

STORMARNLEAGUE

Konzeptentwicklung Kreisjugendring Stormarn e.V.

KONZEPT

1. Vorwort

2. eSport/eGaming

- 2.1 Definition eSport
- 2.2 Strukturen im eSport
- 2.3. der Kreisjugendring Stormarn e.V. und eGaming

3. Pädagogisches Begleitkonzept

- 3.1 Jugendmedienschutz
- 3.2 Sucht
- 3.3 Pädagogische Begleitung (der Teilnehmenden)
 - 3.3.1. Begleitung/Ausbildung/Fortbildung Ehrenamtliche und Multiplikator_innen
- 3.4 Zusammenarbeit mit Akteuren der außerschulischen Bildung/Jugendarbeit

4. Stormarnleague

- 4.1 Wer kann Mitglied werden
- 4.2 Voraussetzungen
 - 4.2.1 Formalitäten
 - 4.2.2 Verpflichtende Voraussetzungen
- 4.3 Begleitung durch den KJR
- 4.4 Ligabetrieb
 - 4.4.1 Spiele

1. Vorwort

Digitale Spiele gehören heutzutage ganz natürlich zur Lebenswelt von Kindern- und Jugendlichen dazu. Gespielt wird über das Smartphone, mit dem Computer oder einer Spielekonsole wie der Playstation oder der Xbox. Es gibt eine Vielzahl an unterschiedlichsten Genres: von Sportsimulationen über Rollenspiele bis zu taktischen Shootern, wie z.B. Battlefield. Dabei hat das Spielen häufig auch einen kompetitiven Charakter, so, dass Jugendliche sich live oder online miteinander messen.

Als Kreisjugendring Stormarn e.V. orientieren wir uns immer an der Lebenswirklichkeit von Heranwachsenden. Dabei haben wir eine stetig wachsende Faszination an dem Thema „eSports/eGaming“ und der damit verbundenen Professionalisierung wahrgenommen. Daher hat sich der KJR Stormarn e.V. zum Ziel gesetzt, ein modernes Freizeitangebot in Form einer eigenen, pädagogisch begleiteten eGaming-Liga aufzubauen. Die „Stormarnleague“ ist eine eGaming Plattform für Teams aus dem Kreis Stormarn, Schleswig-Holstein, die sich in dem Autofußballspiel „Rocket League“ messen.

2. eSport/eGaming

Im Nachfolgenden wird das Thema eSport näher beleuchtet und erklärt. Zum einem geht es um eine klare Definition, was eSport überhaupt ist und darum, wie die aktuellen Strukturen in Deutschland sich zurzeit darstellen.

2.1 eSport Definition

Die Definition für eSport laut dem eSport-Bund Deutschland:

„eSport ist der unmittelbare Wettkampf zwischen menschlichen Spieler/innen unter Nutzung von geeigneten Video- und Computerspielen an verschiedenen Geräten und auf digitalen Plattformen unter festgelegten Regeln. Der Vergleich der sportlichen Leistung im eSport bestimmt sich aus dem Zusammenwirken einer zielgerichteten Bedienung der Eingabegeräte in direkter Reaktion auf den dargestellten Spielablauf bei gleichzeitiger taktischer Beherrschung des übergreifenden Spielgeschehens. Bezugsobjekt der sportlichen Tätigkeit sind Videospiele, die in ihrem Aufbau und ihrer Wirkungsweise den Anforderungen an die sportliche Leistungsermittlung genügen, den Spielerfolg nicht überwiegend dem Zufall überlassen und einen reproduzierbaren Spielrahmen zum Vergleich der Leistung zwischen den Spieler/innen bieten.“¹

2.2 Strukturen im eSport in Deutschland

In Deutschland haben sich insbesondere zwei unabhängige Ligenbetreiber etabliert. Zum einen die Electronic Sports League (ESL), welche vom Kölner Unternehmen Turtle Entertainment betrieben wird, welches zu den weltweit größten Akteuren im eSport, Streaming und der Infrastrukturbereitstellung gehört. Zum anderen die Deutsche eSport Bundesliga (DeSBL), die sehr stark auf einer Community basiert.

