könnte das Timing mit einem K.O.-Modus gesteuert werden.

### **Wie zeichnen wir Rankings auf?**

Für E-Sports-Turniere bieten sich Plattformen an, über die Rankings aufgezeichnet und für die Turnierteilnehmenden visualisiert werden können. Hier sind einige aktuell beliebte Plattformpoptionen der E-Sports Community:

- „[ALJ Tournament Maker](#)“ zeichnet Ranglisten auf, überwacht ggf. die Teilnahmegebühren und hilft bei der Gewinnverwaltung.

- „[Battlefy](#)“ bietet eine benutzerfreundliche Oberfläche für Zuschauende, die den Überblick über das Turnier behalten möchten.
- „[Toornament](#)“ ist eine beliebte E-Sports-Plattform mit vielfältigen Optionen für technisch versierte Gamer:innen. Mit Toornament können bspw. Turnier-Engines verwendet werden, um eine *eigene* E-Sports-Plattform zu erstellen.
- „[Challonge](#)“ ist ein häufig verwendetes Organisierungsmittel mit mobilem Zugriff und öffentlichen Streaming-Optionen.

### Wie machen wir Werbung für die Veranstaltung?

Wer Turniere im E-Sports-Bereich veranstalten möchte, sollte die Welt der sozialen Medien nutzen, um Kinder- und Jugendliche auf das eigene Turnier aufmerksam zu machen. Wichtig ist hierbei, dass die Event-Werbung den „Nerv“ der Zielgruppe trifft. Die Inhalte sollten davon überzeugen, dass das Turnier etwas Besonderes ist und sich die investierte Zeit und Anreise lohnen.

### Jugendschutz:

#### Welche jugendschutzrechtlichen Bestimmungen gilt es zu beachten?

Kinder und Jugendliche sind von Computer- und Videospiele seit jeher fasziniert. Trotz des steigenden Durchschnittsalters der Spielenden in Deutschland gehört dieser Personenkreis weiterhin zu den größten Zielgruppen. Doch nicht jedes Spiel ist für jedes Alter geeignet.

Damit Kinder und Jugendliche keine Computer- und Videospiele spielen, die ihre Entwicklung beeinträchtigen, gibt es in Deutschland die „[Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle](#)“, kurz „USK“. Die USK ist eine freiwillige Einrichtung der Computerspielwirtschaft. Sie ist zuständig für die Prüfung von Computer- und Videospiele in Deutschland. Die USK ist sowohl im Rahmen des Jugendschutzgesetzes als auch für den Online-Bereich im Rahmen des Jugendmedienschutz-Staatsvertrags als zuständige Selbstkontrolle staatlich anerkannt. Im Bereich des Jugendschutzgesetzes erteilen staatliche Vertreter:innen am Ende eines USK-Verfahrens die Alterskennzeichen.

Bei der Vorbereitung und Durchführung von E-Sports-Veranstaltungen in der Jugendarbeit ist die Alterseinstufung der USK entscheidend. Denn der Jugendschutz spielt bei E-Sports, anders als bei anderen Sportarten, auf drei Ebenen eine wichtige Rolle. Am offensichtlichsten ist hierbei die Einstufung der Spiele selbst: E-Sport-Titel wie „[Call of Duty](#)“ (Activision), „[League of Legends](#)“ (Riot Games) und das bereits angesprochene „[FIFA](#)“ (Electronic Arts) weisen unterschiedliche Altersfreigaben auf. Dementsprechend dürfen auch nur Jugendliche und junge Erwachsene bei Wettkämpfen antreten, die das Mindestalter des jeweiligen Titels erreicht haben.

Bei E-Sports-Veranstaltungen müssen in jedem Fall auch die *zuschauenden* Kinder und Jugendlichen, die nicht in Begleitung einer oder eines Erziehungsberechtigten sind, das Mindestalter erfüllen, das mit der USK-Alterseinstufung eines E-Sports-Titels verknüpft ist. Veranstaltende können sich für eine Beratung an die [USK-Stelle](#) wenden, die u. a. als Jugendschutzbeauftragte für die Spielemesse „[gamescom](#)“ langjährige Erfahrung auf dem Gebiet von Jugendschutzkonzepten bei E-Sports-Veranstaltungen hat.

