

## Akademie-Forum Sportjugend und Sportentwicklung

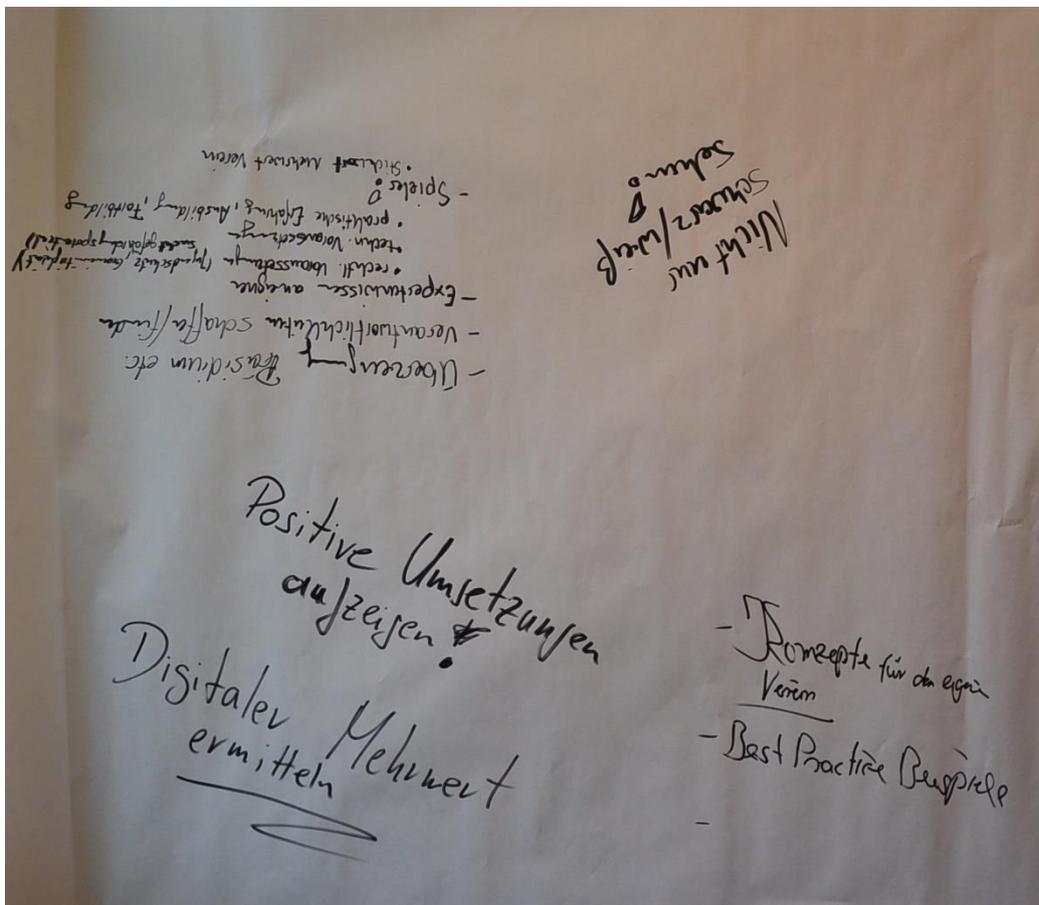
### „Virtuelle Sportarten, eGaming, eSport: kein Sport aber Magnet für die Jugend?“

