

# Rahmenkonzept

# Einführung von E-Sport- Angeboten in Leverkusener Sportvereinen

STADT LEVERKUSEN  
SPORTPARK LEVERKUSEN  
SPORTBUND LEVERKUSEN E.V.  
TSV BAYER 04 LEVERKUSEN E.V.  
LANDESVERBAND FÜR E-SPORT NORDRHEIN-WESTFALEN E.V.

## Inhaltsverzeichnis

|   |       |
|---|-------|
| 1. Auftrag und Ziel des Rahmenkonzepts.....                                 | - 1 - |
| 1.1. Auftrag  | - 1 - |
| 1.2. Ziel   | - 1 - |
| 1.3. Arbeitskreis E-Sport   | - 1 - |
| 2. Gaming und E-Sport.....  | - 2 - |
| 2.1. Definition Gaming  | - 2 - |
| 2.2. Definition E-Sport   | - 2 - |
| 2.3. Definition Sportartensimulation  | - 2 - |
| 3. Gründe für die Einführung von E-Sportangeboten im Sportverein .....      | - 3 - |
| 4. Organisation und Struktur im E-Sport.....                                | - 3 - |
| 5. E-Sport im Sportverein .....   | - 4 - |
| 6. Grundlegende rechtliche Aspekte.....                                     | - 5 - |
| 7. Spieletitel und Jugendschutz.....  | - 5 - |
| 8. Kosten der Einführung von E-Sportangeboten .....                         | - 6 - |
| 9. Qualifizierung von Übungsleitenden .....                                 | - 7 - |
| 10. Gesundheit und Prävention .....   | - 7 - |
| 11. Weitere Hilfestellungen .....   | - 8 - |
| 11.1. Fördermöglichkeiten   | - 8 - |
| 11.2. Beratungshilfen und Beratungsstellen                                  | - 8 - |
| 11.3. Beispielhafte Kursgestaltung E-Sportangebot – TSV Bayer 04 Leverkusen | - 8 - |
| Literaturverzeichnis .....  | I     |

## 1. Auftrag und Ziel des Rahmenkonzepts

### 1.1. Auftrag

Der Betriebsausschuss des Sportpark Leverkusen beschloss in seiner Sitzung am 07. September 2023 einstimmig die Verwaltungsvorlage 2023/2339 „Konzept zur Einführung von E-Sportangeboten in Leverkusener Sportvereinen“.

Mit Beschluss dieser Verwaltungsvorlage wurde der Sportpark Leverkusen mit der Bildung eines „Arbeitskreis E-Sport“ und der Erstellung eines Rahmenkonzepts zur Einführung von E-Sport-Angeboten in Leverkusener Sportvereinen beauftragt.

### 1.2. Ziel

Ziel des Rahmenkonzepts zur Einführung von E-Sport-Angeboten in Leverkusener Sportvereinen ist die Aufklärung und Hilfestellung für Leverkusener Sportvereine, die Interesse an der Einführung eines E-Sport-Angebots im Rahmen ihres gemeinnützigen Vereinsangebots haben. Dazu sollen zunächst einige Grundlagen und im Kontext Gaming und E-Sport notwendige Begriffserläuterungen und Definitionen erörtert werden. Anhand der Erfahrungen des TSV Bayer 04 Leverkusen e.V. als Modelstandort der Sportjugend NRW für E-Sport, sowie der Ausarbeitungen des durch den Betriebsausschuss des Sportpark Leverkusen beschlossenen Arbeitskreis E-Sport, sollen den interessierten Sportvereinen dann die notwendigen und empfohlenen Voraussetzungen und Maßnahmen erläutert werden, die für eine sachgerechte und vereinsvertragliche Einführung von E-Sport-Angeboten in Leverkusen bestehen.