# Checkliste zur Durchführung einer eintägigen E-Sports-Veranstaltung

■ Vorbereitung
 ■ Durchführung
 ■ Nachbereitung

ZEIT	LÄNGE	TITEL	BESCHREIBUNG	CHECKBOX	RESSOURCEN
<b>Vorbereitung</b>					
12 Monate vorher		<b>Förderung</b>	1. <b>Fördermittel beantragen</b> (Z. B. bei der Landkreis-Verwaltung oder regionalen Stiftungen.) 2. <b>Veranstaltungs- und Jugendschutzkonzept erarbeiten</b> (Zielgruppe, Verpflegung, Räumlichkeiten, Verhaltensrichtlinien für Spieler/Eltern/Betreuende, Umgang mit Alkohol, Tabak, Drogen und Doping, Umgang mit USK, Kontaktdaten von Jugendschutzbeauftragten.)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
6 Monate vorher		<b>Kooperationspartner</b>	3. <b>Kooperationspartnerschaften und/oder Sponsoren gewinnen</b> 4. <b>Auswahl der Preise</b> (Abhängig von Fördermitteln und Sponsorengeldern.) 5. <b>Räumlichkeiten reservieren</b> (Kostenübernahme für Räumlichkeiten mit Kooperationspartnern besprechen) 6. <b>Verpflegung organisieren</b> (Verpflegungskosten ggf. im Vorfeld der Klärung der Veranstaltungsfinanzierung kalkulieren.) 7. <b>Regionales Jugendamt involvieren</b> (insbesondere bei einer öffentlichen Veranstaltung empfiehlt es sich, die Vertretenden des örtlichen Jugendamtes über das geplante E-Sports-Event in Kenntnis zu setzen, um über alle jugendschutzrechtlichen Erfordernisse informiert zu werden.)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
1 bis 5 Monate vorher		<b>Detailplanung</b>	8. <b>Bedarfsanalyse</b> (Gespräche mit Vertretenden der Zielgruppe führen, welche Spieleplattformen und Titel gerne gespielt werden.) 9. <b>Abgleich mit vorhandenen Titeln</b> (Ergebnisse der Bedarfsanalyse mit ggf. vorhandenen Titeln abgleichen. Sofern die entsprechenden Plattformen und Titel bereits zu Verfügungen stehen, können die Spiele im Vorfeld der Veranstaltung in Hinblick auf deren Turniertauglichkeit im kleinen Kreisen getestet werden.) 10. <b>Pädagogische Auswahl zu spielender Titel</b> (Pädagogische Beurteilung der Titel anhand der USK und ggf. Hilfsplattformen wie dem „Spieleratgeber NRW“.)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
1 bis 4 Wochen vorher		<b>Projektmanagement</b>	11. <b>Kauf/Miete und Testen der Spiele</b> (Selbsterfahrung der Pädagoginnen und Pädagogen. Testen der Spiele auf Turniertauglichkeit.) 12. <b>Projektgruppe für den Veranstaltungstag definieren</b> (Z. B. Verantwortliche für Verpflegung, Vorbereiten der Räumlichkeiten, Marketing für die Veranstaltung etc. festlegen.) 13. <b>Zielgruppenorientiertes Marketing und Kommunikation</b> (Z. B. via Social Media, Webseite der veranstaltenden Jugendeinrichtung etc.) 14. <b>E-Sports-Team</b> (Ggf. Aufbau eines hausinternen E-Sports-Team, sofern die Veranstaltung einen Team-Modus vorsieht.)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<a href="https://usk.de/">https://usk.de/</a> <a href="https://www.spieleratgeber-nrw.de/">https://www.spieleratgeber-nrw.de/</a>



- 15. **Einwilligung zur Aufnahme und Verarbeitung personenbezogener Daten** (Sofern Video- oder Fotoaufnahmen während der Veranstaltung vorgenommen werden sollen, muss zuvor eine DSGVO-konformen Einwilligung der Erziehungsberechtigten eingeholt werden. Armbänder können helfen, Kinder- und Jugendliche, die gefilmt und fotografiert werden dürfen, von denen zu unterscheiden, für die eine entsprechende Einwilligung nicht vorliegt.)  <https://dsgvo-gesetz.de/>
- 16. **Anmeldungsmanagement**
- 17. **Turnierbaum und Regelwerk festlegen** (Analog oder digital mithilfe von Tools wie z. B. „Challonge“. Alternative für den Fall festlegen, dass zu viele oder zu wenige Jugendliche an der Veranstaltung teilnehmen.)  <https://challonge.com/de>
- 18. **Internes Briefing des Projektmanagementteams**

### Durchführung

- |                      |                         |   |
|----------------------|-------------------------|---|
| Am Veranstaltungstag | <b>Letzte Maßnahmen</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Finale Vorbereitung des Raumes</b> (Ggf. Dekoraktion.) <input type="checkbox"/></li> <li>2. <b>Technik-Check</b> <input type="checkbox"/></li> <li>3. <b>Vorbereitung der Verpflegung</b> <input type="checkbox"/></li> <li>4. <b>Aushang des Veranstaltungsprogramm</b> <input type="checkbox"/></li> </ul> |
|                      | <b>Beginn</b>           | <ul style="list-style-type: none"> <li>5. <b>Begrüßung der Teilnehmenden</b> (Eröffnung, Klärung organisatorische Punkte, Spielmodi und Regelwerk erläutern. Im Laufe des Tages ggf. Nachjustieren des Regelwerks und des Veranstaltungsprogramms.) <input type="checkbox"/></li> </ul>   |
|                      | <b>Abschluss</b>        | <ul style="list-style-type: none"> <li>6. <b>Siegerehrung</b> <input type="checkbox"/></li> <li>7. <b>Feedback und Abschluss</b> (Feedback der Teilnehmenden einholen und ggf. Veranstaltung gemeinschaftlich zelebrieren und ausklingen lassen.) <input type="checkbox"/></li> </ul>   |

### Nachbereitung

- |              |                   |  |
|--------------|-------------------|--|
| 1 Tag danach | <b>Einführung</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Reflexion</b> (Gemeinsam mit dem Projektteam die Veranstaltung reflektieren und Verbesserungspotenziale für kommende E-Sports-Veranstaltungen identifizieren.) <input type="checkbox"/></li> <li>2. <b>Miet-Technik zurückgeben</b> <input type="checkbox"/></li> <li>3. <b>Optionale Nachbereitung</b> <input type="checkbox"/> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Social-Media-Beitrag zur Veranstaltung schreiben.</li> <li>▪ Mit Kooperationspartnern Skalierung der Veranstaltung in eine regionale E-Sports-Liga besprechen.</li> <li>▪ Gemeinsam mit den Kindern und Jugendlichen reflektieren, welche persönlichen Kompetenzen Gaming und E-Sports erweitern können.</li> </ul> </li> </ul> |
|--------------|-------------------|--|

