Rechtsauffassung und Praxishinweise der Obersten Landesjugendbehörden zum Jugendschutz bei öffentlichen eSport-Veranstaltungen

Zur **Unterstützung der vor Ort zuständigen Behörden bei ihren Entscheidungen** und zur **Orientierung im Sinne eines bundesweit einheitlichen Jugendschutzstandards** geben die Obersten Landesjugendbehörden (OLJB) nachfolgende Praxishinweise zur Einhaltung der Bestimmungen des Jugendschutzgesetzes (JuSchG) bei öffentlichen eSport-Veranstaltungen.

Um zu vermeiden, dass Kinder und Jugendliche durch

a) die **aktive Teilnahme an eSport-Turnieren**,

b) den **Besuch von eSport-Veranstaltungen** oder

c) das **Anschauen von entsprechenden Streaming-Angeboten und Videos im Internet**

in ihrer Entwicklung **beeinträchtigt oder gefährdet** werden, sollen auf den Einzelfall bezogene **Zugangsbeschränkungen für Kinder und Jugendliche geprüft** werden. Diese sind für öffentliche eSport-Veranstaltungen zwar nicht ausdrücklich im JuSchG geregelt, allerdings können junge Menschen nach den §§ 7 und 8 JuSchG (Jugendgefährdende Veranstaltungen und Orte) entsprechend geschützt werden.

Die Zugangsvoraussetzungen für Minderjährige und deren rechtliche Grundlagen hängen von unterschiedlichen Rahmenbedingungen ab, die nachfolgend dargestellt werden:

1. Ausgangslage und Anwendungsbereich

Der **Begriff eSport**[1] bezeichnet *„das wettbewerbsmäßige Spielen von Computer- oder Videospielen im Einzel- oder Mehrspielermodus. eSports versteht sich entsprechend dem klassischen Spielbegriff und erfordert sowohl Spielkönnen (Hand-Augen-Koordination, Reaktionsschnelligkeit) als auch strategisches und taktisches Verständnis (Spielübersicht, Spielverständnis)“*.[2]

Das gesellschaftliche und jugendschutzrechtliche Interesse populären Thema eSport sowie die mediale Aufmerksamkeit haben in Deutschland deutlich zugenommen.

[1] Bezeichnungen wie e-Sport, ESport, E-Sport, eSports, e-Sports, ESports, E-Sports werden synonym verwendet.
[2] Jörg-Müller-Lietzkow: *„Sport im Jahr 2050: E-Sport! Oder: Ist E-Sport Sport?“* In: medien + erziehung (merz) 2006-6, S. 102-112.

ESport-Veranstaltungen von gemeinnützigen Trägern und privaten eSport-Vereinen sowie kommerzielle Großveranstaltungen mit eSport-Turnieren vor Publikum[3] sind weiterhin ein immer größer werdender Bestandteil der (**Jugend-)Freizeitkultur**. Sie finden sowohl in kleineren Gruppen als auch in großen Stadien oder Stadthallen mit bis zu tausenden Zuschauer*innen statt. ESport-Großveranstaltungen werden wie populäre Sportereignisse von Kommentator*innen und Expert*innen begleitet, im Fernsehen nach dem Vorbild von Sportveranstaltungen übertragen und online ins Internet gestreamt (Live-Streams), wo sie von vielen jugendlichen Fans angeschaut werden. Mittlerweile gibt es eigene Fernsehkanäle mit eSport-Übertragungen (z. B. „eSports1“) sowie Bundesliga-Fußballvereine mit eigenen eSport-Mannschaften.