am 15.03.2019 in Hannover

### „Ergebnisse“ des World Cafés

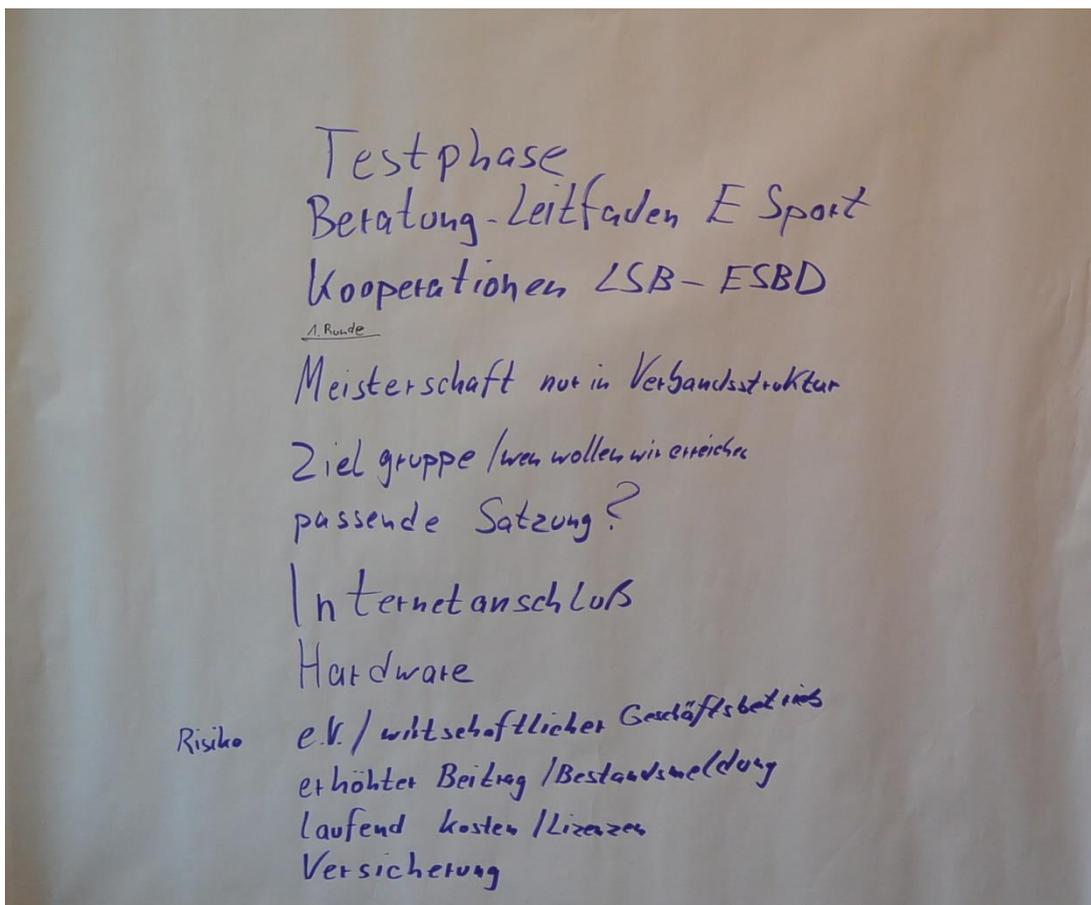
Im World Café wurden folgende Fragen behandelt:

- Welche Herausforderungen sehen Sie bei einem eSport-Angebot in Ihrem Sportverein?
- Welche Erwartungen haben Sie beim Thema eSport an den organisierten Sport und den LSB Niedersachsen?



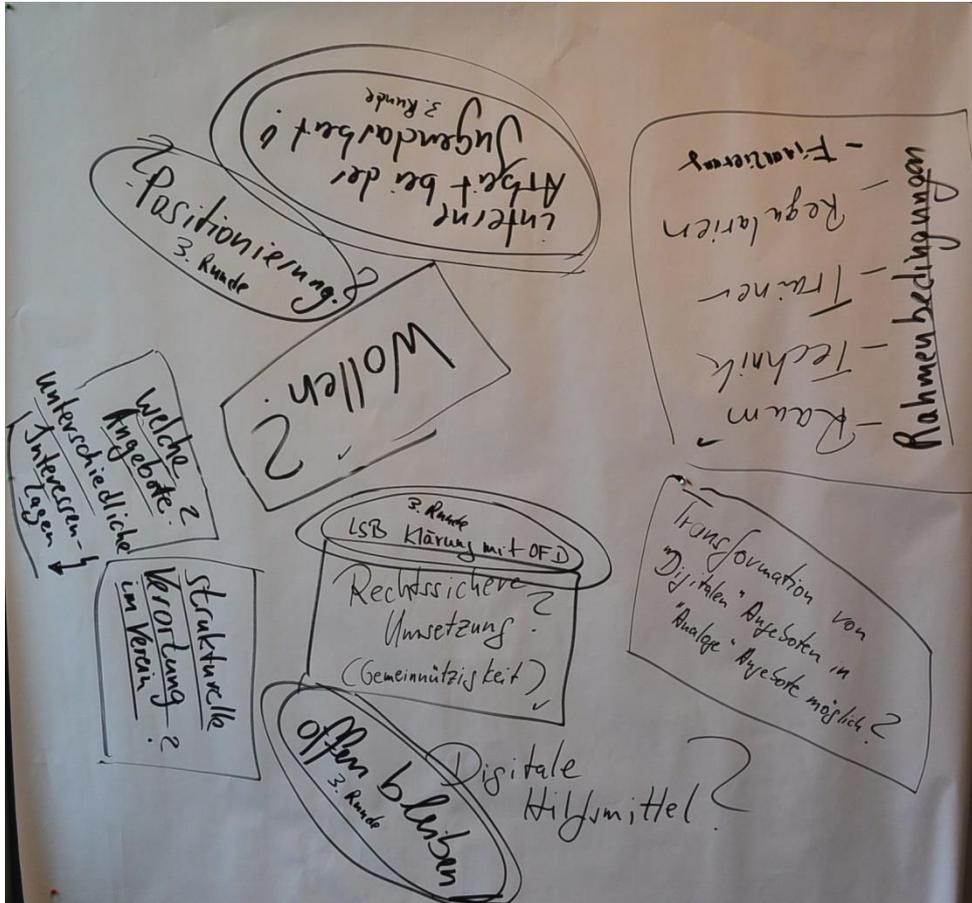
- Überzeugung des Präsidiums und anderer Entscheidungsgremien
- Digitalen Mehrwert ermitteln
- Konzepte für den eigenen Verein
- Expertenwissen aneignen
  - Rechtl. Voraussetzungen (Jugendschutz, Gemeinnützigkeit, Suchtgefährdungspotential)
  - Techn. Voraussetzungen

