



Ausschreibung

Förderung von E-Sport als Angebot der außersportlichen Jugendarbeit im Sportverein

Eine moderne Kinder- und Jugendarbeit muss sich mit Veränderungen in der Lebenswelt von Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen auseinandersetzen und die eigene pädagogische Arbeit an dieser ausrichten. Digitale Medien sind ein fester Bestandteil der aktuellen Lebenswelt junger Menschen und beeinflussen ihr Freizeitverhalten. E-Sport, der Wettkampf menschlicher Spieler*innen unter Nutzung von Video- und Computerspielen, ist ein Aspekt dieser veränderten Lebenswelt. Dabei weist E-Sport, insbesondere durch die Selbstverortung der E-Sport-Szene, einen Bezug zum organisierten Sport auf.

Das, durch das Ministerium für Kinder, Familie, Flüchtlinge und Integration des Landes Nordrhein-Westfalen geförderte, Projekt „**E-Sport als Angebot der außersportlichen Jugendarbeit im Sportverein**“ der Sportjugend NRW bietet die Möglichkeit auf Veränderungen und aktuelle Entwicklungen in der Lebenswelt junger Menschen zu reagieren sowie E-Sport-Angebote im Rahmen der außersportlichen Arbeit in den Strukturen des organisierten Sports zu erproben.

Wovon wir überzeugt sind:

Unabhängig von den aktuell, gesellschaftlich wie (sport-)politisch, geführten Diskussionen zum Wesen des E-Sports und zur gemeinnützigkeitsrechtlichen Anerkennung des E-Sports glauben wir, dass sich Formen des E-Sports langfristig weiter etablieren werden und die Strukturen des organisierten Kinder- und Jugendsports ein gutes Umfeld für verantwortungsbewusste E-Sport-Angebote sein können. Zudem können sie auch von der Etablierung entsprechender Angebote in ihrer strategischen Weiterentwicklung profitieren.

Kurzbeschreibung des Projektes:

Im Rahmen des Projektes sollen Konzepte zur Umsetzung von E-Sport-Angeboten als Teil der außersportlichen Jugendarbeit in den Strukturen des organisierten Sports entwickelt, erprobt und evaluiert werden. Das Projekt umfasst dabei vier Säulen:

1. Modellstandorte

Zwölf Vereine in Nordrhein-Westfalen wird eine technische Ausstattung gestellt, um E-Sport-Angebote bereitstellen zu können. Diese werden im Rahmen des Projektes intensiv durch die Sportjugend NRW bei der Entwicklung und Erprobung von Angeboten begleitet. Neben allgemeinen E-Sport-Angeboten sollen insbesondere E-Sport-Angebote für Mädchen und junge Frauen sowie inklusive Konzepte umgesetzt werden. Weitere Vereine können ohne Bereitstellung der technischen Ausstattung als Modellstandort intensiv begleitet werden. Die Kooperation der Modellvereine mit Selbstorganisationen junger E-Sportler*innen (z. B. E-Sportvereine, Hochschulgruppen, informelle E-Sportgruppen) wird ausdrücklich begrüßt.

2. Qualifizierung

Im Rahmen des Projektes werden Schulungsangebote entwickelt, die Multiplikator*innen zur pädagogischen Anleitung von E-Sport-Angeboten befähigen und so eine qualitätsgesicherte und verantwortungsvolle Arbeit mit E-Sport-Angeboten sicherstellen.

Inhalte sollen unter anderem medienpädagogisches Grundlagenwissen, ethische und rechtliche Fragestellungen sowie Gesundheitsförderung sein.

3. Aufbau eines Beratungsangebots für interessierte Vereine

Die Umsetzung von E-Sport-Angeboten im Verein erfordert Kompetenzen und Wissen in verschiedenen Themenbereichen des Vereinsmanagements. Im Rahmen des Projektes werden entsprechende Beratungsangebote entwickelt, z. B. zu Jugendschutz, Einbindung von E-Sport in die Vereinsentwicklung, Gemeinnützigkeit, Urheberrecht, Datenschutz und Marketing und Sponsoring.

4. Wissenschaftliche Begleitung

Die FH Münster – Fachbereich Sozialwesen begleitet das Projekt im Rahmen einer medienpädagogischen, empirischen Begleitforschung und bringt ihre Erkenntnisse fortlaufend in die Weiterentwicklung der Projektarbeit ein, z. B. durch die Entwicklung medienpädagogischer Handlungsempfehlungen.