In Deutschland hat sich bereits ein Netz aus Hochschulteams aufgebaut, welches regelmäßige Events durchführt. Eingetragene Vereine finden sich wenige in Deutschland. Dies ist zum einem im starken Sponsoring begründet, zum anderen in der mangelnden Anerkennung der finanzrechtlichen Gemeinnützigkeit.

2.3 Der Kreisjugendring Stormarn e.V. und eGaming

Sowohl die Eletronic Sports League (ESL) als auch die Deutsche eSport Bundesliga (DeSBL) verfolgen primär kommerzielle Interessen. Der Kreisjugendring Stormarn e.V. verfolgt kein kommerzielles Interesse. Des Weiteren soll auch nicht die Debatte darüber geführt werden, ob es sich um Sport handelt oder nicht. Der Kreisjugendring möchte eine zeitgemäße Freizeitaktivität für Jugendliche und junge Erwachsene bieten. Daher wird im Zusammenhang mit der geplanten Stormarnleague von eGaming und nicht von eSport gesprochen. Dies unterstreicht den Ansatz, dass es sich hierbei um keinen Leistungssport, sondern um ein Freizeitangebot handelt.

¹ <https://esportbund.de/esport/was-ist-esport/>

Zum aktuellen Zeitpunkt fehlt es an einem ganzheitlichen Angebot. Die verfügbaren Angebote sind eher kommerziell und in den Teilnahmebedingungen finden sich keine Konzepte welche sowohl die pädagogische Begleitung, den Jugendmedienschutz und den Bewegungsausgleich beim eGaming in den Ligabetrieb integrieren. An dieser Stelle setzt der KJR Stormarn an. Als Organisator der „Stormarnleague“ wird die pädagogische Begleitung im Konzept verankert. Gleichzeitig soll der kompetitive Charakter und das damit verbundene gezielte Training im Team nicht verloren gehen.

3. Pädagogisches Konzept

Wenn junge Menschen viel Zeit mit digitalen Spielen verbringen, ist es sinnvoll sie dabei zu begleiten. Dabei verfolgt der Kreisjugendring Stormarn e.V. ein ganzheitliches Konzept, welche die nachfolgenden Punkte schwerpunktmäßig berücksichtigt.

3.1 Jugendmedienschutz

Dem Kreisjugendring Stormarn e.V. dient als Grundlage bei seiner medienpädagogischen Arbeit der Jugendmedienschutz-Staatsvertrag.² Dabei unterteilt sich die schulische und außerschulische Arbeit in präventiv-informative und kreativ-produzierende Veranstaltungen.

In einer Computerspiel-Liga sind Fragen wie die von Suchtgefahren, Bewegungsmangel und Medienwirkung (z.B. Gewalt) grundlegende Themen, mit denen sich auseinandergesetzt werden muss.

Zusätzlich im Medienschutz verankerte Themen wie Cybermobbing, Werbung, Sexualität/Pornographie, Rollenbilder, Extremismus und Hatespeech finden sich partiell auch in der digitalen Spielekultur wieder und werden somit in den Info-Veranstaltungen auch eine Rolle spielen.

3.2 Sucht

Im Mai 2019 ist die „Gaming Disorder“ (Spielsucht) offiziell in der internationalen Klassifizierung für Krankheiten „ICD-11“ der Weltgesundheitsorganisation aufgenommen worden. Das Thema Sucht im Zusammenhang mit dem Konsumieren von digitalen Spielen und damit auch im eSports/eGaming wird vom Kreisjugendring Stormarn e.V. sehr ernst genommen. Daher spielt dieser Aspekt bei dem ganzheitlichen Konzept ebenfalls eine Rolle. Digitale Spiele bieten oft das Potenzial, viel Zeit damit zu verbringen. Ein regelmäßiger Konsum bedeutet dabei jedoch nicht automatisch eine Sucht.

In erster Linie geht es darum präventiv zu agieren und Kinder- und Jugendliche so bereits im Vorfeld zu schützen. Dies beinhaltet vor allem die Aufklärung über mögliche Anzeichen und Auswirkungen einer Sucht sowie erste Interventionsmaßnahmen, um Betroffene zu unterstützen. Damit einhergehend werden geeignete Ansprechpartner

² https://www.kjm-online.de/fileadmin/user_upload/Rechtsgrundlagen/Gesetze_Staatsvertraege/JMStV_Genese/Jugendmedienschutz-Staatsvertrag_JMStV_in_der_Fassung_des_19_RA_StV.pdf

und Fachstellen benannt, an die sich Betroffene oder Menschen aus deren sozialen Umfeld wenden können.