- Praktische Erfahrung, Ausbildung, Fortbildung
- Spieler müssen ein Mehrwert für den Verein sein
- Positive Umsetzungen aufzeigen
- Best Practice Beispiele
- Nicht nur schwarz/weiß-Denken
- Verantwortlichkeiten schaffen/finden

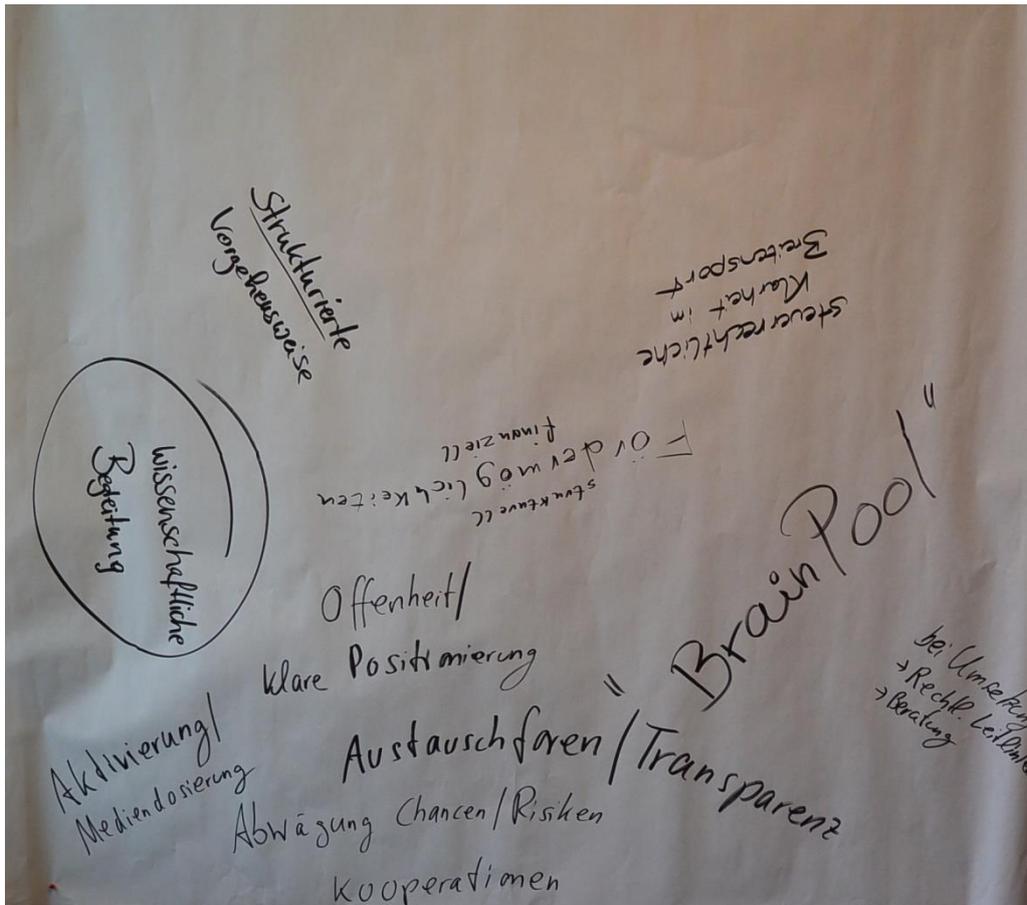


- Zielgruppe → wen wollen wir erreichen?
- Passende Satzung?
- Infrastruktur
  - Internetanschluss
  - Hardware
- Risiko
  - Ideeller Bereich vs. wirtschaftlicher Geschäftsbetrieb
  - Erhöhter Beitrag/Bestandsmeldung
  - Laufende Kosten/Lizenzen
  - Versicherung
- Meisterschaft nur in Verbandsstrukturen
- Testphase