Bei einer „live“ ausgetragenen eSport-Veranstaltung sind die präsentierten Spielausschnitte nicht vollumfänglich vorhersehbar, darüber hinaus müssen die gezeigten Medieninhalte aber auch nicht inhaltsgleich zum USK geprüften Spiel sein. Insbesondere können relativierende oder verstärkende Faktoren hinzutreten, die ein herabgesetztes oder erhöhtes Beeinträchtigungspotential des gezeigten Medieninhalts haben können. Hierzu gehören etwa redaktionelle Veränderungen der gezeigten Spielinhalte auf audiovisueller Ebene. Der Inszenierung der Veranstaltung durch den Veranstalter kann ebenfalls eine relativierende oder intensivierende Wirkung zukommen.[4]

Öffentliche eSport-Veranstaltungen sind keine Filmveranstaltungen gem. § 11 JuSchG, sondern können als Sportübertragungen mit Eventcharakter bezeichnet werden. Abhängig vom Gesamtkonzept der Veranstaltung ist eine geringe bis hohe Ähnlichkeit zu Spielemessen im Sinne der „gamescom“ möglich. ESport-Events sind zeitlich begrenzt und erfordern keine dauerhafte Spieleeinrichtung, sodass § 13 JuSchG oder das typische Spielhallengepräge mit der Gefahr einer Spielsucht an geldbetriebenen Glücksspielautomaten im Sinne von § 6 JuSchG nicht übertragbar sind.

Zunehmend im Schulunterricht, aber auch im Rahmen der **offenen Jugendarbeit, der Jugendsozialarbeit und der Schulsozialarbeit** werden **zur Vermittlung von Medienkompetenz** auch **pädagogische Angebote mit eSport-Elementen** angeboten. Die Förderung der Medienkompetenz ist zentrale Aufgabe der Kinder- und Jugendhilfe. Die Maßnahmen sollen an die Interessen junger Menschen anknüpfen und diese nach § 14 Abs. 2 Nr. 1 SGB VIII befähigen, sich vor gefährdenden Einflüssen zu schützen und sie zu Kritikfähigkeit, Entscheidungsfähigkeit und Eigenverantwortlichkeit sowie zur Verantwortung gegenüber ihren Mitmenschen führen.

---

[3] Das größte Liga- und Ranglistensystem weltweit ist die Electronic Sports League (ESL), die in Deutschland gegründet wurde. Zur Entwicklung der ESL und den Anfängen des eSports siehe den Artikel “ESL One Cologne 2016 und Faszination eSport” auf www.spieleratgeber-nrw.de/ESL-One-Cologne-2016-und-Faszination-eSport.4772.de.1.html.

[4] Es gibt dazu ein transparentes Regelwerk inklusive Sanktionen sowie Ethik- und Verhaltenskodizes (z.B. der des ESBD: https://esportbund.de/wp-content/uploads/2018/10/Ethik-und-Verhaltenskodex-des-ESBD.pdf)

Der Umgang mit den **unterschiedlichen eSport-Formaten (siehe Anhang)** im Zusammenhang mit dem Jugendschutz stellt die örtlich zuständigen Genehmigungs- und Ordnungsbehörden somit vor zunehmend vielfältige neue Herausforderungen.

2. Zuständigkeiten

Zu a) und b) Teilnahme und/oder Besuch von eSport-Turnieren und Veranstaltungen

ESport-Veranstaltungen, die auf einer öffentlichen Fläche stattfinden oder eine Beeinträchtigung des öffentlichen Raums nach sich ziehen (z. B. Großveranstaltungen), müssen bei der zuständigen Kommune angemeldet und ggf. genehmigt werden.

Die Zuständigkeit für den Schutz junger Menschen bei **öffentlich stattfindenden eSport-Veranstaltungen** liegt bei den **nach Landesrecht bestimmten Behörden auf kommunaler Ebene**, die als Ordnungsbehörden u. a. zuständig sind für die Einhaltung von **Alters- und Zeitbegrenzungen** sowie andere jugendschutzrechtliche Auflagen.

Anordnungen und Auflagen können durch die zuständigen Behörden erlassen bzw. erteilt, regelmäßig überprüft und auch jederzeit modifiziert werden, um sie den **Gegebenheiten in der Praxis anzupassen**.

