

# eSport

## in der hybriden Jugendarbeit

Linda Scholz  
[scholz@fjmk.de](mailto:scholz@fjmk.de)

Stefan Hintersdorf  
[hintersdorf@fjmk.de](mailto:hintersdorf@fjmk.de)



## Informationen

Webseite: [www.esjl-nrw.de](http://www.esjl-nrw.de)

Twitter: [twitter.com/esjl\\_nrw](https://twitter.com/esjl_nrw)

Instagram: [instagram.com/esjl.nrw](https://instagram.com/esjl.nrw)

*Das Pilotprojekt "ESJL-NRW" schafft nachhaltige  
eSport-Strukturen in der Jugendhilfe in NRW*

- Einrichtungen aus NRW stellen Jugendgruppen (12-18 Jahre)
- Chancengleichheit durch selbst entwickelte und niederschwellige Disziplinen
- Digital durchführbar, um auch während des Corona-Lockdowns hybride Jugendarbeit zu ermöglichen

- Barrierearme Angebote sollen Defizite ausgleichen und Erfolgserlebnisse ermöglichen
- Leihmöglichkeit von technischen Geräten, um Zugänge zu schaffen
- Selbstdefinierte Siegbedingungen verbessern Teilhabechancen und Selbstwirksamkeit
- Projekt mit starkem Netzwerkcharakter

- Individuelle Coachings zu relevanten Themen zu Spielverhalten, "Fair Play" und Gesundheitsförderung
- Interaktive Streaming-Formate, um Sozial- und Medienkompetenz zu fördern
- Vermittlung von weiterführenden Themen, wie Jugendschutz oder Kostenfallen
- Online-Schulungen befähigen Mitarbeitende, Jugendliche organisatorisch und technisch zu begleiten

**eSport** meint das meist **teambasierte und wettbewerbsmäßige Austragen von digitalen Spielen** und erfreut sich besonders in der Jugendkultur großer Beliebtheit. In der Jugendarbeit gibt es jedoch keine **organisatorischen Strukturen**, um eSport für Jugendgruppen alltäglich in der Freizeit und in Jugendeinrichtungen zu etablieren.

- Hier treffen sich Jugendliche, um gemeinsam zu spielen und dort wo Jugendliche sich mit gleichen Interessen zusammenschließen, ist Jugendarbeit.
- Akzeptanz und Schaffung entsprechender Strukturen in der Jugendarbeit machen eSport zugänglicher für eine breitere Gruppe Jugendlicher.
- Es braucht Akzeptanz und Haltung in der Jugendarbeit, um die Wertediskussion im Umfeld der Spiele gezielt zu führen und diese nicht nur auf Inhalte zu fokussieren.
- Durch Akzeptanz besteht auch die Möglichkeit, aktuelle gesellschaftliche Themen wie Inklusion, Integration oder Gender in dieses Feld hineinzutragen.

- Viele verschiedene Genres, die unterschiedliche Zielgruppen ansprechen
- Kompetitives Kräftemessen / Eigenes Können ausloten
- Das Gefühl, dass jede\*r erfolgreich sein kann
- Sehr hohe Preisgelder
- Zugehörigkeit zu einer Gruppe / einem Team
- Das Hobby zum Job machen
- Nacheifern der Stars der Szene
- Ausgleichen von physischer Schwäche