### 1.3. Arbeitskreis E-Sport

Gemäß der beschlossenen Verwaltungsvorlage 2023/2339 setzte der Arbeitskreis E-Sport sich aus Vertretenden der folgenden Organisationen zusammen:

- Sportpark Leverkusen  
Als für sportliche Belange zuständiger Eigenbetrieb der Stadt Leverkusen.
- Stadt Leverkusen, Dezernat IV – Bildung, Jugend und Sport  
Als fachlich verantwortliches Dezernat der Stadt Leverkusen.
- Stadt Leverkusen, Fachbereich 51 Kinder und Jugend  
Zur Einschätzung der Thematik im Rahmen des Jugendschutzes.
- SportBund Leverkusen e.V.  
Als vertretendem Dachverband des organisierten Sports in Leverkusen und seiner angeschlossenen Vereine.
- TSV Bayer 04 Leverkusen e.V.  
Als ausgewählter Modellstandort E-Sport der Sportjugend NRW zur Vermittlung bereits existierender Erfahrungswerte.
- Landesverband E-Sport Nordrhein-Westfalen e.V.  
Als vertretender Fachverband E-Sport in Nordrhein-Westfalen.

Die Arbeitssitzungen des Arbeitskreises E-Sport erfolgten unter der Leitung des Sportpark Leverkusen und des SportBund Leverkusen e.V..

## 2. Gaming und E-Sport

### 2.1. Definition Gaming

Das Gaming beschreibt im generellen das Spielen bzw. die Anwendung von Computer- oder Konsolenbasierten Spielen.<sup>1</sup> Im Kontext und der Gegenüberstellung zum E-Sport stellt das Gaming eine Freizeitbetätigung ohne organisierten Rahmen oder extern kontrollierten Regeln, die über die durch das jeweilige Spiel hinausgehen, dar.

### 2.2. Definition E-Sport

Der eSport-Bund Deutschland e.V. (ESBD) definiert den E-Sport als „Wettkampf zwischen Menschen auf der virtuellen Ebene“.<sup>2</sup>

Dazu definiert der ESBD folgende Kriterien:

- E-Sport muss von Menschen verübt werden,
- E-Sport bedeutet Wettkampf, also einen Leistungsvergleich,
- E-Sport hat immer ein Computerspiel zur Grundlage.

Anhand dieser Kriterien unterscheidet der ESBD zwischen kompetitiven E-Sportangeboten auf der einen Seite und dem Freizeit-, Erholungs- und Kulturbereich des Gamings auf der anderen Seite.<sup>3</sup>

Die Definition des ESBD sieht also vor, dass E-Sport lediglich all jene Computer- und Konsolen-Spielformate umfasst, bei denen die Spieler unter denselben Voraussetzungen gegeneinander antreten. Formate, in denen der Einsatz von eigens erworbenen Spielinhalten, die einen aktiven Vorteil im Spielverlauf erzielen, fallen nicht unter den unterstützten Begriff des E-Sport. Der Begriff E-Sport umfasst somit ein breites Portfolio an Computer- und Konsolenspielen und ist nicht vom Genre- oder dem Spielmodus abhängig.

### 2.3. Definition Sportartensimulation

Zur weiteren Unterscheidung innerhalb der Kategorie E-Sport werden die Sportartensimulationen gesondert betrachtet. Die Begriffe elektronische Sportartensimulation oder virtuelle Sportarten werden im Kontext der Überführung von Disziplinen des organisierten Sports in eine virtuelle Umgebung stattfinden.<sup>4</sup> Besonders verbreitet ist hierbei der virtuelle Fußball (EA FC-Spielreihe, Pro Evolution Soccer-Spielreihe), der bereits in einem professionellen Ligaformat in Deutschland vertreten ist und durch die DFL Deutsche Fußball Liga e.V. betrieben wird.<sup>5</sup>

---

<sup>1</sup> (Cornelsen Verlag GmbH, 2024)

<sup>2</sup> (ESBD - eSport-Bund Deutschland e.V., 2024)

<sup>3</sup> (ESBD - eSport-Bund Deutschland e.V., 2024)

<sup>4</sup> (Deutscher Olympischer Sportbund e.V., 2024)

<sup>5</sup> (DFL Deutsche Fußball Liga e.V., 2024)