Empfohlen wird eine **Kooperation** von Veranstaltern und örtlich zuständigen Behörden **im Vorfeld** einer eSport-Veranstaltung, um zu einer sachgerechten Lösung im Sinne des Kinder- und Jugendschutzes zu kommen. Diese kann im Einzelfall statt über eine ordnungsrechtliche Verfügung auch auf Grundlage einer **freiwilligen Vereinbarung zwischen örtlich zuständiger Behörde und dem Veranstalter getroffen** werden (z. B. unter Einbeziehung einer anerkannten Selbstkontrolleinrichtung oder eines/-er anderen sachverständigen Jugendschutzpartners*in).[5]

Zu c) Anschauen von entsprechenden Streaming-Angeboten und Videos im Internet

Bei der Übertragung eines laufenden eSport-Wettbewerbs **(Live-Stream)** oder von aufgezeichneten **Videos von eSport-Turnieren in Fernsehsendern oder ins Internet** regelt der Jugendmedienschutz-Staatsvertrag der Länder (JMStV) den Schutz von Kindern und Jugendlichen vor Angeboten, die deren Entwicklung oder Erziehung beeinträchtigen oder gefährden könnten (§§ 4 und 5 JMStV).

[5] z. B. durch die USK, siehe https://www.gamescom.de/sicherheitsmassnahmen/jugendschutz/

3. Zeitbegrenzungen und Altersbeschränkungen

ESport-Turniere – insbesondere kommerzielle Großveranstaltungen vor Publikum – stellen in der Regel für die aktiven Teilnehmer*innen eine erhebliche körperliche und psychische Belastung dar. Der Veranstalter hat im Rahmen seiner Gesundheitsfürsorge dafür Sorge zu tragen, dass **körperliche und psychische Überlastungen von minderjährigen aktiven Teilnehmern*innen** an eSport-Turnieren vermieden werden (z. B. durch Zeitbegrenzungen, Pausenregelungen oder andere Auflagen im Sinne von § 7 Satz 2 JuSchG).

Die jeweilige Entscheidung über Zugangsbeschränkungen für Minderjährige erfolgt **im Einzelfall** durch die örtlich zuständigen Behörden auf der Grundlage der allgemeinen Jugendschutzbestimmungen (Gefahrenabwehr gem. §§ 7 und 8 JuSchG).

Ein Anhaltspunkt für die Feststellung einer Gefährdung Minderjähriger bei eSport-Veranstaltungen ist das **USK-Alterskennzeichen** des dort präsentierten Computerspiels. Die Altersfreigabe der Obersten Landesjugendbehörden erfolgt in Zusammenarbeit mit der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) auf der Grundlage des Jugendschutzgesetzes (§§ 12 und 14 JuSchG). Durch das USK-Alterskennzeichen wird u. a. sichergestellt, dass keine gewaltverherrlichenden Spielinhalte präsentiert werden. Der Veranstalter eines **öffentlichen eSport-Events** hat dafür Sorge zu tragen, dass neben den allgemeinen Jugendschutzbestimmungen auch **Altersbeschränkungen** aufgrund der dort gespielten **Computer- und Videospiele** eingehalten werden.

Grundlage der **jugendschutzrechtlichen Bewertung einer eSport-Veranstaltung** im Vorfeld ist stets das **Gesamtkonzept der Veranstaltung**, wobei die **USK-Alterskennzeichen als Mindeststandard** sowohl für das aktive Spielen als auch für das Zuschauen gelten sollen.

Insbesondere für Veranstaltungen mit Spielen, die eine Freigabe „ohne Altersbeschränkung“ gem. § 14 Abs. 2 JuSchG erhalten haben (USK 0), sind bei der jugendschutzrechtlichen Bewertung weitere Aspekte wie Uhrzeit und Dauer der Veranstaltung, Alkoholausschank, begleitendes Bühnenprogramm und das gesamte Regie- und Veranstaltungskonzept zu berücksichtigen.

Für Computer- und Videospiele, die von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien indiziert worden oder schwer jugendgefährdend sind, gelten die **Beschränkungen gemäß § 15 JuSchG**. Sie dürfen insbesondere nicht öffentlich zugänglich gemacht oder beworben werden.