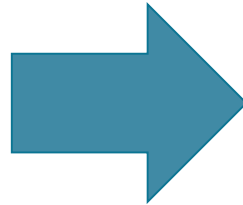


## *Beliebte Spiele*

# Beliebte Spiele

	Title	Publisher	Total Hours	Esports Hours	Share Esports	Change
1.	 Grand Theft Auto V	Rockstar Games	253.4M	288.7K	0.11%	-
2.	 League of Legends	Riot Games	174.1M	47.7M	27.4%	-
3.	 Call of Duty: Modern Warfare/Warzone	Activision	105.5M	171.5K	0.16%	-
4.	 Valorant	Riot Games	100.1M	11.2M	11.22%	1 ▲
5.	 Fortnite	Epic Games	91.9M	1.3M	1.37%	1 ▼
6.	 Counter-Strike: Global Offensive	Valve Corporation	75.7M	27.2M	35.97%	1 ▲
7.	 Minecraft	Mojang	69.9M	105.6K	0.15%	1 ▼
8.	 Apex Legends	Electronic Arts	68.1M	219.3K	0.32%	-
9.	 Resident Evil Village	Capcom	50.4M	281.7K	0.56%	182 ▲
10.	 Dota 2	Valve Corporation	48.7M	19M	38.95%	1 ▼

- First Person Shooter
- Strategiespiele
- MOBA
- Kartenspiele
- Sportsimulationen
- Rennspiele
- Kampfspiele



Kompetitive Genres

# League of Legends

- Veröffentlichung Oktober 2009
- Genre: Moba (Multiplayer Online Battle Arena)
- Nur für PC
- über 150 verschiedene spielbare Figuren
- 5 gegen 5 Teampay mit hohem strategischen Fokus und starkem Teampay
- Entstand aus einem Mod für *Warcraft 3* (2002)
- 115 Millionen aktive Spieler\*innen 2020
- 5,97 % aller Spieler\*innen kommen aus Deutschland
- Das erfolgreichste eSport Spiel der Welt
  - Weltmeisterschaft 2020 wurde zur Spitzenzeit von 3.8 Millionen Menschen gleichzeitig geschaut



# Rocket League

- Veröffentlichung: Juli 2015
- Genre: Sportspiel - Fußball mit Autos.
- Für PC, PS4, Switch, Xbox One,
- Verschiedene Teamgrößen
- In einer Arena muss versucht werden, mit Hilfe von PowerUps ein Tor mit dem Auto zu schießen
- Leicht zu lernen, schwer zu meistern
- In 2020 wurde das erste mal die Millionengrenze von gleichzeitig Spielenden gebrochen
- Rocket League Championship hatte 2020 rund 4.5 Millionen € Preisgeld im Pool



# Counter Strike: Global Offensive

- Veröffentlichung: November 2000
- Genre: Ego Shooter (FPS)
- Für PC, PS3, Xbox 360
- Ist ursprünglich eine Modifikation des Spiels *Half Life* (1998)
- Taktischer Shooter in dem 2 Teams gegeneinander antreten
  - ein Team platziert eine Bombe, das andere muss das verhindern oder sie entschärfen
- Sehr schnelle Reflexe sind gefordert
- War über Zehn Jahre **das** beliebteste Online-Spiel, auch in Internetcafes
- War für die Medien aber auch "das Killerspiel"
- 2011 kam der Nachfolger *Counter Strike: Global Offensive* auf dem Markt
- 2020 gab es 11 Millionen € Preisgeld in über 406 Turnieren zu gewinnen



- Veröffentlichung aktueller Teil: Oktober 2020
- Genre: Fußballsimulation
- 1 gegen 1 ist die übliche Variante zum professionellen Spielen, 2 gegen 2 aber auch möglich
- Es wird Mannschaft gegen Mannschaft gespielt
- Jährlich kommt ein neuer *FIFA*-Teil auf den Markt
- Sehr beliebt bei Jugendlichen, wird gern in Jugendzentren gespielt
- eSport eher Randtitel. Wichtig den Spagat zu finden für die Jugend
- Große Problematik wegen der Lootbox-Mechanik. Schwer es kompetitiv auszugleichen ohne viel investieren zu müssen
- Preisools bei Turnieren sind oft nur im 3-stelligen Bereich