### 3. Gründe für die Einführung von E-Sportangeboten im Sportverein

Die jährlichen Berichte der Deutschen Gaming Branche zeigen, dass der Anteil der „Gamer“ in Deutschland stetig wächst und das „Gaming“ mittlerweile kein Jugendphänomen mehr ist. Nach aktuellen Annahmen wird davon ausgegangen, dass knapp jeder zweite Deutsche in einer Art mit Gaming oder E-Sport in Kontakt steht. So spielen laut dem Jahresbericht der Deutschen-Games-Branche 42 Prozent der Deutschen gelegentlich, 35 Prozent der Deutschen sogar regelmäßig Computer- oder Konsolenbasierte Videospiele. Der Altersdurchschnitt der Spielenden liegt dabei bei 36,4 Jahren und etwa 29 Prozent der Spielenden sind über 50 Jahre alt. Mit 29 Prozent der Spielenden stellt die Altersgruppe über 50 die größte Gruppe in Deutschland. Dabei ist die Aufteilung zwischen weiblichen und männlichen Spielenden fast ausgeglichen.<sup>6</sup>

Diese Zahlen stehen sinnbildlich für einen stetig fortschreitenden Wandel der Gesellschaft hin zu digitalen Strukturen in der Freizeitbeschäftigung. Hierdurch verändern sich auch die Anforderungen, welche sich an Vereine und eine moderne und zeitgerechte Kinder- und Jugendarbeit richten. Denn besonders junge Menschen wachsen mit den fortschreitenden technischen Entwicklungen heran und bewegen sich völlig selbstverständlich in digitalen Welten. E-Sport bietet hier den Sportvereinen die Möglichkeit, mit E-Sport-Angeboten die Interessen und Bedürfnisse gerade junger Menschen aufzugreifen und sie für das Vereinsleben zu begeistern. Besonders da in Sportvereinen, unabhängig der ausgeübten Sportart, das soziale Miteinander und Teamfähigkeit im Vordergrund steht, werden eben diese Aspekte geschult und junge Menschen an Bewegung, Spiel und Sport herangeführt, wodurch kritische Themen wie Suchtgefahr, Bewegungsarmut oder der Konsum von gewaltverherrlichenden Inhalten präventiv aufgegriffen werden können.<sup>7</sup>

Neben einer möglichen Mitgliedergewinnung und -bindung kann das für den deutschen organisierten Sport noch sehr junge Themenfeld neue ehrenamtliche Mitarbeitende interessieren und potenzielle neue Sponsoren, Netzwerke und Partnerschaften generieren. Dabei ist nach Erfahrungen der Modellstandorte E-Sport des Landessportbund Nordrhein-Westfalen e.V. jedoch zu bedenken, dass ein E-Sport-Angebot nicht zur Belegung der bereits etablierten Vereinsangebote geeignet ist. Prinzipiell ist festzuhalten, dass E-Sport-Interessierte durch ein Angebot im organisierten Sport in der Regel nicht auf eine der organisierten Sportarten wechseln, sondern den Verein für das angebotene E-Sport-Angebot nutzen. Organisierte Gaming-Angebote können hingegen ähnlich zu ähnlichen Freizeit-gestaltenden Maßnahmen wie Grillfeste oder Mannschaftsfahrten das Vereinswesen bereichern und attraktivieren.

### 4. Organisation und Struktur im E-Sport

Der organisierte E-Sport hat sich in Deutschland vor allem aus Hochschulgruppen an Universitäten gebildet, die häufig die Grundlage für eine Vereinsgründung reiner E-Sportvereine darstellten. Mittlerweile gibt es in Deutschland etwa 300 – 400 eingetragene Vereine, Sportvereine oder Hochschulgruppen, welche systematisch E-Sport betreiben. Im Jahr 2017 wurde als Folge der wachsenden Beliebtheit und zur Herstellung verbandlicher Strukturen der eSport-Bund Deutschland e.V. (ESBD) als Dachverband des Deutschen E-Sport gegründet, der mittlerweile über 100 Vereine, Organisationen und Unternehmen vertritt. Seit 2021 existieren darüber hinaus in Schleswig-Holstein und Nordrhein-Westfalen die ersten E-Sport-Landesverbände, mit denen die regionalen Strukturen auf Landesebene gestärkt werden sollen.