Auch **Computer- und Videospiele ohne Kennzeichnung** dürfen Kindern und Jugendlichen öffentlich nicht zugänglich gemacht werden (§ 12 Abs. 3 JuSchG). Computer- und Videospiele

ohne USK-Kennzeichnung, die durch das europäische Alterssymbol **„PEGI“** (Pan European Game Information)[6] eine Alterseinstufung erhalten haben, gelten in Deutschland rechtlich als ungekennzeichnete Spiele und dürfen Minderjährigen somit öffentlich nicht zugänglich gemacht werden. Der Begriff des **„Zugänglichmachen“** wird im JuSchG zwar nicht definiert, nach der gängigen Auslegung umfasst das Zugänglichmachen jedoch jede Art, in der die Kenntnisnahme vom (Spiel-) Inhalt möglich wird.[7] Es reicht demnach, den Inhalt eines Computer- oder Videospiels ansehen zu können, ein Spielen im eigentlichen Sinne ist nicht zwingend erforderlich.

Wird ein **eSport-Wettbewerb in einer Gaststätte bzw. eSport-Bar** abgehalten, sind die Zeit- und Altersgrenzen nach § 4 JuSchG ergänzend zu berücksichtigen. Diese Bestimmung gilt nicht bei **Veranstaltungen eines anerkannten Trägers der Kinder- und Jugendhilfe**. Dort ist auch Kindern und Jugendlichen unter 16 Jahren die Anwesenheit ohne Begleitung einer personensorgeberechtigten bzw. erziehungsbeauftragten Person gestattet (§ 4 Abs. 2 JuSchG), soweit altersgemäß gekennzeichnete Spiele vorgeführt werden.

Sowohl die gewerblichen Veranstalter als auch die privaten Vereine und anerkannten Träger der Kinder- und Jugendhilfe haben bei öffentlichen eSport-Veranstaltungen über **Alterskontrollen und die Ausgestaltung der räumlichen Gegebenheiten** (z. B. Stellwände, Vorhänge, nicht einsehbare Aufstellung der Bildschirme) dafür Sorge zu tragen, dass nur altersgerechter Zugang und Einsicht erfolgt.

Werden eSport-Veranstaltungen gestreamt oder live ins TV und Internet übertragen, sind die **Zugangsbeschränkungen des Jugendmedienschutz-Staatsvertrags der Länder (JMStV)** einschlägig. Nach § 4 Abs. 2 Nr. 3 JMStV dürfen jugendgefährdende online verfügbare Inhalte grundsätzlich nicht verbreitet oder zugänglich gemacht werden. Der Veranstalter/Anbieter hat nach § 5 Abs. 1 JMStV dafür Sorge zu tragen, dass entwicklungsbeeinträchtigende Angebote von Kindern und Jugendlichen der betroffenen Altersstufe üblicherweise nicht wahrgenommen werden. Die Altersstufen entsprechen denen der USK-Kennzeichnung von Trägermedien (§ 5 Abs. 2 JMStV). Der Veranstalter eines eSport-Events, der einem Publikum lediglich vor Ort über entsprechende Bildschirme den Zugang zu telemedialen Spielinhalten oder Live-Inhalten verschafft, ist kein Anbieter nach dem JMStV.

4. Begleitung durch personensorgeberechtigte oder erziehungsbeauftragte Personen

[6] Siehe https://pegi.info/de
[7] Siehe BT-Drucksache 10/722, S. 11; Gutknecht: Kommentar zu § 12 Rz. 5, In: Nikles u.a.: Jugendschutzrecht 2011.

Es wird empfohlen, dass Kinder bis zum Alter von 5 Jahren grundsätzlich keinen Zutritt zu eSport-Großveranstaltungen in der Öffentlichkeit haben. Kinder zwischen 6 und 11 Jahren sollten sich während der gesamten Veranstaltung in Begleitung einer personensorgeberechtigten oder erziehungsbeauftragten Person befinden.