- Veröffentlichung: Juli 2017
- Genre: Battle Royale Shooter
- Man spielt aus der Third-Person Perspektive
- 100 Spielende treten in einer Map gegeneinander an und es wird solange gekämpft, bis nur noch eine Person übrig bleibt
- Man kann Waffen und andere Items finden und Schutzmauern und Türme errichten
- Der Trendtitel der letzten Jahre mit einem explosionsartigen Hype
- *Fortnite* lässt sich nur schwer als eSport Titel umsetzen, da der Zufallsfaktor zu groß ist und den Spielverlauf komplett beeinflussen kann
- 2020 hatte *Fortnite* über 350 Millionen aktive Spieler\*innen
- 3 Millionen € für den Sieger von 2019





# Was macht einen guten eSport Titel aus

- Popularität
- Leichte Verständlichkeit
- Kompetitiver Aspekt
- Ausgewogenes Verhältnis zwischen Taktik, Strategie und Können
- Spielspaß
- Zugänglichkeit

*eSport /= Sport?*

Spannungsfeld: Jugendkultur vs. Jugendschutz

eSport-  
Titel selber  
spielen

USK  
Kenn-  
zeichen

eSport-  
Veranstaltungen  
zuschauen

- Damals wie heute gibt es keine verbindliche Auslegung, wie das Jugendschutzgesetz und der Jugendmedienschutzstaatsvertrag in Bezug auf USK-Altersbeschränkungen bei eSport-Veranstaltungen anzuwenden ist.
- Laut § 12 JuSchG dürfen Bildträger nur der jeweiligen Altersstufen zugänglich gemacht werden, **aber** der Begriff des "Zugänglichmachens" ist im JuSchG nicht klar definiert
- Die fjmk schließt sich der gängigen Aussage an, dass "Zugänglichmachen" jegliche Art der Kenntnisnahme des Bildinhaltes ist
- Spielende und Zuschauende sollten die gesetzliche Altersgrenze somit erreicht haben

## Warum?

- Durch fehlende Interaktivität und der Möglichkeit, dem Geschehen zu entziehen sind bestimmte Wirkungen schwächer ausgeprägt
- **Aber** das Gesamtkonzept von eSport-Events kann eine zusätzlich belastende Wirkung auf Kinder und Jugendliche haben
  - Atmosphärisches Licht
  - Soundeffekte
  - Spannungsverstärkende Kommentierungen
  - Überspitzt ironischer Jargon (Kampfbegriffe wie "Blutbad")
- Es gibt aus unserer Sicht keine aussagekräftigen Studien zur Wirkung

Verstärkte Immersion

Fordert gewisse  
Rahmungskompetenz

## **Definition eines Sports nach deutschem Recht:**

- Eigene, sportartbestimmende motorische Aktivität, der jede\*r Betreibende nachgeht (liegt insbesondere nicht vor bei Denkspielen, Bastel- und Modellbautätigkeit, Zucht von Tieren, Dressur von Tieren ohne Einbeziehung der Bewegung des Menschen und Bewältigung technischen Gerätes ohne Einbeziehung der Bewegung des Menschen)
- Die Ausübung der eigenmotorischen Aktivitäten muss Selbstzweck der Betätigung sein
- Die Sportart muss die Einhaltung ethischer Werte, wie z.B. Fairplay, Chancengleichheit, Unverletzlichkeit der Person und Partnerschaft durch Regeln und/oder ein System von Wettkampf- und Klasseneinteilungen, gewährleisten