---

(Verband der deutschen Games-Branche e.V., 2024)

<sup>7</sup> (Landessportbund Nordrhein-Westfalen e.V., 2024)

## 5. E-Sport im Sportverein

Grundsätzlich können E-Sportangebote in bereits bestehende Strukturen von Sportvereinen aufgenommen werden. Zwar ist der E-Sport in Deutschland zum aktuellen Zeitpunkt nicht über den Sport als gemeinnützig anerkannt, doch hat die Bundesregierung die Anerkennung der Gemeinnützigkeit des E-Sport in ihrem Koalitionsvertrag angekündigt. Für die Anerkennung des E-Sport als Sportart oder Sportfiktion ist die Einschätzung und Positionierung des Deutschen Olympischen Sportbund e.V. (DOSB) als oberster Dachverband des organisierten Sports in Deutschland maßgeblich. Verbunden mit der Positionierung des DOSB sind unter anderem die Schaffung von Förderhintergründen der Landessportverbände. So unterstützt der DOSB nach seinem Positionierungspapier aus dem Oktober 2021 die Auffassung, dass „*Computer- und Konsolenspiele mit Sportartenbezug*“ gemeinnützigkeitsunschädlich durch gemeinnützige Vereine angeboten werden können.<sup>8</sup> Es ist davon auszugehen, dass die Positionierung des DOSB mit der Ankündigung der „Olympic Esports Games“ des Internationalen Olympischen Komitees (IOC) für das Jahr 2027<sup>9</sup> zeitnah überarbeitet wird und der E-Sport als Sportfiktion anerkannt werden wird. Unabhängig von der Einschätzung des DOSB sind bei der Einführung von E-Sportangeboten besondere Rahmenbedingungen zu beachten, um die Gemeinnützigkeit des Vereins nicht zu gefährden.

Neben der Klärung der rechtlichen Rahmenbedingungen sollten bei der Schaffung einer E-Sportabteilung noch weitere, die Vereinsstrategie, Ausrichtung und die Kommunikation innerhalb des Vereins betreffende Vorgänge beachtet werden.

Für die Gründung einer E-Sport-Abteilung erfordert es zum Beispiel eine umfassende Information und Unterstützung seitens des Vorstands, der Mitglieder und eventuell anderer Stakeholder. Verschiedenste Managementperspektiven müssen berücksichtigt, grundlegende Entscheidungen getroffen und klare Ziele formuliert werden.

Vor allem die Frage, welche Art von E-Sport auf welche Weise angeboten werden soll, muss vor der Gründung geklärt werden. In die Beantwortung dieser Frage spielen jedoch weitere Aspekte ein, welche ihrerseits wiederum zu weiteren Entscheidungsprozessen und Fragestellungen führen können, z.B.:

- Welches E-Sportangebot passt zu meinen Zielen?
- Welches E-Sportangebot passt zu meinem Vereinsleitbild?
- Welche Ressourcen stehen mir zur Verfügung?
- Welches E-Sportangebot passt zu den Interessen meiner (zukünftigen) Mitglieder und Stakeholder?

E-Sport kann im Vereinsumfeld durch unterschiedlichste Organisationsmodelle umgesetzt werden, welche nicht unerheblich von der gemeinnützigkeitsrechtlichen Situation beeinflusst werden. So ist die Einbindung eines E-Sport-Angebotes in eine bestehende Abteilung vor allem dann sinnvoll, wenn z. B. Sportartsimulationen angeboten werden sollen. Wünscht der Verein ein umfangreiches Engagement, kann dies durch die Gründung einer eigenen Abteilung geschehen. Auch eine Umsetzung auf Projektbasis ist denkbar. Dies ist besonders dann sinnvoll, wenn der Verein primär erste Erfahrungswerte sammeln und erste Angebote erproben möchte.

---

<sup>8</sup> (Deutscher Olympischer Sportbund e.V., 2024)

<sup>9</sup> (Internationales Olympisches Komitee, 2025)

## 6. Grundlegende rechtliche Aspekte

Wie bereits unter Punkt 5 beschrieben, müssen bei der Einführung von E-Sportangeboten in Sportvereinen besondere Rahmenbedingungen beachtet werden. So erschwert die aktuelle steuerliche Rechtslage die Integration einer E-Sport-Abteilung in einen organisierten Verein. Grund hierfür ist, dass E-Sport zum aktuellen Zeitpunkt seitens der Finanzverwaltung nicht im Sinne der Gemeinnützigkeit als Sport geführt wird. Daher kann ein übereiltes Angebot von E-Sportangeboten im organisierten Verein im schlimmsten Fall dazu führen, dass dem Verein wegen der Durchführung von satzungsfremden Zwecken die Gemeinnützigkeit entzogen wird.