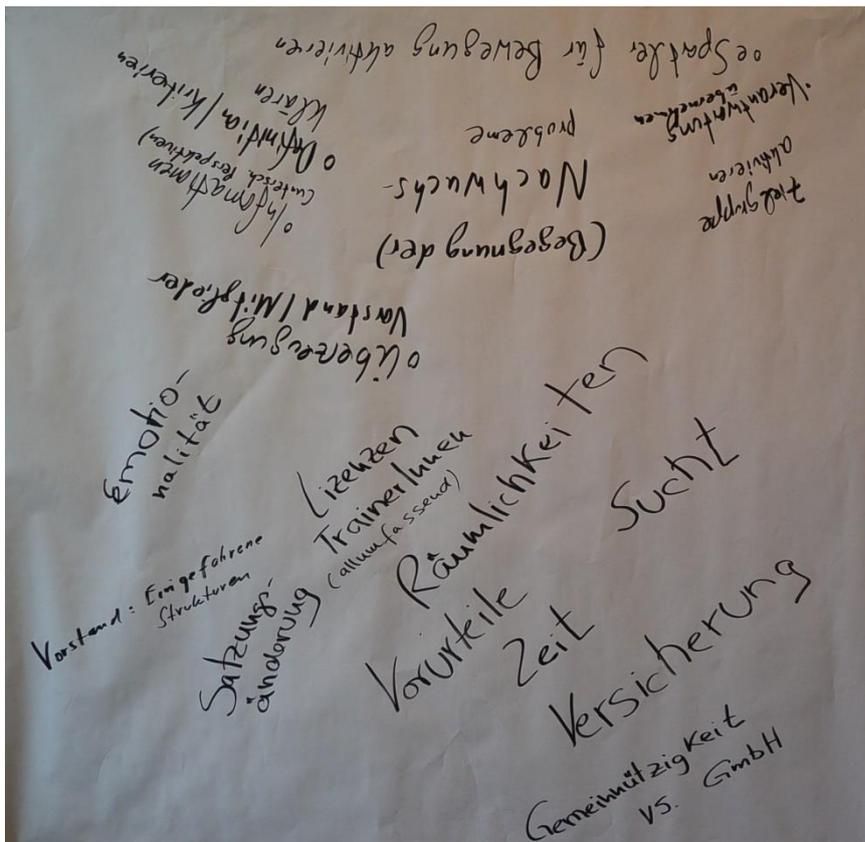
- Beratungsleitfaden eSport
- Kooperationen LSB-ESBD



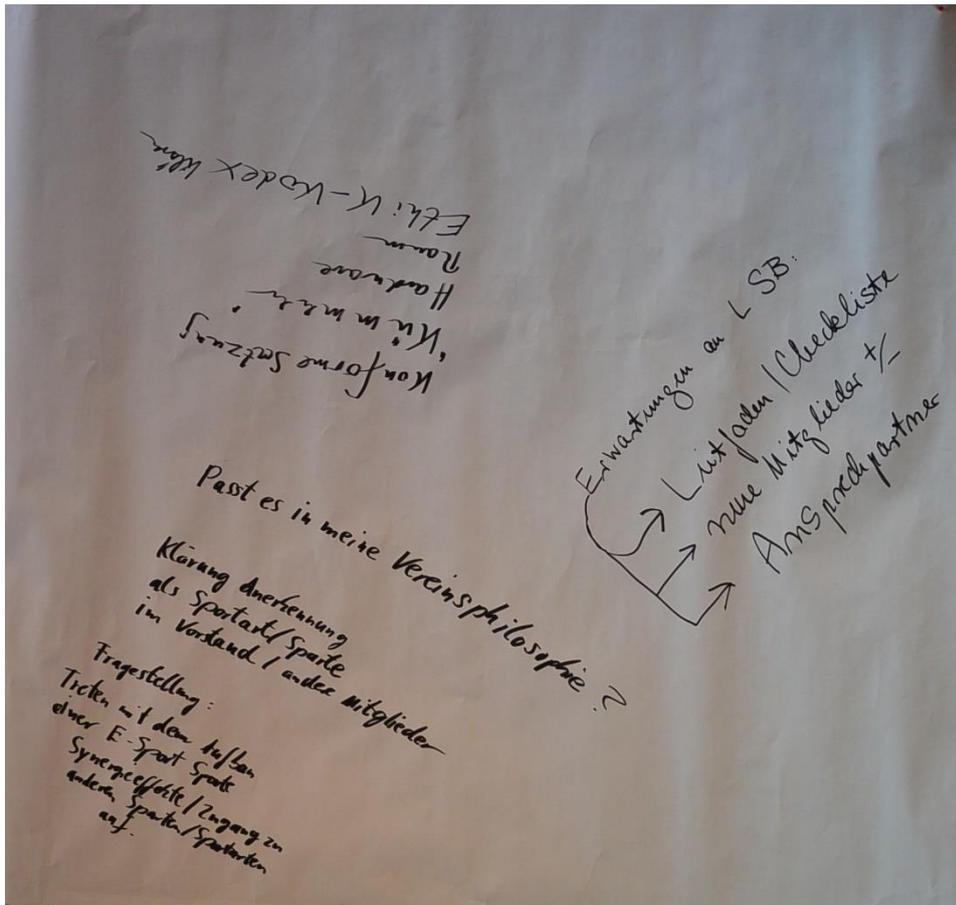
- Transformation von „digitalen“ Angeboten in „analoge“ Angebote möglich?
- Digitale Hilfsmittel?
- Strukturelle Verortung im Verein?
- Welche Angebote? → unterschiedliche Interessenslagen
- Wollen?
- Positionierung?
- Interne Arbeit bei der Jugendarbeit?
- Rahmenbedingungen
  - Raum
  - Technik
  - Trainer
  - Regularien
  - Finanzierung
- Offen bleiben



