

Projektdokumentation

„E-Sports Fortbildung/Workshop für Multiplikator:innen“ am 20.10.2022 im Jugendinformations- und Medienzentrum Fürstenwalde

Resümee

Die Fortbildung „E-Sports Fortbildung/Workshop für Multiplikator:innen“ richtete sich an Personen, die in der außerschulischen medienpädagogischen Weiterbildung von Kindern und Jugendlichen arbeiten oder arbeiten möchten. Die Teilnehmenden des Workshops konnten sich über Hintergründe und Geschichte des Phänomens „E-Sports“ informieren und erhielten einen Einblick in die psychologischen und sozialen Wirkmechanismen von Computerspielen. Darüber hinaus konnten Sie sich über infrastrukturelle, organisatorische und rechtliche Voraussetzungen sowie Best Practices in Hinblick auf den Einsatz von E-Sports in der Jugendarbeit erkundigen.

1

Gastgebende Einrichtung

Beim *Jugendhilfe und Sozialarbeit e. V. (JuSeV)* handelt es sich um einen gemeinnützigen eingetragenen Verein. JuSeV ist ein Mitglied des *Diakonische Werks Berlin-Brandenburg-schlesische Oberlausitz (DWBO)* und eine von zwei EURODESK-Beratungsstellen in Brandenburg. Der Verein setzt sich auf lokaler, regionaler und europäischer Ebene für Menschen in besonderen Lebenslagen ein und versteht sich als sozialpolitische Stimme diakonischer Arbeit. JuSeV möchte einen Beitrag dazu leisten, Menschen in schwierigen Lebensabschnitten auf Basis christlicher Nächstenliebe Trost, Stärke und Förderung zuteilwerden zu lassen. Der Verein hilft benachteiligten Kindern und Jugendlichen, jungen Erwachsenen und Eltern mit individuellen Einschränkungen und besonderem Förderbedarf bei ihrer sozialen Integration, der Entwicklung und Stärkung ihrer Persönlichkeit sowie der Verbesserung ihrer Lebensbedingungen. In diesem Zuge vermittelt JuSeV anhand einer christlichen Ethik demokratische Werte für ein menschliches Zusammenleben.

Aufgrund sich permanent verändernder Lebenslagen, Interpretation von Werten und Sozialstrukturen legt JuSeV als Teil eines mannigfaltigen diakonischen Netzwerks betont Wert auf regelmäßige interne Fortbildungen, Qualifizierungen sowie Qualitätssicherung und ständige Verbesserung. Hierzu arbeitet der gemeinnützige Verein in Kooperation mit anderen Trägern und Institutionen, die wechselseitig ihre Kompetenzen stärken und sich in ihren Ressourcen ergänzen.

2

Zielsetzung der Einrichtung in Hinblick auf Medienbildung

Seit 2019 betreibt JuSeV ein Jugendinformations- und Medienzentrum (JIM) in Fürstenwalde.¹ Das JIM zielt sowohl auf die Förderung von Kindern und Jugendlichen im Umgang mit „neuen Medien“ als auch auf die medienpädagogische Ausbildung von Akteur:innen der Jugendarbeit ab. Hierfür offeriert das JIM vielfältige offene und bedarfsangepasste Workshop- und Projektangebote, die digitale, analoge sowie hybride Formate beinhalten. Die Themenfelder des JIM erstrecken sich von „Games und Games-Pädagogik“ über „Coding & Making“, „Social Media“, „Sicherheit im Netz“ bis hin zu „Eltern-Medien-Beratung“. Ferner verleiht das JIM medientechnisches Equipment für Zwecke der pädagogischen Arbeit und gibt Einführung in die dessen Bedienung. Das multiprofessionelle JIM-Team setzt sich aktuell aus zwei hauptamtlichen Fachkräften und einer Dual-Studierenden zusammen. Das Team bewegt sich mobil in einem strukturierten und wachsenden überregionalen Netzwerk der Jugendarbeit.

Der Angebotskatalog umfasst u. a.:

- Medienbildung (Erwerb und Förderung von Wissen und Nutzung)
- Mediengestaltung (Förderung kreativer Eigentätigkeit und medienbezogener Partizipationskompetenzen)
- Medienkritik und medienpädagogische Haltungsentwicklung (Sensibilisierung, Reflexion, Nutzungsbewusstsein)
- Social Media-Strategie für die Jugendhilfe
- „Canva“ (Webdesigntool), z. B. für Social Media Design
- Stop Motion (Trickfilm)
- DAW (Digital Audio Workstation)



Zusammenfassung

Zusammenfassend handelt es sich beim Jugendhilfe und Sozialarbeit e. V. um eine gemeinwesenorientierte und stadtteilbezogene Institution, die sich mit ihrem Unterstützungs- und Weiterbildungsangebot (u. a. Sozialberatung und arbeitsweltbezogenen Jugendsozial- und Bildungsarbeit) an Kinder, Jugendliche und Familien richtet.