Eine Änderung dieses Umstands ist durch die Entscheidungen der Bundesregierung zur Anerkennung des E-Sport und einer kommenden Neupositionierung des DOSB zu erwarten.

Um unter den aktuellen Bedingungen ein E-Sportangebot einführen zu können, ist die Aufnahme des Vereinszwecks „Förderung der Jugendhilfe“ empfehlenswert. Dieser Satzungszweck sollte dann bei der zuständigen Finanzverwaltung geprüft werden, bevor eine E-Sport-Abteilung gegründet wird.

Weiterhin ist hierbei zu beachten, dass gem. § 33 Abs. 1 Satz 1 Bürgerliches Gesetzbuch (BGB) der Satzungszweck eines Vereins nur mit der Zustimmung aller Vereinsmitglieder geändert werden kann. Ausnahmen hierfür bestehen nur, wenn die Satzung des Vereins bereits die Satzungsänderung mit der Mehrheit der Mitgliederversammlung ermöglicht. Sollte dies nicht der Fall sein, so besteht die einfachste Möglichkeit des Angebots von E-Sport in der Neugründung eines Vereinsablegers, also eines neuen Vereins.

Neben den vereinsrechtlichen Möglichkeiten kann ein E-Sportangebot über einen privatwirtschaftlichen Weg eingeführt werden. Dazu wird die E-Sportabteilung unabhängig vom eingetragenen Sportverein als privatwirtschaftlich organisierte Gesellschaft (z.B. Gesellschaft bürgerlichen Rechts, GmbH) gegründet.

Eine weitere Aufschlüsselung der hierbei zu klärenden Aspekte und grundlegende rechtliche Einschätzungen sind auf der Webseite des Landessportbund NRW unter [Grundlegende rechtliche Aspekte](#) zu finden.<sup>10</sup>

## 7. Spieletitel und Jugendschutz

Der E-Sport ist durch sein breites Angebot unterschiedlichster Genre und Spieletitel hoch diversifiziert. Die E-Sportlandschaft unterliegt dabei einer stetigen, dynamischen Weiterentwicklung, sodass es keinen abgeschlossenen Kanon von E-Sporttiteln gibt. Interessierte Sportvereine können demnach auf eine große Auswahl an Spieletiteln zurückgreifen. Grundsätzlich wird der Markt von ca. 30 – 40 E-Sporttiteln dominiert, wobei in einigen die Darstellung von Gewalt ein fester Bestandteil des Spielgeschehens ist. Der organisierte Sport trägt hier eine besondere Verantwortung hinsichtlich der Persönlichkeitsentwicklung von Kindern und Jugendlichen. Gerade da die Gesetzeslage nicht immer leicht ersichtlich ist, kann es an vielen Stellen zu Unsicherheiten für Eltern oder Trainerinnen und Trainer kommen.

Situativ haben auch das Jugendarbeitsschutzgesetz und die Datenschutz-Grundverordnung eine Relevanz für Angebote aus dem E-Sport Bereich.

---

<sup>10</sup> (Landessportbund Nordrhein-Westfalen e.V., 2025)

Auf Grund der teils schwer zu überblickenden Gesetzeslage und der Vielfältigkeit von Spielen werden diese mit Altersfreigaben versehen, um Kinder und Jugendliche vor für sie unangemessenen Inhalten zu schützen.

Grundsätzlich kann jedoch jeder Verein eigenständig entscheiden, welche Spieletitel und Genre angeboten werden sollen. Besonders in dieser Thematik sind ein sensibles Vorgehen und eine gute interne Abstimmung unter Einbezug aller Interessierten, der betreffenden Eltern und des Vorstandes essenziell.

## **8. Kosten der Einführung von E-Sportangeboten**

Die Anschaffungskosten bei der Einführung von E-Sportangeboten sind stark davon abhängig, in welcher Form das Angebot integriert werden soll und welcher Organisationsgrad innerhalb des Vereins zum Ziel gesetzt wird.

Eine reine digitale Umsetzung von E-Sportangeboten würde bedeuten, dass die potenziellen Mitglieder ihre eigene Hardware nutzen. Hierdurch entstehen für den Verein keine Anschaffungskosten.