3.3 Pädagogische Begleitung (der Teilnehmenden)

Mit den verpflichtenden Voraussetzungen (aufgeführt in Punkt 4.2) begleitet der Kreisjugendring Stormarn e.V. die Computerspielliga pädagogisch und wirkt präventiv-informativ zu den oben genannten Themenbereichen. Somit ist das Ziel des Kreisjugendrings Stormarn e.V., ein mögliches pathologisches Ungleichgewicht einer Person innerhalb eines Teams frühzeitig zu erkennen und zeitnah wirksam zu werden. Primär möchte der Kreisjugendring jedoch die Teams (und ggf. die Trainer_innen) befähigen, risikobehaftetes Spieler_innenverhalten eigenständig zu erkennen. Der Kreisjugendring Stormarn e.V. arbeitet mit vielen verschiedenen Partnerinstitutionen zusammen; u.a. mit der Therapiehilfe e.V. in Bad Oldesloe in Suchtfragen.

Um das Gefährdungsrisiko zu minimieren unterstützt der Kreisjugendring Stormarn e.V. die einzelnen Teams bei der Ausarbeitung eines ganzheitlichen Trainingskonzeptes. In diesen werden in Bezugnahme auf die oben aufgeführten Risiken Punkte wie Pausen, Körperhaltung, Ernährung und Bewegungsausgleich konzeptionell verankert.

3.3.1. Begleitung/Ausbildung/Fortbildung Ehrenamtliche und Multiplikator_innen

Für die ehrenamtlichen Begleiter_innen, Trainer_innen und Multiplikator_innen dient der Kreisjugendring Stormarn e.V. als erster Ansprechpartner für die Stormanleague. Darüber hinaus sollen Fortbildungen und Informationsveranstaltungen die Begleiter_innen eines Teams befähigen eigenständig ein Team zu begleiten. Dabei geht es z.B. auch darum Chat- bzw. Kommunikationsregeln innerhalb des Spiels aufzustellen oder Wissen über die Spielehersteller oder das Spiel zu vermitteln. Das Thema Gaming im Allgemeinen soll weiterführend als Einstieg in andere gesellschaftsrelevante Themen genutzt werden können. So kann, beispielsweise über Rollenbilder, Geschlechterdarstellung, Kommunikation im Alltag, Umgang mit Niederlagen, Gefühlsregulation gesprochen oder andere kulturelle Ausdrucksformen wie Musik, Zeichnen oder Storytelling mit dem Thema Gaming verbunden werden. Somit ist es möglich Kompetenzen zu vermitteln und Selbstwirksamkeit zu steigern.

3.4 Zusammenarbeit mit Akteuren der außerschulischen Bildung/Jugendarbeit

Es ist durchaus wünschenswert die Spieler_inne der unterschiedlichen Teams miteinander zu vernetzen. Der Gemeinschaftsgedanke soll gelebt und gefühlt werden. Angedacht ist einzelne Spielpaarungen an einem bestimmten Spielort (Heim/Auswärtsspiel) im Kreis Stormarn stattfinden zu lassen. Eine Planung in diese Richtung wird mit Teams im Vorfeld abgesprochen werden.

4. Stormarnleague

Der Kreisjugendring Stormarn e.V. ist die Arbeitsgemeinschaft Stormarner Jugendverbände. Wir vertreten die Interessen von über 177 Mitgliedsorganisationen, denen zur Zeit mehr als 36.000 Kinder und Jugendliche angehören.

Zu den wesentlichen Aktivitäten der Jugendverbände gehören Jugendbildungs-, Freizeit- und Erholungsmaßnahmen. Die Arbeit der Jugendverbände in Stormarn wird vor allem durch die mehr als 1.200 ehrenamtlichen Jugendgruppenleiter_innen getragen. Alle Mitgliedsgruppen arbeiten nach den Arbeitsprinzipien: Freiwilligkeit, Ehrenamtlichkeit und Mitbestimmung.