Minderjährigen im Alter von 12 bis 15 Jahren (ohne Begleitung einer personensorgeberechtigten oder erziehungsbeauftragten Person) soll die Anwesenheit nur bei der Präsentation von Spielen bis zu einer USK-Altersfreigabe ab 12 Jahren gestattet werden und wenn die Vorführung bis 22 Uhr beendet wird. Eine längere Verweildauer ist nur in Begleitung personensorgeberechtigter oder erziehungsbeauftragter Personen zulässig.

Jugendlichen ab 16 Jahren (ohne Begleitung einer personensorgeberechtigten oder erziehungsbeauftragten Person) soll die Anwesenheit nur bei der Präsentation von Spielen bis zu einer USK-Altersfreigabe ab 16 Jahren gestattet werden und wenn die Vorführung bis 24 Uhr beendet wird. Eine längere Verweildauer ist nur in Begleitung personensorgeberechtigter oder erziehungsbeauftragter Personen zulässig.

Als Altersnachweis gelten Personalausweis, Reisepass, Führerschein und sonstige Lichtbildausweise, aus denen sich das Alter des jungen Menschen ergibt (z. B. Krankenversicherungskarte, Schülerausweis). Nicht-offizielle Papiere oder elterliche Vollmachten werden nicht anerkannt.

5. Abgabe und Verzehr von alkoholischen Getränken in der Öffentlichkeit

In der Öffentlichkeit dürfen Bier, Wein, weinähnliche Getränke oder Schaumwein oder Mischungen von Bier, Wein, weinähnlichen Getränken oder Schaumwein mit nichtalkoholischen Getränken an Kinder und Jugendliche unter 16 Jahren weder abgegeben noch darf ihnen der Verzehr gestattet werden (§ 9 Abs. 1 Nr. 1 JuSchG), es sei denn, sie werden von einer personensorgeberechtigten Person begleitet.

Andere alkoholische Getränke oder Lebensmittel, die andere alkoholische Getränke in nicht nur geringfügiger Menge enthalten, dürfen an Kinder und Jugendliche weder abgegeben noch darf ihnen der Verzehr gestattet werden (§ 9 Abs. 1 Nr. 2 JuSchG.

Alkoholische Getränke in Automaten dürfen für Minderjährige bei eSport-Veranstaltungen nicht zugänglich sein (vgl. § 9 Abs. 3 JuSchG).

Der Anbieter von eSport-Veranstaltungen hat dafür Sorge zu tragen, dass keine Abgabe dieser Getränke an Angehörige der jeweiligen Altersgruppen erfolgt und ihnen der Verzehr nicht gestattet wird.

6. Abgabe von Tabakwaren und nikotinhaltigen Erzeugnissen in der Öffentlichkeit

Tabakwaren und andere nikotinhaltige Erzeugnisse und deren Behältnisse dürfen an Kinder und Jugendliche weder abgegeben noch darf ihnen das Rauchen oder der Konsum nikotinhaltiger Produkte gestattet werden (§ 10 Abs. 1 JuSchG). Die gesetzlichen Regelungen gelten für die Abgabe von nikotinfreien elektronischen Zigaretten und Shishas entsprechend (§ 10 Abs. 4 JuSchG).

Die vorgenannten Erzeugnisse dürfen für Minderjährige bei eSport-Veranstaltungen auch nicht in Automaten zugänglich sein (vgl. § 10 Abs. 1 Nr. 2 JuSchG).

Der Anbieter von eSport-Veranstaltungen hat dafür Sorge zu tragen, dass Minderjährigen diese Produkte dort weder angeboten noch an diese abgegeben werden oder ihnen das Rauchen oder der Konsum dieser Produkte gestattet wird.

Die gesetzlichen Bestimmungen zum Nichtraucherschutz gelten für eSport-Veranstaltungen uneingeschränkt und sind neben den Bestimmungen des JuSchG einzuhalten.