¹ Die Jugendinformations- und Medienzentren sind eine Initiative der Landesarbeitsgemeinschaft Multimedia Brandenburg in Zusammenarbeit mit dem Ministerium für Bildung, Jugend und Sport des Landes Brandenburg.

3

Fortbildungsveranstaltung

Projekttitel:	„E-Sports Fortbildung/Workshop für Multiplikator:innen“
Ansprechpersonen	Dr. Michael Kaden (DABB) Björn Schreiber (LMB) Christoph Ritter (JuSeV Fürstenwalde) Michael Pioch (JuSeV Fürstenwalde)
Träger/Einrichtung:	Jugendhilfe und Sozialarbeit e.V. (JuSeV), Fürstenwalde
Zielgruppe:	(Medien-)Pädagog:innen, Lehrer:innen
Akquise der Teilnehmenden:	Die Akquise der Fortbildungsteilnehmenden erfolgte über Information auf den Homepages der DABB (https://www.digital-agentur.de/) und des LMB (https://www.medienbildung-brandenburg.de/) sowie persönliche Ansprache.
Datum Fortbildung:	Donnerstag, 20. Oktober 2022, 10:00 Uhr bis 16:15 Uhr
Veranstaltungsdauer:	6 Stunden 15 Minuten (Brutto); 5 Stunden (Netto)
Projektziel:	E-Sports ist der sportliche Wettkampf mit Computerspielen. In der Regel wird der Wettkampf in einem Mehrspielermodus ausgetragen. Als Breitensport bietet E-Sports für die Jugendarbeit vielfältigen Möglichkeiten. Ziel der Veranstaltung ist es, Multiplikator:innen einen praxisorientierten Einblick in das Thema zu gewähren, Anknüpfungspunkte für ihre (medien-)pädagogischen Arbeit sichtbar zu machen und sie für die praktischen Umsetzung in der Lehre zu befähigen.
Lernziele für die Zielgruppe:	Das Richtlernziel war es, die Voraussetzungen für die Nutzung von E-Sports in der Jugendarbeit zu kennen. Hierfür wurden folgende Groblernziele verfolgt: <ul style="list-style-type: none">▪ Geschichte und Hintergründe des E-Sports kennen,▪ die Psychologie hinter Gaming und E-Sports verstehen,▪ exzessiven Medienkonsum von Mediensucht unterscheiden können,▪ die notwendige infrastrukturelle, organisatorische und (medien-)pädagogischen Voraussetzungen für den Einsatz von E-Sports kennen,▪ Jugendschutzrechtliche Rahmenbedingungen für die Durchführung von E-Sports-Veranstaltungen mit Jugendlichen verinnerlichen.

Projekttablauf/mögliche Methoden:

Zu Beginn der Veranstaltung wurden die elf Teilnehmenden der Fortbildung durch die Sponsor:innen, Koordinator:innen und Durchführenden der Veranstaltung begrüßt. Hierbei hoben sie das medienpädagogische Potenzial für innovative Kinder- und Jugendarbeit hervor (15').

Den inhaltlichen Beginn der Fortbildung gestaltete Linda Scholz der [Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW \(FJMK\)](#) mit einem Impuls zum Thema „E-Sports in der Jugendarbeit“ (135'). Ziel des Vortrags war es, einen Überblick über Grundlagen, Hintergründe, rechtliche Aspekte und Best Practices beim Einsatz von E-Sports in der Jugendarbeit zu geben. Hierzu skizzierte die Referentin zunächst die Arbeit Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW und gab einen Einblick in einige zentrale Projekte der Einrichtung, wie den „[Spieleratgeber NRW](#)“ und das Projekt „[Gaming ohne Grenzen](#)“, eine Initiative für die Barrierefreiheit digitaler Spiele.²