Unser Projektrahmen:

- Der Projektzeitraum ist der 01.09.2020 – 31.08.2023. Das Kickoff für die ausgewählten Modellstandorte ist für das Frühjahr 2021 vorgesehen. Die Auswahl der Modellstandorte soll bis Ende Oktober 2020 abgeschlossen sein.
- Die Zielgruppe des Projektes sind **12 – 27-Jährige**.
- Insgesamt drei Spieletitel sollen als Modelltitel flächendeckend umgesetzt werden. Als Konsolenspiele FIFA und Rocket League und als PC-Spiele Rocket League und League of Legends. Die Umsetzung weiterer Spieletitel im Verein ist möglich.

Was wir bieten:

- Hardware-Ausstattung für 12 Modellstandorte.
- Begleitung und Qualifizierung, fachliche und pädagogische Unterstützung durch die Projektkoordinatorin und weitere Projektpartner.

Was wir erwarten:

- Die Zustimmung und Zeichnung des Antrages durch den Vereinsvorstand nach **§ 26 BGB**.
- Die Benennung **einer** Person als Projektleitung im Verein.
- Die Entsendung von **mind.** zwei Vereinsvertreter*innen zur Teilnahme an der im Projekt entwickelten Qualifizierungsmaßnahme der Sportjugend NRW.
- Die Unterstützung der wissenschaftlichen Begleitung des Projektes durch die FH Münster – Fachbereich Sozialwesen über den gesamten Projektzeitraum (u. a. Mitwirkung an qualitativen und quantitativen Befragungen, Weiterleitung von Befragungseinladungen an Teilnehmenden an den E-Sport-Angeboten).
- Umsetzung von Angeboten der Titel FIFA und Rocket League (Konsole) bzw. Rocket League und League of Legends (PC) sowie einer Teilnahme an Wettbewerben zwischen den teilnehmenden Modellstandorten in den genannten Titeln.
- Den Abschluss einer Kooperationsvereinbarung mit der Sportjugend NRW.
- Die Teilnahme an regelmäßigen Qualitätszirkeln (mind. zweimal jährlich).
- Die Teilnahme an E-Sport-spezifischen Veranstaltungen und Fachtagungen.
- Die Bereitstellung des notwendigen Mobiliars.

Projektbeteiligte:

- Ministerium für Kinder, Familie, Flüchtlinge und Integration des Landes Nordrhein-Westfalen (Zuwendungsgeber)
- FH Münster – Fachbereich Sozialwesen (wissenschaftliche Begleitung)
- Sportjugend Krefeld (Koordinierungsstelle)

Wer kann sich bewerben?

- Sportvereine aus Nordrhein-Westfalen, die
 - als gemeinnützig anerkannt sind,
 - mindestens einem dem Landessportbund Nordrhein-Westfalen e.V. angeschlossenen Fachverband und dem zuständigen Stadt- bzw. Kreissportbund angeschlossenen sind,
 - über eine Jugendabteilung und eine Jugendordnung verfügen.
- Selbstorganisationen junger E-Sportler*innen können über die Kooperation mit einem Sportverein im oben genannten Sinne am Projekt partizipieren.

Weitere, wichtige Rahmendaten:

- **Einsendeschluss für Interessenbekundungen ist Donnerstag, der 22.10.2020**
- Die Hardware steht über den Projektzeitraum zur Verfügung.
- Eine Rückmeldung über die Teilnahme an dem Projekt erfolgt voraussichtlich bis Ende Oktober 2020.
- Das gemeinsame Kickoff des Projektes ist im Frühjahr 2021 vorgesehen.
- Die Auswahl der Modellstandorte erfolgt **nicht** auf der Basis eines wettbewerblichen Verfahrens; Ziel des Projektes ist es, möglichst unterschiedliche Modellstandorte auszuwählen, um Themen wie räumliche/regionale Verteilung, Größe des Vereins, Diversität der Zielgruppen zu berücksichtigen und so ein möglichst vielfältige Erfahrungen zu E-Sport-Angeboten in Sportvereinen zu sammeln.
- Sportvereine, die keine Hardware-Förderung erhalten, können je nach verbleibenden Kapazitäten auch von anderen Projektbausteinen profitieren.

Ansprechpartnerin für Rückfragen:

Miriam Langeleh
Sportjugend im Stadtsportbund Krefeld
Miriam Langeleh
Konrad-Adenauer-Platz 17
47803 Krefeld

E-Mail Miriam.Langeleh@lsb.nrw
Tel. 02151 864870
Mobil 0160 2245150