7. Honorare, Preisgelder und Gewinne für minderjährige Teilnehmer*innen an e-Sport-Wettkämpfen

Für **gewerbliche Veranstalter** eines eSport-Wettkampfes mit Preisgeldern ist zu prüfen, ob eine **Erlaubnis nach Gewerberecht und eine Arbeitserlaubnis** erforderlich sein könnten. Dies hängt davon ab, ob der Veranstalter als Gewerbetreibender auftritt und wie das Event im Sinne des Gewerberechts auszulegen ist. Daher wird dem Veranstalter empfohlen, sich mit den **zuständigen Gewerbeämtern im Vorfeld** in Verbindung zu setzen.

Für **nicht gewerbliche eSport-Veranstaltungen** (z. B. durch Vereine) **mit Gewinnmöglichkeit** (Geldgewinne in Form von Preisgeldern und Sachgewinne) ist von den zuständigen Behörden zu prüfen, ob eine Genehmigung nach der Gewerbeordnung erforderlich ist (§ 33i in Verbindung mit § 33d GewO). Da es sich bei eSport-Events um **zeitlich befristete Veranstaltungen** handelt, bei denen nicht vorrangig der Gewinn, sondern der Wettkampf - ähnlich einer Sportveranstaltung - im Vordergrund steht, könnten diese Veranstaltungen als „andere Spiele mit Gewinnmöglichkeit“ (§ 33d GewO) eingeordnet werden.

8. Wetten und Gewinnmöglichkeiten für minderjährige Zuschauer*innen

Nach den gesetzlichen Vorgaben aus dem Jugendschutzgesetz (§ 6 Abs. 1 JuSchG) und dem Glücksspielstaatsvertrag (§ 4 Abs. 3 GlüStV) sind Glückspiele für Minderjährige grundsätzlich

unzulässig. Der Anbieter eines eSport-Wettbewerbs hat dafür Sorge zu tragen, dass minderjährige Zuschauer*innen dort keinen Zugang zu Wetten auf den Ausgang einzelner Spielrunden (Matches) oder des gesamten Wettbewerbs haben.

9. Bekanntmachung der geltenden Regelungen durch Aushang

Jeder Veranstalter hat dafür Sorge zu tragen, dass die für die Veranstaltung geltenden Vorschriften, Regelungen und Auflagen sowie die USK-Alterskennzeichnung der Spiele durch deutlich sichtbaren und gut lesbaren Aushang bekannt gemacht werden (§ 3 Abs. 1 JuSchG).

10. Ahndung von Verstößen

Die Zuständigkeit zur Ahndung von **Ordnungswidrigkeiten** ist landesrechtlich bestimmt. Gemäß § 28 Abs. 5 JuSchG können Ordnungswidrigkeiten mit einer Geldbuße von bis zu 50.000 € geahndet werden. Verstöße gegen getroffene freiwillige Vereinbarungen zwischen zuständiger Behörde und Veranstalter können ebenfalls sanktioniert werden. Im Falle von **strafbaren Verstößen** sind die zuständigen Ordnungsbehörden gehalten, die Strafverfolgungsbehörden einzuschalten.

Für die Ahndung von **Verstößen der Anbieter im Bereich der Telemedien** sind die **Landesmedienanstalten** mit Unterstützung der **Kommission für Jugendmedienschutz (KJM)** verantwortlich.

September 2021

Anhang: Formate von eSport-Veranstaltungen (Überblick)

Ausgangssituation: Die deutsche eSport-Landschaft besteht je nach Spieltiteln aus unterschiedlichen Turnier- und Ligenformaten, die in Größe, regionaler Verankerung und Preisgeld deutlich variieren. Turniere und Ligen in Deutschland sind je nach Disziplin in unterschiedliche internationale Wettbewerbs-Systematiken eingebunden. Während einige Disziplinen ein Meisterschaftssystem mit regionalen und internationalen Finalspielen verfolgen, setzen andere Disziplinen auf ein Qualifizierungs-Punkte-System, bei dem sich die Spieler*innen oder Teams über einen festgelegten Zeitpunkt für internationale Play-Offs qualifizieren können. Ein deutschlandweites verbandliches Ligensystem (z. B. des **ESBD - eSport-Bund Deutschland e. V.)** in den einzelnen Spieltiteln existiert aktuell nicht. Regulierungen, Lizensierungen und Sponsorenvereinbarungen werden durch die jeweiligen Veranstalter gestaltet. [8]