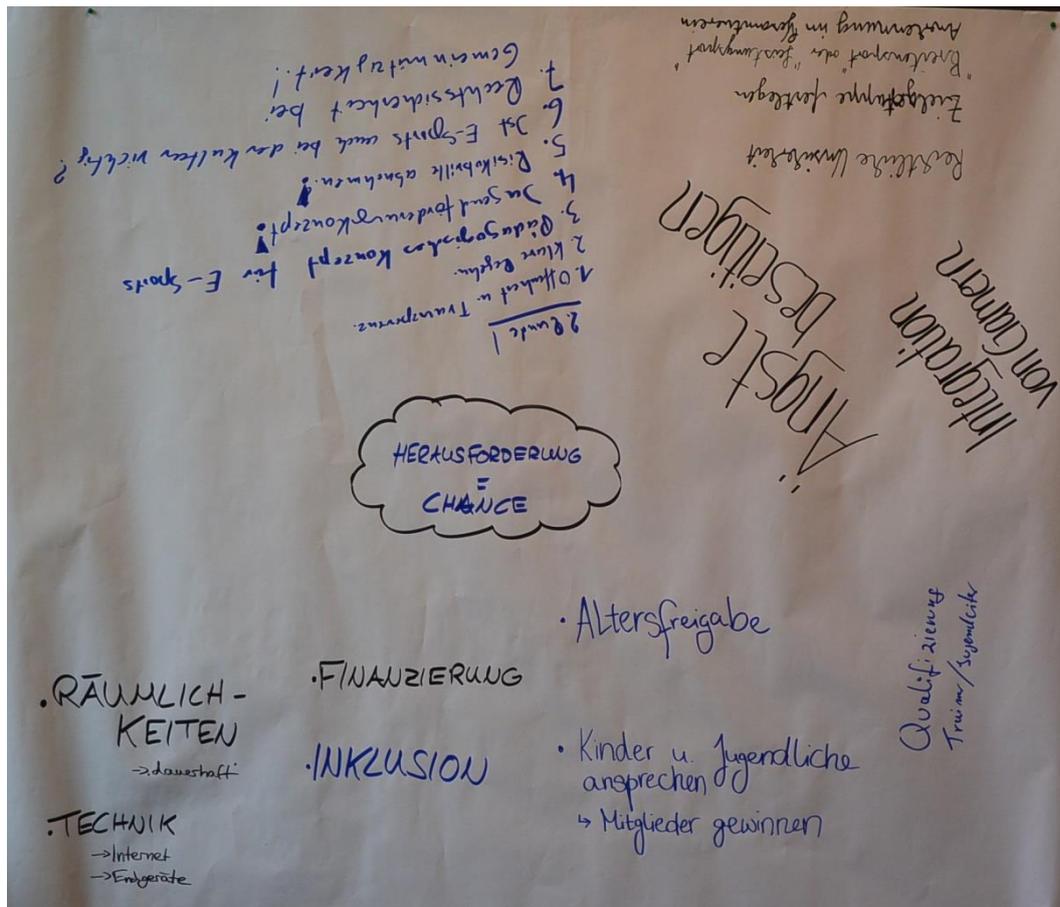
- Bei Umsetzung
  - Beratung
  - Rechl. Leitlinien
- Strukturelle Fördermöglichkeiten finanziell
- Steuerrechtliche Klarheit im Breitensport
- Strukturierte Vorgehensweise
- „BrainPool“
- Offenheit/klare Positionierung
- Austauschforen/Transparenz
- Abwägung Chancen/Risiken
- Aktivierung/Mediendosierung
- Wissenschaftliche Begleitung