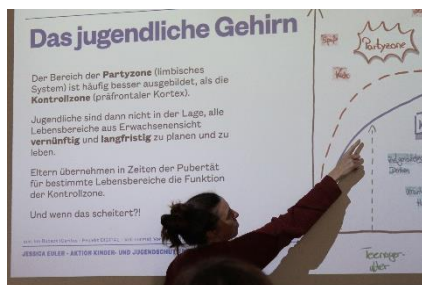
Im Anschluss ging sie auf die Definition von E-Sports³ und dessen Geschichte seit Anfang der 1970er-Jahre ein. Gleichsam präsentierte sie wissenschaftliche Studien wie die „[JIM-Studie 2021](#)“ des [Medienpädagogischen Forschungsverbunds Südwest \(MPFS\)](#), eine Basisuntersuchung zum Medienumgang 13- bis 19-Jähriger. Auf dieser Basis wurden in einem interaktiven Lehrgespräch mit den Workshop-Teilnehmenden zunächst die psychologischen Faszinationsmechanismen digitaler Spiele (z. B. Spiele als interaktives und soziales Erlebnis, Flow- und Erfolgserlebnis) diskutiert. Daran anknüpfend konnten förderliche Effekte von Videospiele auf neuronaler Ebene (z. B. auf die Kognition, Orientierungssinn, Gedächtnisbildung, strategisches Denken, Feinmotorik) und sozialer Ebene (Arbeitsteilung, Verantwortungsübernahme, Teamwork, Kommunikationskompetenzen, Frustrationstoleranz, Disziplin, „Fair Play“) herausgearbeitet werden. Die gesammelten Aspekte ließen Vorteile von Gaming/E-Sports als Arbeitsbereich der Jugendarbeit (z. B. Nähe zur Lebenswelt vieler Jugendlicher, Beziehungsarbeit durch gemeinsames Interesse, Anreiz für sportliches Sozialverhalten vereinfachter Einstieg in medienpädagogische Themen wie Sucht oder Datenschutz und Hilfe zur Identitätsbildung) sowie ebenfalls mögliche Nachteile (z. B. Konsum-/Suchtpotential, Vernachlässigung analoger Sozialkontakte, Verletzungen des Jugendschutzes, Gewaltpotential, emotionale Überreaktion oder fehlende technische Ausstattung) erkennen.

Den Abschluss ihres Impulses gestaltete Frau Scholz mit einem Einblick in das Projekt „[E-Sport Jugendliga \(ESJL\) NRW](#)“, ein inklusives medienpädagogisches Projekt, das E-Sports in der Jugendhilfe in NRW etabliert. In diesem Zuge wurde nicht nur verdeutlicht, was einen attraktiven E-Sports-Titel für Jugendliche ausmacht (z. B. Popularität,

² Das Projekt Gaming ohne Grenzen geht u. a. der Frage „Welche Spiele sind besonders barrierearm?“. Hierzu analysierten und bewerteten die Projektmitglieder eine Vielzahl digitaler Spiele. Die können auf der Webseite www.gaming-ohne-grenzen.de eingesehen werden.

³ Definition E-Sports: „E-Sports meint das meist teambasierte und wettbewerbsmäßige Austragen von digitalen Spielen.“

kompetitiver Aspekt, ausgewogenes Verhältnis von Taktik-Strategie-Können, Spielspaß, Zugänglichkeit), sondern ebenfalls welche Genres es gibt (z. B. First Person Shooter, Strategiespiele, Multiplayer Online Battle Arena, Kartenspiele, Sportsimulationen, Rennspiele, Kampfspiele). Die Darstellung von Best Practices konzentrierte sich erstens auf das E-Sport-Coaching (z. B. Erarbeitung vereins-ähnlicher Strukturen innerhalb der Kinder- und Jugendarbeit, Aufstellung von Teams zu verschiedenen Disziplinen, gemeinsames Erstellen einer Netiquette, regelmäßige Trainingseinheiten). Zweitens auf Fragen, die vor Nutzung E-Sports in der Jugendarbeit gestellt werden sollten (z. B. „Soll es ein analoges, digitales oder hybrides Spieleformat werden? Auf welchem Skill-Level befinden sich die Teammitglieder? Gibt es ein gemeinsames Ziel? Was sind unsere Regeln für den Umgang untereinander und mit anderen? In welchem Modus und zeitlichem Rahmen wird sich getroffen?“). Die Antworten auf diese Fragen helfen, das jeweils benötigte technische Equipment zu definieren und zielgerichtet hilfreiche Tools (z. B. [„twitch.tv“](https://www.twitch.tv) oder [„discord“](https://discord.com)) zu beschaffen.



