

Förderung von E-Sport als Angebot der außersportlichen Jugendarbeit im Sportverein – ein gemeinsames Projekt der Sportjugend im LSB NRW e. V. und des Ministeriums für Kinder, Familie, Flüchtlinge und Integration des Landes Nordrhein-Westfalen

Hintergrundinformation

Als großer Akteur der Kinder- und Jugendverbandsarbeit in NRW versteht sich die Sportjugend im Landessportbund NRW e. V. als ständiger Begleiter und Unterstützer der Kinder- und Jugendarbeit im Sport in den Vereinen, Bündeln und Verbänden.

Die außersportliche Kinder- und Jugendarbeit ist dabei Teil eines vielfältigen Angebots der Sportvereine. Unter diesem Begriff werden z. B. Gruppenarbeit, offene Arbeit, Ferienfreizeiten, Jugendbildungsmaßnahmen und auch medienpädagogische Angebote zusammengefasst.

Das Freizeitverhalten von Kindern und Jugendlichen ist durch die Digitalisierung der Gesellschaft im Wandel begriffen. Sie bewegen sich medial rasant schnell und mit einer großen Selbstverständlichkeit. Digitale Medien, digitales Spielen und die damit verbundene Konnektivität sind ein fester Bestandteil der Lebenskultur junger Menschen und fest in ihren Alltag integriert. E-Sport ist ein Teil dieser digitalen Medienkultur.

Vor diesem Hintergrund ist zu erwarten, dass sich Formen von E-Sport langfristig weiter etablieren werden. Denn unabhängig von der aktuellen, gesellschaftlich wie (sport-) politisch geführten Diskussion zu einer möglichen Anerkennung von E-Sport als eigenständige Sportart, entscheiden junge Menschen eigenständig über die Definition des Sportbegriffs. Um sich den Anforderungen einer modernen Kinder- und Jugendarbeit zu stellen, muss der organisierte Sport und damit auch seine Mitgliedsvereine aktuelle Veränderungen in der Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen aufgreifen und die eigene pädagogische Arbeit an dieser ausrichten.

Die Sportjugend im Landessportbund NRW e. V. sieht es als ihre Aufgabe, auf Veränderungen und aktuelle Entwicklungen in der Lebenswelt junger Menschen zu reagieren und möchte sich deshalb intensiv mit der Erprobung von E-Sport als Angebot der außersportlichen Arbeit in den Strukturen des organisierten Sports auseinandersetzen.

Neben möglichen Potenzialen und Chancen dieser Entwicklung, steht besonders die Förderung der Medienkompetenz und die Suchtprävention junger Menschen im Vordergrund. Es gilt, Handlungsstrategien und Maßnahmen zu entwickeln, die eine präventive und pädagogische Begleitung ermöglichen.

Projektrahmen und Kurzzinhalt des Projektes

Die Sportjugend im Landessportbund NRW e. V. wird über einen Projektzeitraum von drei Jahren (01.09.2020 – 31.08.2023) finanziell durch das Ministerium für Kinder, Jugend, Familie, Gleichstellung, Flucht und Integration des Landes Nordrhein-Westfalen gefördert.

Im Rahmen des Projektes „Förderung des E-Sport als Angebot der außersportlichen Jugendarbeit im Sportverein“ sollen Konzepte zur Umsetzung von E-Sport-Angeboten als Teil der außersportlichen Jugendarbeit in den Strukturen des organisierten Sports entwickelt, erprobt und evaluiert werden. Die Angebote des Projektes sind bewusst an die Zielgruppe der Jugendlichen und jungen Erwachsenen im Alter von 12 – 27 Jahren und nicht an Kinder gerichtet. Es werden drei Spieletitel als

Modelltitel flächendeckend umgesetzt. Dies sind die Konsolentitel FIFA und Rocket League, und die PC-Titel Rocket League und League of Legends.

Die nachfolgend beschriebenen vier Themenfelder bilden die Säulen des Projektes:

1. E-Sport im Sportverein – Modellstandorte

Zur Erprobung von E-Sport als Angebot der außersportlichen Jugendarbeit in den Strukturen des organisierten Sports wurden 12 Modellstandorte in NRW ausgewählt. Die Auswahl der Modellstandorte erfolgte unter Berücksichtigung des Ziels möglichst unterschiedliche Standorte auszuwählen, um Themen wie räumliche/regionale Verteilung, Größe des Vereins, Diversität der Zielgruppen aufzugreifen und möglichst vielfältige Erfahrungen zu sammeln.