Möchte der Verein die Thematik analog vor Ort umsetzen, müssen zunächst geeignete räumliche Gegebenheiten zur Verfügung stehen. Neben der Nutzung eigener Räumlichkeiten, ist hierzu auch die Nutzung von Räumlichkeiten von Kooperationspartner\*innen denkbar. Eine Zusammenarbeit mit nahegelegenen Schulen oder Jugendhäusern könnte dabei für den Verein eine vergleichsweise preiswerte Alternative darstellen.

Bei der Umsetzung eines E-Sportangebotes vor Ort nimmt die Spieletitel-Auswahl einen erheblichen Einfluss auf die Anschaffungskosten. Für die Umsetzung von Mehrspieler-Titeln benötigt der Verein beispielsweise mehr Geräte, als wenn ausschließlich Einzelspieler-Titel im Verein umgesetzt werden. Zudem entscheidet die Plattform der Spiele über die Höhe der Anschaffungskosten. So sind Konsolen je Einheit deutlich kostengünstiger als E-Sportgerechte Computer. Zusätzlich wird die notwendige Peripherie für die jeweilige Plattform benötigt. Auch diese ist für Konsolen je Einheit in der Regel kostengünstiger als für Computer.

Neben den Anschaffungskosten der Hardware können je nach Auswahl der Spieletitel und -Plattform weitere Kosten entstehen, z.B. durch den Erwerb der Spieletitel. Vor allem Spieletitel der Sportartsimulationen erscheinen jährlich in neuer Auflage, sodass hier jährliche Anschaffungskosten entstehen.

Darüber hinaus müssen eher klassische Kostenstellen wie Miete für Räumlichkeiten, Versicherungsbeiträge (Elektronikversicherung), Verbandsbeiträge, Vereinsbekleidung, weitere Betriebskosten wie Stromverbrauch oder auch Honorare für Übungsleitende bedacht werden. Nahezu alle Spieletitel benötigen einen stabilen Internetanschluss (mind. 16 Mbit/s Download, 5 Mbit/s Upload). Darüber hinaus müssen je nach genutzter Plattform jährliche Mitgliedschaftsgebühren entrichtet werden. Dies ist oftmals bei Konsolenbasierten Angeboten der Fall.

Um ein systematisches, strukturiertes und pädagogisch verantwortungsbewusstes Training umzusetzen, ist eine Qualifizierung der eingesetzten Übungsleitenden sinnvoll. Die Teilnahme an Aus- und Fortbildungslehrgängen kostet eine entsprechende Teilnahmegebühr.<sup>11</sup>

---

<sup>11</sup> (Landessportbund Nordrhein-Westfalen e.V., 2024)

## 9. Qualifizierung von Übungsleitenden

Seitens des organisierten Sports existieren bislang keine Angebote für E-Sport bezogene Ausbildungen von Übungsleitenden oder Trainer\*innen.

Der ESBD – eSport-Bund Deutschland e.V. bietet im Rahmen seines Ausbildungsprogramms einen Grundlagenkurs, sowie eine Ausbildung C-Lizenz E-Sporttrainer an.

Der Grundlagenkurs des ESBD umfasst insgesamt 20 Lerneinheiten und soll grundlegendes Wissen in trainingspädagogischen und E-Sport-spezifischen Elementen vermitteln. Gleichzeitig bildet der Lehrgang das erste Blockmodul der Trainer C-Lizenz E-Sport ab.

Voraussetzung für die Teilnahme ist der Nachweis einer aktuellen Erste-Hilfe-Ausbildung sowie die Vorlage eines erweiterten polizeilichen Führungszeugnisses.<sup>12</sup>

Weitere Informationen zum Grundlagenkurs E-Sport sind auf der Webseite des ESBD unter [Grundlagenkurs | ESBD \(esportbund.de\)](https://www.esportbund.de) zu finden.

Die Trainer C-Lizenz E-Sport des ESBD orientiert sich an den Trainerausbildungen Breitensport des Deutschen Olympischen Sportbundes (DOSB). Die Ausbildung umfasst insgesamt 120 Lerneinheiten und dient der Kompetenzvertiefung der verschiedenen Themenbereiche des E-Sport. Die Ausbildung erfolgt sowohl in Online- als auch Präsenzlehrgängen.<sup>13</sup>

Die Trainer C-Lizenz E-Sport wird ausschließlich durch den ESBD angeboten und stellt keine offizielle Trainerlizenz Breitensport des DOSB dar. Einige Ausbildungselemente der ESBD-Lizenz orientieren sich jedoch stark an denjenigen der DOSB-Breitensportlizenzen.