1. **Kommerzielle Großveranstaltungen von eSport-Turnieren vor Publikum mit Live-Stream und Preisgeldern** (z. B. in Arenen, Stadien und Veranstaltungshallen)

   1.1 **Regionale Wettbewerbe:**
   z. B. das *Castle Siege-Turnier* in Magdeburg (mit dem Spiel: „Tom Clancy's Rainbow Six Siege")

   1.2 **Nationale Wettbewerbe**:
   z. B. durch die größte eSport-Liga *ESL – Electronic Sports League.* Die **ESL-Meisterschaft** findet jährlich in zwei Seasons in verschiedenen Städten statt und ist der Wettbewerb für die besten Spieler*innen aus dem deutschsprachigen Raum in vier Disziplinen mit jeweils unterschiedlichen Spielen:
   u. a. „Counter-Strike: Global Offensive" (CS:CO), „DOTA 2", „Warcraft III – Reforged" (WC3), „Clash of Clans" (COC), „Call of Duty" (COD), „FIFA 21", „Valorant", „Overwatch", „Fortnite"

   1.3 **Internationale Wettbewerbe**:
   z. B. *ESL-One-Turniere* in Köln und Hamburg mit dem Spiel „Counter-Strike: Global Offensive" (CS:GO), „League of Legends European Championship (LEC)", „PUBG Global Invitational" in Berlin

Anmerkung: Oft sind diesen Turnier-Formaten Online-Qualifikationen oder Turnier-Serien vorgeschaltet (z. B. Play-Off-Phasen).

[8] Siehe ESBD - eSport-Bund Deutschland e.V.: https://esportbund.de/veranstaltungen-und-ligen/

2. **Kommerzielle Online-Turniere** (Beispiele):

2.1 **Nationale Liga:**

- *DeSBL – Deutsche eSport-Bundesliga* (mit reinen Online-Ligen und –Turnieren für unterschiedliche Spieletitel)
- *99Damage League*: „Counter-Strike: Global Offensive“(CS:GO)-Liga der Freaks 4U Gaming GmbH (Liga-Administration)
- *Prime League*: offizielle Liga für Spieler*innen von „League of Legends“ (LoL)

2.2 **Internationale/Offene Wettbewerbe:**

z. B. die **virtuelle Fußballweltmeisterschaft** *FIFA Interactive Worldcup* (für Einzelspieler*innen und Teams; offene Qualifikation: professionell, semi-professionell, Amateure)

3. **ESport-Veranstaltungen von privaten Vereinen:**

3.1 Vereinsinterne Trainings oder Turniere (online oder im lokalen Netzwerk)
3.2 Wettbewerbe mit anderen Vereinen (einzeln oder in Gruppen)
3.3 Teilnahme an offenen Wettbewerben (z. B. *Prime League/99damage League*)
3.4 Online-Turniere oder Offline-Turniere mit Live-Streams
3.5 Medienkompetenzvermittlung im Rahmen der Vereins- und Nachwuchsarbeit; inkl. Informationsveranstaltungen für Eltern/Pädagogische Fachkräfte/interessierte Öffentlichkeit
3.6 Public Viewings
3.7 LAN-Partys
3.8 Ausflüge zu Events und Turnieren

Anmerkung: Das Training in Vereinen erfolgt ehrenamtlich mit Mitgliedern des Vereins bevorzugt innerhalb der Vereinsräumlichkeiten als Präsenztraining, jedoch auch häufig online via geeigneter Kommunikationskanäle (z. B. über die Online-Dienste *Discord* und *Teamspeak*). Zumeist wird dabei ein festes Team von Spielern*innen durch eine/-n Trainer*in betreut, die/der für die Entwicklung der Spieler*innen und den Teamerfolg verantwortlich ist. Der Übergang zwischen Amateur-Spielern*innen/-Teams und semi-professionellen Teams ist dabei fließend und nicht einheitlich definiert. Einige Vereine verfügen über eine Differenzierung in „erste Mannschaft“ (zum Teil professionell/semi-professionell) und die dahinter liegenden Breitensport-Mannschaften (Amateure).