*Quelle: Deutscher Olympischer Sportbund*

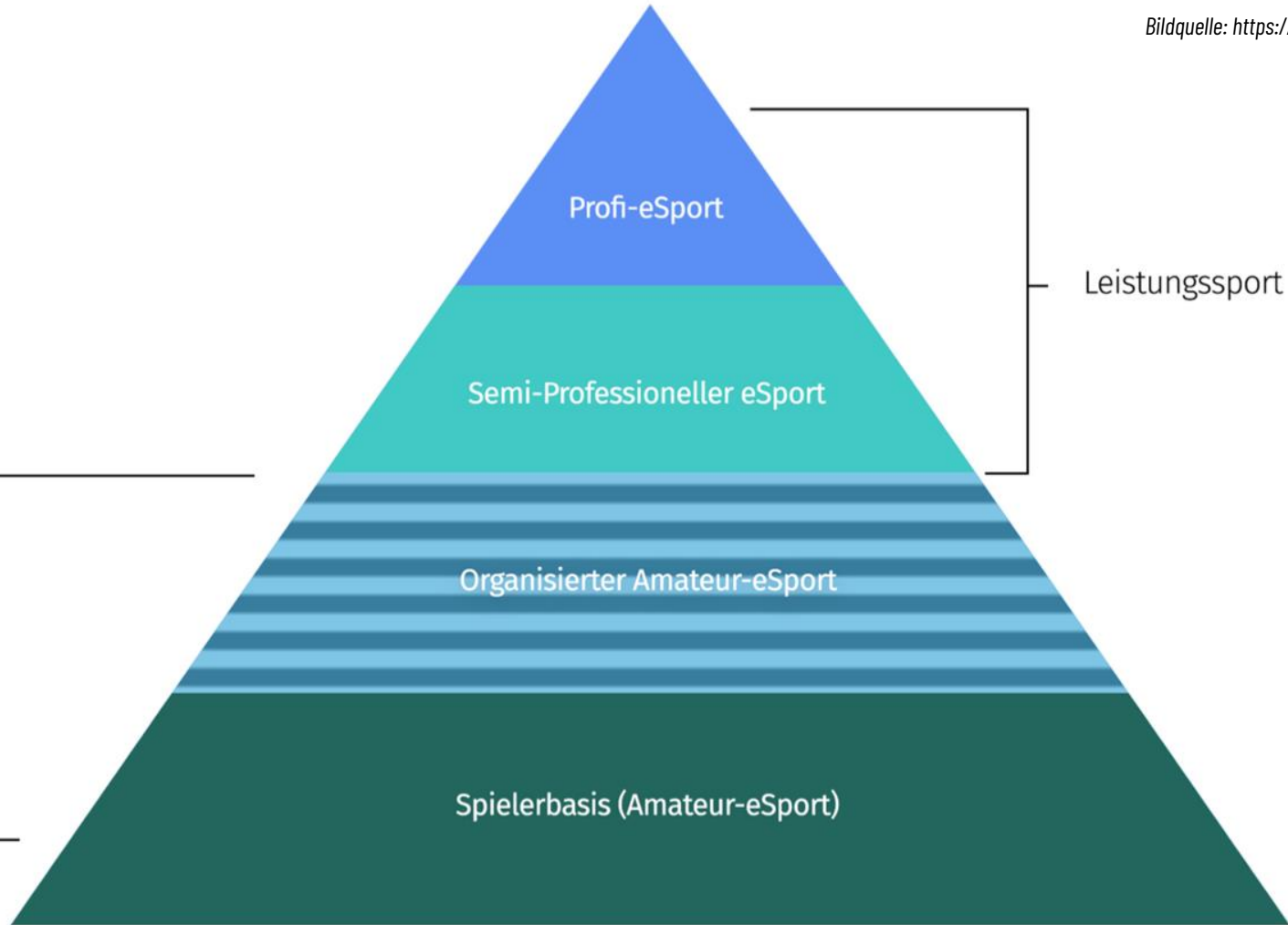
## E-Sport **ist** ein echter Sport

- Organisierte Ligen und Turniere
- Körperliche Betätigung (Puls von 140, Bis zu 300 Mikrobewegungen in der Minute), Stresslevel ähnlich hoch wie bei anderen Sportarten
- Großes öffentliches Interesse
- In über 60 Ländern weltweit anerkannt als Sport