Weitere Informationen und das aktuelle Ausbildungs-Curriculum der Trainer C-Lizenz E-Sport sind auf der Webseite des ESBD unter [C-Lizenz | ESBD \(esportbund.de\)](https://www.esportbund.de) einsehbar.

## 10. Gesundheit und Prävention

Gesundheitsförderung und Prävention im E-Sport beinhaltet vor allem einen verantwortungsvollen Umgang mit sich selbst, der Disziplin und dem Umfeld, sowie das Erlernen von Problemlösungsstrategien. Dazu gehört auch, dass Trainerinnen und Trainer ihre Spielenden zu einem verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien und E-Sport motivieren und dabei auch für die körperlichen Auswirkungen wie Rückenschmerzen, Lungenkollapse und RSI-Syndrom<sup>14</sup>, sowie für mentale Auswirkungen wie Depressionen und Gaming Disorder sensibilisieren. Durch ein Ausgleichstraining oder die Verbindung virtueller Angebote mit körperlicher Betätigung können die Spielenden ihre Fähigkeiten weiter entwickeln, während sie gleichzeitig ihre Gesundheit fördern. Körperlichen Schäden und psychischen Erkrankungen können so vorgebeugt werden.

---

<sup>12</sup> (ESBD - eSport-Bund Deutschland e.V., 2024)

<sup>13</sup> (ESBD - eSport-Bund Deutschland e.V., 2024)

<sup>14</sup> RSI-Syndrom: Repetitive-Strain-Injury-Syndrom; Verletzung durch wiederholte Beanspruchung/Belastung der Muskulatur oder Sehnen, vor Allem im Nacken-, Schulter und/oder Handbereich.

## 11. Weitere Hilfestellungen

### 11.1. Fördermöglichkeiten

Zum Stand der Veröffentlichung dieses Rahmenkonzeptes existieren keine expliziten Förderstrukturen für den E-Sport. Förderanträge können ausschließlich im Rahmen allgemeiner Vereinsförderungen (z.B. „1000 x 1000“-Programm des Landessportbund NRW) gestellt werden.

Neben solchen Möglichkeiten bestehen die sonst ebenfalls den Vereinen zur Verfügung stehenden Ehrenamts- und Vereinsunterstützungen durch Organisationen oder Firmensponsorings.

### 11.2. Beratungshilfen und Beratungsstellen

Die Sportjugend NRW hat zur Thematik E-Sport und Gaming eine Projektkoordination und eine Webseite mit den wichtigsten Daten und Informationen eingerichtet. In enger Zusammenarbeit mit dem Landesverband E-Sport wurde außerdem eine Empfehlung für E-Sportangebote für interessierte Sportvereine verfasst, die über die Sportjugend NRW abrufbar ist.<sup>15</sup>

Der Kontakt zur Ansprechperson zur Thematik E-Sport der Sportjugend NRW ist auf der Webseite der Sportjugend NRW unter [E-Sportprojekt | Sportjugend Nordrhein-Westfalen](#) veröffentlicht.

Weitere Informationen des Landessportbund NRW zur Thematik E-Sport sind unter [E-Sport im Sportverein | Landessportbund NRW \(vibss.de\)](#) zu finden.

Der Landesverband für E-Sport NRW bietet ebenfalls ein umfassendes Beratungsangebot im Rahmen seiner Funktionen als Landesfachverband. Informationen und Kontakt zum Landesverband E-Sport NRW sind unter [e-sport.nrw – Landesverband für E-Sport Nordrhein Westfalen](#) aufrufbar.

Der Verein Gaming in Order e.V. ist ein in Leverkusen ansässiger Verein, der sich überregional bemüht, die Thematik E-Sport zu fördern und über Gaming Disorder zu informieren und zu sensibilisieren.<sup>16</sup> Ein Kontakt zum Verein ist über die Vereinswebseite [Gaming in Order e.V.](#) möglich.