- Vorstand: eingefahrene Strukturen
- Satzungsänderung
- Lizenzen für Trainerinnen und Trainer (allumfassend)
- Räumlichkeiten
- Vorurteile
- Sucht
- Zeit
- Versicherung
- Gemeinnützigkeit vs. GmbH
- Zielgruppe aktivieren
- eSportler für Bewegung aktivieren
- Emotionalität
- Verantwortung übernehmen
- (Begegnung der) Nachwuchsprobleme
- Information (unterschiedliche Perspektiven)
- Definition/Kriterien klären

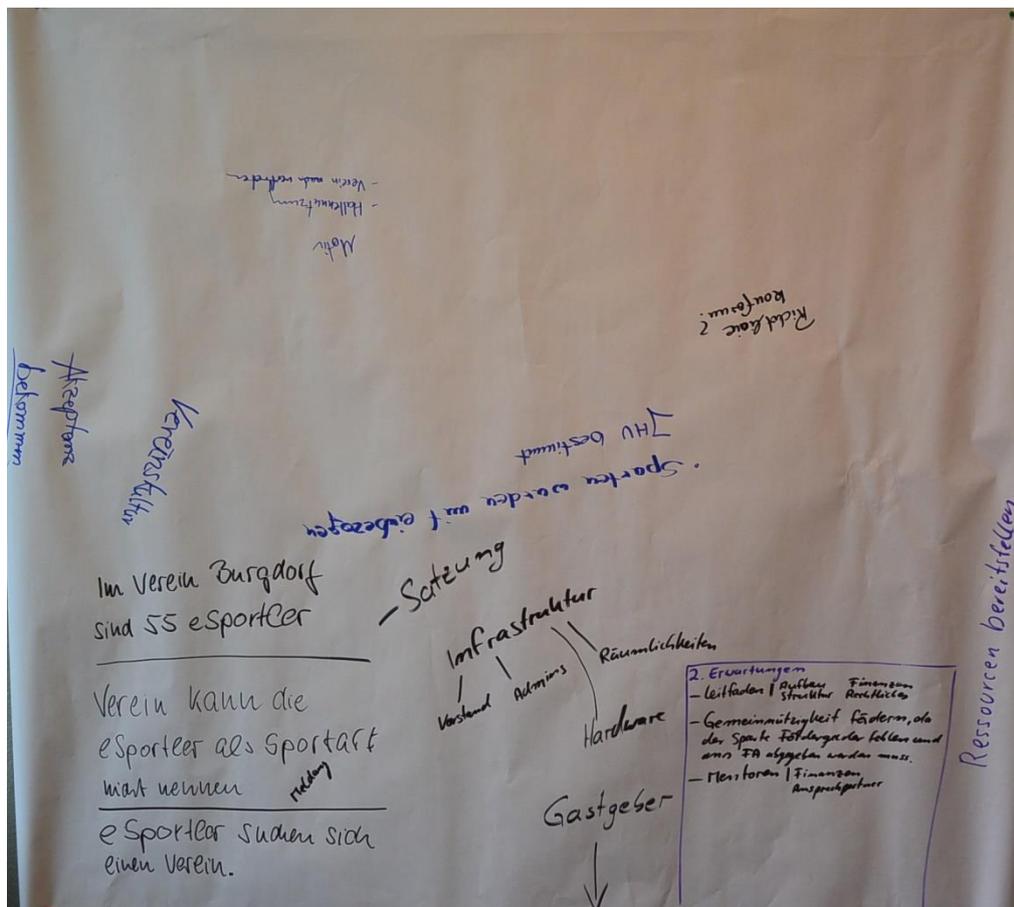


- Passt es in meine Vereinsphilosophie?
- Klärung Anerkennung
  - als Sportart/Sparte
  - im Vorstand/andere Mitglieder
- Fragestellung:
  - Treten mit dem Aufbau einer eSport-Sparte Synergieeffekte/Zugang zu anderen Sparten/Sportarten auf?
- Konforme Satzung
- Kümmerer
- Hardware
- Raum
- Erwartungen an LSB:
  - Leitfaden/Checkliste
  - Neue Mitglieder +/-
  - Ansprechpartner
- Ethik-Kodex klären