## E-Sport **ist kein** echter Sport

- Nur ein ‚Trend‘-Sport, zielt nicht auf *auf die Erhaltung der Gesundheit und Steigerung der körperlichen Leistungsfähigkeit* ab (Bundesverwaltungsgericht 2005)
- Keine richtige körperliche Ertüchtigung über das normale Maß hinaus (Finanzgericht Köln 2009)
- Kein deutscher Dachverband
- Keine allgemeinen turnierübergreifenden Regelwerke
- Wem gehören die Rechte (Publisher)

**Breitensport** bezeichnet sportliche Aktivitäten, die hauptsächlich der körperlichen Fitness sowie dem **Spaß am Sport** dienen. Damit grenzt sich der Breitensport vom wettkampforientierten Leistungssport ab.



Profi-eSport

Semi-Professioneller eSport

Organisierter Amateur-eSport

Spielerbasis (Amateur-eSport)

Leistungssport

Breitensport



→ eSport hat eine große Relevanz für Menschen mit Behinderung

- Gemeinsames Messen in digitalen Spielen
- Barrieren können abgebaut werden → positive Erlebnisse
- Verbesserung der kognitiven und sensomotorischen Fähigkeiten durch bestimmte Titel
- Teilhabemöglichkeiten (besonders) für Menschen mit motorischen Einschränkungen
- Sportsimulationen als Möglichkeiten, Sport in den Alltag zu integrieren

Teilhabe am  
gesellschaftlichen  
Leben

*“Der Deutsche Behindertensportverband e.V. lehnt solche eSport Titel ausdrücklich ab, die darauf abzielen, virtuelle, menschliche Spielfiguren zu verletzen und zu töten und empfiehlt den Landes- und Fachverbänden, ihr Engagement auf Sportsimulationen zu beschränken.”*

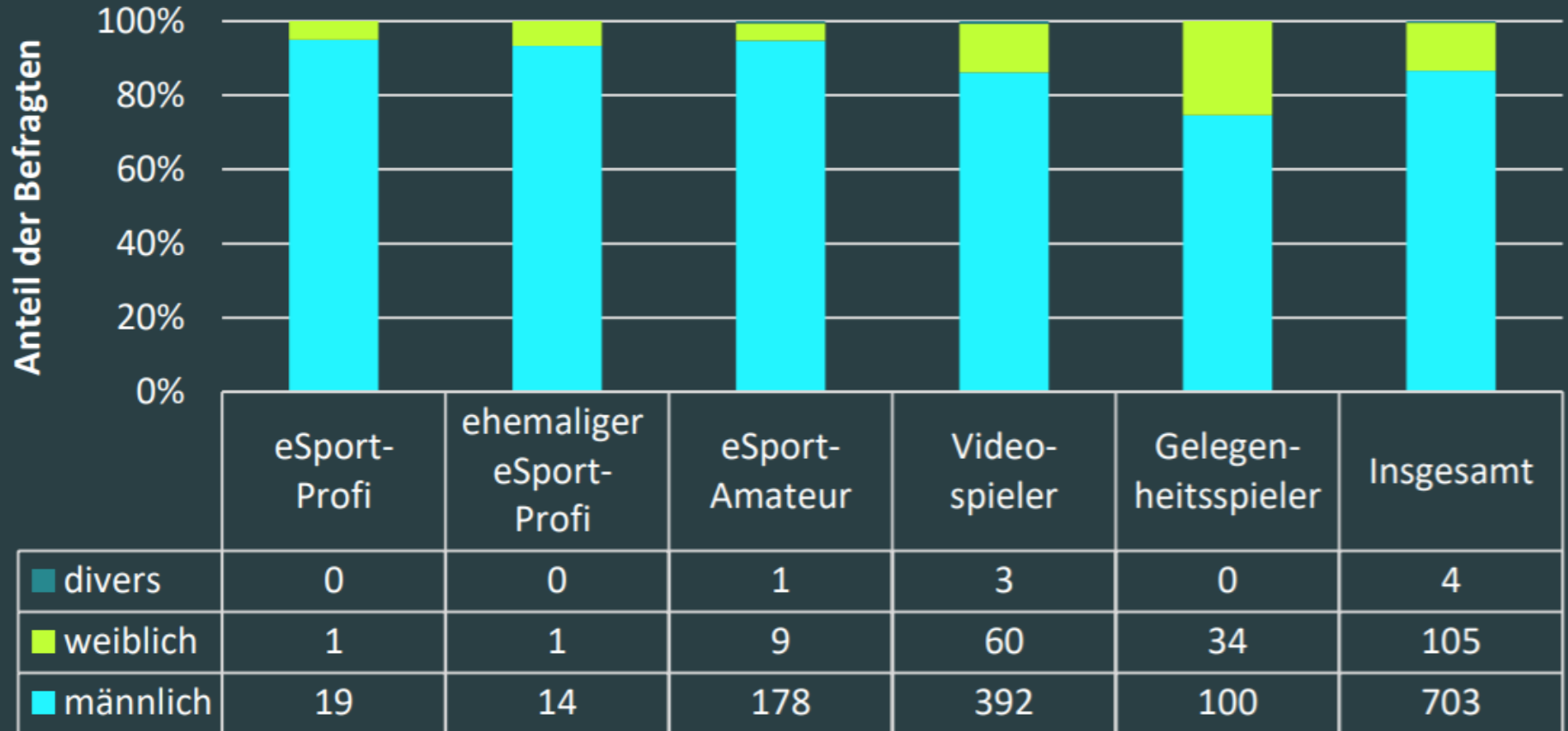
*Deutscher Behindertensportverband e.V.*