Nach der Mittagspause (30') gab Jessica Euler, Geschäftsführerin der [Aktion Kinder- und Jugendschutz Brandenburg](https://www.aktionkinder-undjugendschutz.de)⁴, den ersten von zwei Fachbeitrag zum Thema „Exzessives Computerspielen oder Mediensucht?!“ (75'). Am Beispiel des Multiplayer Open Area-Spiels „World of Warcraft“ verdeutlichte sie zunächst die Effekte des „Flow-Erlebens“ und der „Involvierung“

von Computerspielen – und wieso diese dazu beitragen, dass Jugendliche digitale Medien und Computerspiele exzessiv nutzen. Der Schwerpunkt des Fachbeitrages lag auf der Unterscheidung zwischen exzessivem Medienkonsum und *Mediensucht*, der sogenannten „Gaming Disorder“. Letztere können Mediziner:innen auf Basis der [„Internationale statistische Klassifikation der Krankheiten und verwandter Gesundheitsprobleme, 11. Revision \(ICD-11\)“](https://www.who.int/publications/m/item/international-statistical-classification-of-diseases-and-related-health-problems-11-revision-icd-11) bei Jugendlichen diagnostizieren. Dennoch liegt eine Gaming Disorder nur in seltenen Fällen vor. Denn Jugendliche neigen dazu, in ihrer natürlichen Entwicklung phasenweise digitale Medien und Computerspiele exzessiv zu nutzen, ohne dabei ein nachhaltiges Suchtverhalten auszuprägen. Daher lautet Frau Eulers Empfehlung in Hinblick auf das Medienkonsumverhalten von Jugendlichen das Wort „Sucht“ zu vermeiden, um einer Stigmatisierung vorzubeugen. Insbesondere Eltern gelte es im Kontext der Jugendarbeit dafür zu sensibilisieren, dass der Konsum digitaler Medien ihrer Kinder natürlich ist und einen bestimmten zweckdienlichen Mehrwert beinhaltet, als dass sie im digitalen Raum Wertschätzung erfahren, Anerkennung erhalten und auf diese Weise Identitätsbildung betreiben. Abschließend sammelten die Workshop-Teilnehmenden anhand der Frage „Was hilft Jugendlichen, wenn E-



⁴ Träger der freien Jugendhilfe.

Sports angeboten werden?“ praxistaugliche Ideen. Darunter fielen z. B. ein „gemeinsames Regelwerk“ (z. B. Erarbeitung einer geteilten Netiquette und Regelwerke), „Fair Play und Inklusion“ (z. B. über Spieleauswahl und USK-Freigabe), sowie Bildungsaspekte (z. B. Meta-Perspektive zu Spielmechanik; gesundes Kochen/Spiele-Snacks).



Nach einer kurzen Kaffee- und Netzwerkpause (20') gaben Michael Pioch und Florian Henschel des [Ver-eins für Jugendhilfe und Sozialarbeit e.V. \(JuSeV\)](#) einen zweiten Fachbeitrag mit dem Titel „E-Sports- und Gaming-Veranstaltungen in der Jugendhilfe – Von der Vision zum Event“ (45'). Zu Beginn skizzierten die beiden JuSeV-Koordinatoren die ihrer Erfahrung nach zentralen Herausforderungen bei der Vorbereitung und Durchführung von E-Sports-Events. Die erste große Herausforderung stellt die Finanzierung der technischen Infrastruktur dar. Um E-Sports-Veranstaltungen ohne große Budgets durchführen zu können, empfahlen sie den Rückgriff auf Spielekonsolen. Diese seien zum einen günstiger in der Anschaffung als Computer, da Konsolen und ihre Spiele z. B. bei zertifizierten Händlern günstig und ggf. inklusive Gewährleistungen gebraucht gekauft werden können. Zum anderen ermöglicht ihre „Plug-and-play-Funktion“ eine längere Softwarekompatibilität als update-lastige Gaming-PCs. Die zweite Herausforderung bestünde darin, verlässliche und langfristige Kooperationspartner (z. B. weitere Jugendclubs, die Teams für E-Sports-Events stellen, Träger, Kommunen und Fachkräfte) zu finden, die E-Sports als zweckdienliche Methode in der Jugendarbeit verstehen. Darüber hinaus empfahlen die Vortragenden für das Thema E-Sports gaming-affine pädagogische Fachkräfte einzusetzen sowie die Bedarfe und Wünsche der Jugendlichen in Hinblick auf das Thema E-Sports wertschätzen und beachten. Zielbasiertes „Zocken“ helfe Menschen in der Jugendarbeit, leichter mit den Jugendlichen ins Gespräch kommen, neue Zielgruppen zu erreichen, Vernetzung unter Jugendlichen ermöglichen und Jugendliche, deren Familien sich keine Spielekonsolen leisten können, Zugang zu Spielertechnik zu ermöglichen. Aus dem Fachvortrag entwickelte sich eine kollegiale Diskussion (30'), in deren Rahmen u. a. darauf aufmerksam gemacht wurde, dass eine Vielzahl etablierter E-Sports-Vereine in Brandenburg und Umgebung (z. B. [ebw.e-sports e.V.](#) in Eberswalde oder [1. Berliner eSport-Club e.V.](#)) ihre langjährige Erfahrung bereitwillig mit Pädagoginnen und Pädagogen teilen.