Die Auswahl gestaltet sich u.a. wie folgt:

- sechs Modellstandorte in Westfalen, sechs Modellstandorte im Rheinland
- sechs Modellstandorte mit Vorerfahrungen, sechs Modellstandorte ohne Vorerfahrungen
- sechs Modellstandorte mit Desktop-PC-Ausstattung, sechs Modellstandorte mit Konsole-Ausstattung
- sieben Modellstandorte im urbanen Raum, fünf Modellstandorte im ländlichen Raum

8 weitere Vereine erhalten eine Hardware-Förderung aus Eigenmitteln der Sportjugend NRW. Zudem werden 20 Vereine auch ohne die Bereitstellung der technischen Ausstattung als Modellstandort intensiv begleitet. Die Sportvereine sollen die Möglichkeit erhalten in Abhängigkeit ihrer eigenen Gegebenheiten und der zum Teil bereits vorliegenden eigenen Erfahrungswerte die Thematik in Form unterschiedlicher Ansätze bzw. Angebotsformen zu erproben. Sie werden dabei über einen Projektzeitraum von drei Jahren begleitet und finanziell, fachlich und pädagogisch unterstützt. Die Unterstützung beinhaltet u.a. die Bereitstellung der notwendigen Hardware, die Begleitung und Beratung durch eine hauptamtliche Projektkoordination der Sportjugend im Landessportbund NRW e. V., den Aufbau einer kompetitiven Wettkampfstruktur, Schulungen in medienpädagogischen und Vereinsmanagement-spezifischen Themenfeldern mit dem Schwerpunkt E-Sport.

2. Qualifizierungsangebote

Die medienpädagogische Arbeit im Bereich des E-Sports stellt eine Erweiterung des bisherigen Aufgaben- und Tätigkeitsfeldes des organisierten Sports und seiner Übungsleiter*innen, Trainer*innen und ehrenamtlichen Mitarbeiter*innen dar. Hier sollen Schulungsangebote für Multiplikator*innen entwickelt werden, welche die pädagogische Begleitung von E-Sport-Angeboten vor Ort ermöglichen. Ziel ist es, durch die Entwicklung geeigneter Aus-, Fort- und Weiterbildungsmaßnahmen Standards für die Qualitätsentwicklung und -sicherung im Rahmen der medienpädagogischen Arbeit mit dem Schwerpunkt E-Sport festzulegen.

Folgende Inhalte werden in der Qualifizierungsmaßnahme aufgegriffen:

Modul 1: E-Sport im Sportverein

- Grundlagen des E-Sports
- E-Sport anleiten
- Gesundheit und Bewegung
- Vereinsmanagement

Modul 2: Recht und Sicherheit

- Rechtsfragen
- Jugendschutz und Jugendmedienschutz

Modul 3: Medienpädagogische Inhalte

- Grundlagen der Medienpädagogik
- Games Studies
- Prävention

Neben einer übergreifenden Multiplikator*innenschulung erhalten die Modellstandorte zudem die Möglichkeit titelspezifische Fortbildungsangebote wahrzunehmen.

3. Aufbau eines Beratungsangebots

Die Umsetzung von E-Sport im Sportverein erfordert den Aufbau eines Grundlagenwissens im Themenfeld, auch aus der Sicht des Vereinsmanagements. Neben der Entwicklung medienpädagogischer Qualifizierungsmaßnahmen sollen daher Beratungsangebote zur Unterstützung des Vereinsmanagements entwickelt werden, welche u.a. Themen wie

- Rechts- und Finanzfragen (u.a. Datenschutz, Lizenzwesen)
- Sponsoring
- Marketing
- Gemeinnützigkeit

aufgreifen. Ziel ist es, eine qualifizierte und qualitative Mitarbeit der Sportvereine sicherzustellen und Standards für die Qualitätsentwicklung und –sicherung im Rahmen des Vereinsmanagements mit dem Schwerpunkt E-Sport aufzubauen. Der Aufbau eines Referent*innen-Pools wird angestrebt, um die Beratungsangebot dezentral vor Ort umsetzen zu können.

4. Wissenschaftliche Begleitung

Die wissenschaftliche Begleitung des Projektes erfolgt durch die Fachhochschule Münster, Fachbereich Sozialwesen. Die Fachhochschule wird einzelne Prozesse des Projektes konzeptionell und empirisch begleiten. Im Fokus der wissenschaftlichen Untersuchung stehen E-Sportbezogene Spielerlebnisse, deren Aspekte einer positiven wie kritischen Betrachtung unterliegen werden. Ziel ist es (medien)pädagogische Handlungsempfehlungen im Rahmen von vereinsgebundenen E-Sport- und Jugendfreizeitangeboten zu konzipieren.