4. Medienpädagogische Angebote mit eSport-Veranstaltungen:

- **Veranstaltungsreihe „Eltern-LAN“** von spielbar.de (https://www.spielbar.de/), dem Online-Angebot der **Bundeszentrale für politische Bildung** zum Thema Computerspiele, dem Spieleratgeber-NRW des Vereins ComputerProjekt Köln e.V. und der Akademie der Kulturellen Bildung des Bundes und des Landes NRW e. V. mit Unterstützung des BITKOM (Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien e.V.).

Zielgruppe: Eltern, Erziehungsberechtigte, pädagogische Fachkräfte und Lehrkräfte: https://www.bpb.de/veranstaltungen/format/seminar-workshop/eltern-lan/

- **Fortbildungsangebote der Stiftung Digitale Spielekultur** zum Thema eSport: https://staerkermitgames.de/initiative/digitale-workshops/

- **Medienpädagogische Breitensportangebote**, z. B. Projekt der Sportjugend im LSB NRW e. V. „Förderung von eSport als Angebot der außersportlichen Jugendarbeit im Sportverein“: https://www.sportjugend.nrw/fileadmin/sportjugend/media/Ausschreibung_E-Sport.pdf und **Jugendliga ESJL-NRW** mit Angeboten zu sport-, gesundheits- und medienpädagogischen Aspekten des eSports mit interaktiven Livestreams und Online-Coachings durch den Spieleratgeber NRW: https://ww.esjl-nrw.de

- **Angebote von Jugendzentren mit eSport Räumen, z. B. evangelisches Jugendzentrum Düsseldorf**: „GG-E-Sport und Gaming Jugendzentrum“*:* http://www.esport-jugendzentrum.de

- Jugendzentrum Flensburg der Dänischen Minderheit „sydslesvigs danske ungsdomsforeninger“: https://www.sdu.de/idraet/esport/

- ESport Ligen an Schulen, z. B. die Initiative von ESL und ZEIT FÜR DIE SCHULE: „ESportZ: - Die große E-Sport Schulmeisterschaft“: https://www.schulmeisterschaft.de/

- **ESport Ligen an Universitäten mit eSport-Arbeitsgemeinschaften**, z. B. „University eSports Masters“: https://uemasters.com/

- **ESport-AGs an diversen Schulen und in der Jugendhilfe**, z.B. regelmäßig stattfindende medienpädagogische Coachings des Spieleratgebers-NRW sowie Infos und Beratung zum Thema eSport: https://www.spieleratgeber-nrw.de/

- **LAN-Partys als Abend- oder Wochenendaktion in der Jugendhilfe**, z. B. “CyberJugZ“ der Jugendzentren Köln gGmbH: https://www.cyberjugz.de/

- **ESport-Turniere ohne Ligasystem**, z. B. „Das soziale Fifa-Turnier“ der Technischen Hochschule Köln im Rahmen des vom BMFSFJ, der bpb und des MKFFI NRW geförderten **Projekts "Ethik und Games":** https://digitale-spielewelten.de/methoden/das-soziale-fifa-turnier/233

- **regionale eSport-Ligen in der außerschulischen Kinder- und Jugendarbeit**, z. B. „KJR – Kreisjugendring Stormarn e. V.“.: www.stormarnleague.de und „Bielefelder e-Sport-Liga“ des „Bielefelder Jugendring e.V.“: https://bielefelder-jugend-ring.de/2020/09/07/restart-bielefelder-esports-liga-fifa-20-am-11-09-2020/