Den Abschluss bestritt erneut Frau Euler mit ihrem Input zu „Jugendschutzrechtliche Anforderungen“ (25'). Hierbei ging sie [„Rechtsauffassung und Praxishinweise der Obersten Landesjugendbehörden zum Jugendschutz bei öffentlichen eSport-Veranstaltungen“](#) ein. Hierbei betonte sie, dass es keine verbindlichen gesetzlichen Regelungen zu E-Sports-Events gebe, jedoch das Jugendschutzgesetz (z. B. in Hinblick auf Alkoholausschank, Pausenregelung, Lärmemission, USK-Empfehlungen der Spiele, etc.) in jedem Fall Beachtung finden muss. Bei öffentlichen E-Sport-Events könnte eine Anmeldung und Vorlage eines Veranstaltungskonzeptes bei den Jugendschutzfachämtern/Jugendämtern erforderlich sein. Diese würden auch bei Fragen zu „Grauzonen“ (z. B. ein Kind unter 12 Jahren schaut beim Public Viewing eines Spiels mit USK 12 in Begleitung der Eltern lediglich zu) fachkundige Beratung.

Organisatorische Rahmenbedingungen

- Benötigtes Personal:** 2 bis 3 Personen.
- Qualifizierung:** (Medien-)Pädagogische Erfahrung im Umgang mit Heranwachsenden, Erfahrung mit Spielekonsolen und/oder Gaming-PCs.
- Benötigte Technik:** Abhängig von der Art der E-Sports-Veranstaltung (analog, online, hybrid) und Wahl der Spiele.

Für lokale Veranstaltungen bieten sich Spielekonsolen (z. B. „Nintendo Switch“) und/oder Gaming-PCs bzw. -Laptops an. I. d. R. werden Internetzugang sowie ein Beamer inkl. Leinwand benötigt.
- Benötigtes Material:** Visualisierungsmöglichkeiten für Turniermodus und Spielstände, Räumlichkeiten für Präsenzveranstaltungen.
- Unterstützende Tools:** Microsoft PowerPoint, eine Streaming-Plattform, wie z. B. [„twitch.tv“](https://www.twitch.tv) (Hinweis: Einholen von Bildrechte erforderlich.); [„discord“](https://discord.com) als kostenloser Server für die Erstellung einer Gruppeninfrastruktur (Hinweis: Zu Vor- und Nachteilen von discord stellt die FJMK in Kooperation mit der AJS NRW eine [Handreichung](#) zur Verfügung); eine Plattform zur Erstellung von Turnierbäumen, wie z. B. [„challonge“](#); ein digitales Whiteboard, um Teamstrategien visualisieren zu können, wie z. B. [„Google Jamboard“](#).
- Kooperationspartner:** Eine Veranstaltung in Zusammenarbeit mit der [DigitalAgentur Brandenburg \(DABB\)](#), dem [Landesfachverband Medienbildung Brandenburg e. V. \(Imb\)](#) und dem [Verein für Jugendhilfe und Sozialarbeit e.V. \(JuSeV\)](#), unterstützt durch die [Aktion Kinder- und Jugendschutz Brandenburg \(AKJS\)](#) und die [Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW \(FJMK\)](#).

4

Zukunftsfähigkeit des Formates und weitere Projektideen

E-Sports als Methode in der Jugendarbeit ist zukunftsfähig, da sie Jugendliche mit gleichen Interessen in analogen, hybriden oder resilienten online Formaten zusammenbringt. Als pädagogisches Tool vermag es eine Vielzahl wichtiger persönlicher und sozialer Kompetenzen von Kindern und Jugendlichen „spielend“ zu entwickeln. Darüber hinaus hilft E-Sports Pädagoginnen und Pädagogen, aktuelle gesellschaftliche Themen wie Inklusion, Integration, Datenschutz oder Gender über das Vehikel Gaming auf attraktive und unterhaltsame Art und Weise zu vermitteln.