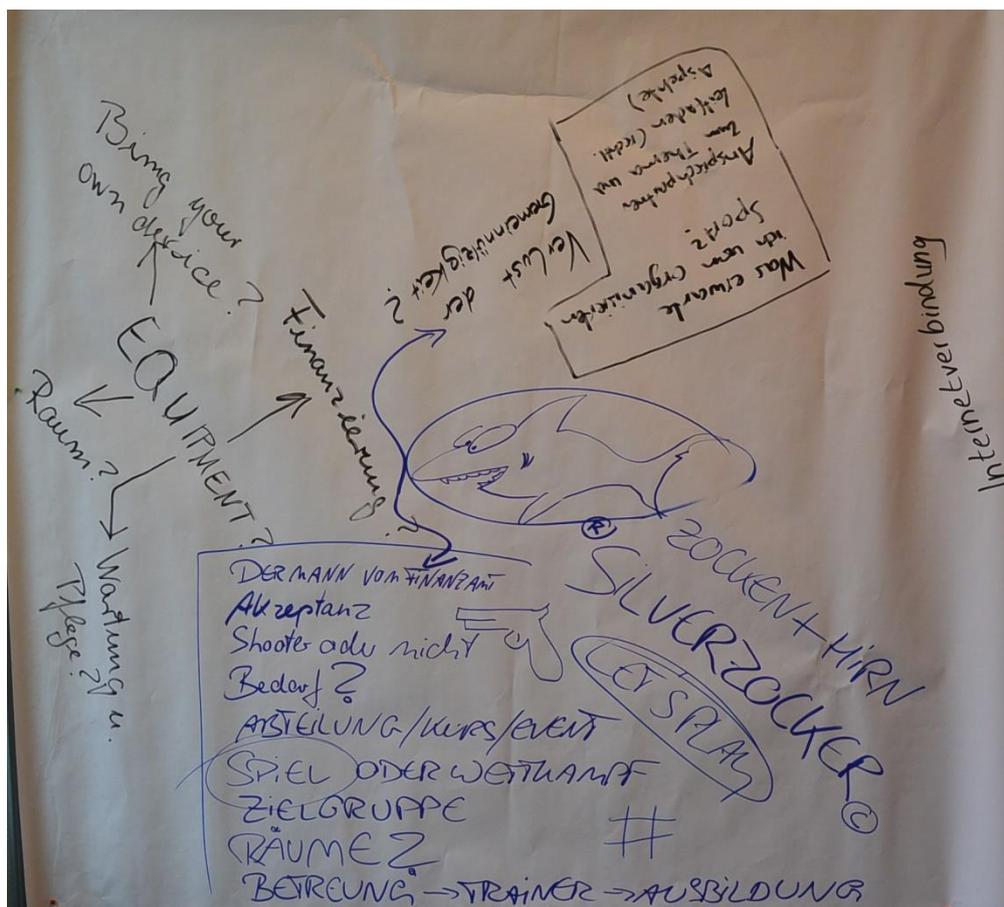
- Altersfreigabe
- Finanzierung
- Räumlichkeiten → dauerhaft
- Technik
  - Internet
  - Eingabegeräte
- Inklusion
- Kinder und Jugendliche ansprechen
  - Mitglieder gewinnen
- Qualifizierung Trainer und Jugendlicher
- Integration von Gamern
- Rechtliche Unsicherheit
- Breitensport oder Leistungssport?
- Anerkennung im Gesamtverein
- Ängste beseitigen
- Zielgruppe festlegen
- Erwartungen:
  - Offenheit und Transparenz
  - Klare Regeln
  - Pädagogisches Konzept für eSport

- Jugendförderungskonzept!
- Risikobrille abnehmen!
- Ist eSport auch bei der Kultur richtig?
- Rechtssicherheit bei Gemeinnützigkeit!