Hauptziele des Kreisjugendrings Stormarn sind u.a. die sowohl Förderung und Qualifikation Jugendlicher sowie Förderung von Inklusion als auch die Initiierung, Planung und Durchführung von Maßnahmen, Projekten und Veranstaltungen in der Jugendarbeit.

Die Stormarnleague wird organisiert vom Kreisjugendring Stormarn e.V. Die technischen Umsetzung der Liga wird durch Allied Games übernommen.

Die Stormarnleague startet im Frühjahr 2020 mit sechs Teams.

4.1 Wer kann Mitglied werden

Die Stormarnleague besteht aus Teams, welche an Vereine, Institutionen etc. angebunden sind und im Kreis Stormarn ansässig sind. Nachfolgend werden die Voraussetzungen und Formalitäten für eine Teilnahme an der „Stormarnleague“ beschrieben.

4.2 Voraussetzungen

Die Voraussetzungen für eine Teilnahme an der Stormarnleague unterteilt sich in die Formalitäten sowie die verpflichtenden Voraussetzungen.

4.2.1 Formalitäten

- Ein Team besteht aus mindestens vier Spieler_innen (Drei aktiv plus ein(e) Ersatzspieler_in)
- Das Team muss beim Kreisjugendring Stormarn für die Stormarnleague angemeldet sein
- Ein(e) Spieler_in muss mindestens 12 Jahre alt sein und darf das 27 Lebensjahr nicht überschritten haben
- Es muss ein Teamkapitän ernannt werden
- Jedes Team muss eine Ansprechperson aus dem Verein/der Institution/stellen

4.2.2 Verpflichtende Voraussetzungen

- Jedes Team muss an entsprechenden Schulungen des Kreisjugendring Stormarn teilnehmen
- Jedes Team muss an eine Institution, einen Verein oder eine Einrichtung angebunden sein (z.B. freiwillige Feuerwehr, Sportvereine, Jugendzentren etc.)
- Jedes Team muss an der Meisterschaft der Stormarnleague teilnehmen
- Jedes Team muss mindestens 1x in der Woche gemeinsam ein Präsenztraining absolvieren
- Teilnahme an regelmäßigen Austausch- und Informationsveranstaltungen vom KJR

4.3 Begleitung durch den KJR-Stormarn e.V.

- Technische Ausstattung als Leihgabe (Gaming-Koffer)
- Unterstützung durch Trainingspläne
- Mediale Begleitung durch den YouTube-Kanal vom KJR
- Regelmäßige Austausch- und Informationsveranstaltungen
- Organisation und Ausrichtung der Stormarnleague Meisterschaft

4.4 Ligabetrieb

-folgt in Absprache mit Allied Games-

4.4.1 Spiele

Die Stormarnleague ist eine Liga für Jugendliche und junge Erwachsene aus dem Kreis Stormarn. Der Kreisjugendring Stormarn hat sich, auch unter Berücksichtigung des Jugendmedienstaatsvertrages, dazu entschieden anfänglich nur Spiele in den Ligabetrieb aufzunehmen, welche eine Altersfreigabe bis 12 Jahren haben.

In der ersten Spielzeit wird die Stormarner Meisterschaft im Spiel „Rocket League „(Epic Games) ausgespielt. Sollten andere Spiele gewünscht werden, so kann der Wunsch an den Kreisjugendring Stormarn herangetragen werden. Sollten sich genug Teams melden (i.d.R. mindestens 6 Teams in voller Mannschaftsstärke plus Ersatzspieler) wird ermittelt, ob der Kreisjugendring Stormarn und sein Partner Allied Games Inc. Das entsprechende Spiel in den Ligabetrieb mit aufnehmen kann.

Wie der Kreisjugendring sich zu Spielen einer höheren Altersfreigabe (ab 16 Jahren) positioniert ist zu diesem Zeitpunkt noch nicht abschließend geklärt. Der Jugendschutz dient hierbei als verbindliche Grundlage. Jedoch muss dann das hier ausgearbeitete Konzept diesbezüglich überarbeitet und angepasst werden.