→ Wichtig ist somit die Auswahl von zugänglichen und geeigneten Spieletiteln

→ Barrieren können mit assistiven Technologien, Einstellungsmöglichkeiten und vor allem spezifischen Regeln überwunden werden

- In wenigen Ländern ist eSport anerkannt
  - Vorreiter sind Südkorea und die USA
  - Aber auch in Frankreich wird eSport als Sport anerkannt
  - In Japan beispielsweise aber noch nicht
- In Südkorea und den USA gibt es den Beruf eSportler\*in
- ◆ seit 2000 gibt es beispielsweise die KeSPA (Korean eSport Association)
  - ◆ viele Profis zieht es aus diesen Gründen ins Ausland, um dort mehr Geld zu verdienen

# Geschlechterverteilung



■ männlich ■ weiblich ■ divers

# Chancen für die Jugendarbeit

## **Mögliche Vorteile** von Gaming/eSport als Arbeitsbereich der Jugendarbeit:

- Nah an Lebenswelt vieler Jugendlicher
- Beziehungsarbeit durch gemeinsames Interesse
- Bietet durch Vorbilder in Form von berühmten Teams Anreiz für sportliches Sozialverhalten
- Vereinfachter Einstieg in medienpädagogische Themen (Sucht, Influencerkultur, Datenschutz,...)
- Krisenresilient (remote durchführbar)
- Hilfe zur Identitätsbildung

## **Mögliche Nachteile/Hindernisse** von Gaming/eSport als Arbeitsbereich der Jugendarbeit:

- Konsum-/Suchtpotential
- Vernachlässigung analoger Sozialkontakte
- Verletzungen des Jugendschutzes
- Gewaltpotential
- Emotionale Überreaktion
- Fehlende technische Ausstattung

Artikel mit Anregungen zu Online-Games für Kinder und Jugendliche:

Teil 1: <https://www.spieleratgeber-nrw.de/Online-Games-fur-Kinder-und-Jugendliche.5966.de.1.html>

Teil 2: <https://www.spieleratgeber-nrw.de/Online-Games-fur-Kinder.5977.de.1.html>

Teil 3: <https://www.spieleratgeber-nrw.de/Online-Games-fur-Kinder-und-Jugendliche-Teil-3.6121.de.1.html>

Vielen Dank für die Aufmerksamkeit