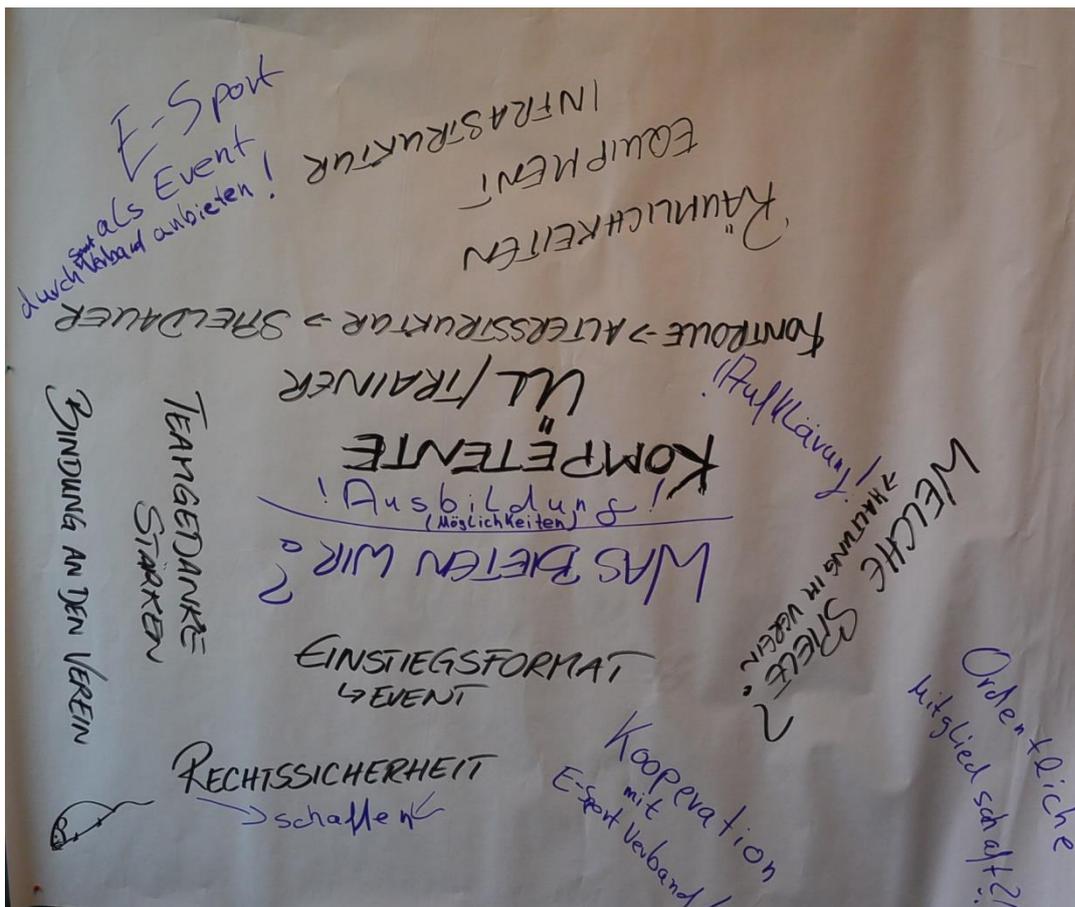
- Satzung
- Infrastruktur:
  - Vorstand
  - Räumlichkeiten
  - Hardware
  - Admins
- Richtlinienkonform?
- Motiv
- Hallennutzung
- Verein noch vertreten?
- Vereinsstruktur
- Akzeptanz bekommen
- Im Verein Burgdorf sind 55 eSportler
  - Verein kann eSportler als Sportart nicht nennen/melden

- eSportler suchen sich einen Verein
- Leitfaden
- Aufbau
- Struktur
- Finanzen
- Rechtliches
- Mentoren
- Ansprechpartner
- Ressourcen bereitstellen
- Sparten werden mit einbezogen
- Jahreshauptversammlung bestimmt
- Gemeinnützigkeit fördern, da der Sparte Fördergelder fehlen und an das Finanzamt abgegeben werden muss



- Equipment:
  - Finanzierung?
  - Raum?
  - Wartung und Pflege?
  - Bring your own device?

- Der Mann vom Finanzamt
- Akzeptanz
- Shooter oder nicht
- Bedarf?
- Abteilung/Kurs/Event
- Spiel oder Wettkampf?
- Zielgruppe
- Räume?
- Betreuung → Trainer → Ausbildung
- Zocken + Hirn
- Silverzocker
- Internetverbindung
- Verlust der Gemeinnützigkeit?
- Ansprechpartner zum Thema und Leitfaden (rechtl. Aspekte)



- Einstiegsformat → Event
- Kooperation mit eSport Verband!
- Ordentliche Mitgliedschaft?!
- Bindung an den Verein

- Welche Spiele? → Haftung im Verein
- Was bieten wir?
  - Kompetente ÜL/Trainer
- Kontrolle → Altersstruktur → Spieldauer
- Räumlichkeiten
- Equipment
- Infrastruktur
- Aufklärung!
- Rechtssicherheit schaffen
- Teamgedanke stärken
- eSport als Event durch Verband anbieten!