### 11.3. Beispielhafte Kursgestaltung E-Sportangebot – TSV Bayer 04 Leverkusen

Als Modellstandort der Sportjugend NRW wurde durch den TSV Bayer 04 Leverkusen ein Konzeptrahmen, sowie mögliche Ausgestaltungen von interessengerechten und Zielgruppen-angemessenen Trainingseinheiten ausgearbeitet. Diese werden diesem Rahmenkonzept als Anlage beigefügt. Der TSV Bayer 04 Leverkusen steht für Beratungen oder Beantwortung von Fragestellungen zur Verfügung.

---

<sup>15</sup> [Gemeinsame Empfehlung LSBNRW und e-sportNRW.pdf](#)

<sup>16</sup> (Gaming in Order e.V., 2025)

## Literaturverzeichnis

Cornelsen Verlag GmbH. (7. Juli 2024). *Duden*. Von Duden/Rechtschreibung/Gaming: <https://www.duden.de/rechtschreibung/Gaming> abgerufen

Deutscher Olympischer Sportbund e.V. (31. Juli 2024). Von DOSB/Über uns/eSport: <https://www.dosb.de/ueber-uns/esport> abgerufen

Deutscher Olympischer Sportbund e.V. (Oktober 2021). *Überarbeitete Position elektronische Sportartensimulation, eGaming und "eSport"*. Von [https://cdn.dosb.de/UEber\\_uns/eSport/DOSB\\_Sachstand\\_eSport\\_Oktober\\_2021.pdf](https://cdn.dosb.de/UEber_uns/eSport/DOSB_Sachstand_eSport_Oktober_2021.pdf) abgerufen

DFL Deutsche Fußball Liga e.V. (31. Juli 2024). Von Virtual Bundesliga: <https://virtual.bundesliga.com/de> abgerufen

ESBD - eSport-Bund Deutschland e.V. (31. Juli 2024). Von ESBD/Akademie/C-Lizenz: <https://esportbund.de/akademie/c-lizenz/> abgerufen

ESBD - eSport-Bund Deutschland e.V. (31. Juli 2024). Von ESBD/Akademie/Grundlagenkurs: <https://esportbund.de/akademie/grundlagenkurs/> abgerufen

ESBD - eSport-Bund Deutschland e.V. (30. Juli 2024). Von ESBD/Themen/Was ist E-Sport?: <https://esportbund.de/themen/#wasist> abgerufen

Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH. (5. August 2024). Von USK: <https://usk.de/> abgerufen

Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH. (5. August 2024). Von USK/Für Familien/Lexikon/USK-Alterskennzeichnungen: <https://usk.de/alle-lexikonbegriffe/category/usk-alterskennzeichen/> abgerufen

Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH. (5. August 2024). Von USK/Für Familien/Die USK-Alterskennzeichen: <https://usk.de/die-usk-alterskennzeichen/> abgerufen

Landessportbund Nordrhein-Westfalen e.V. (31. Juli 2024). Von Sportjugend NRW/Unsere Themen/E-Sport im Sportverein: <https://www.sportjugend.nrw/unsere-themen/e-sport-im-sportverein> abgerufen

Landessportbund Nordrhein-Westfalen e.V. (31. Juli 2024). *Vereins-, Informations-, Beratungs- und Schulungssystem*. Von VIBSS/Vereinsmanagement/E-Sport: <https://www.vibss.de/vereinsmanagement/e-sport> abgerufen

Landessportbund Nordrhein-Westfalen e.V. (8. August 2024). *Vereins-, Informations-, Beratungs- und Schulungssystem*. Von VIBSS/Vereinsmanagement/E-Sport/E-Sport und Gesundheit: <https://www.vibss.de/vereinsmanagement/e-sport/e-sport-und-gesundheit> abgerufen

Landessportbund Nordrhein-Westfalen e.V. (8. August 2024). *Vereins-, Informations-, Beratungs- und Schulungssystem*. Von VIBSS/Vereinsmanagement/E-Sport/E-Sport und Gesundheit/Jugendschutz im E-Sport: <https://www.vibss.de/vereinsmanagement/e-sport/e-sport-und-gesundheit/jugendschutz-im-e-sport> abgerufen

Landesverband für E-Sport Nordrhein-Westfalen e.V. (31. Juli 2024). Von e-sport.NRW: <https://e-sport.nrw/> abgerufen

Verband der deutschen Games-Branche e.V. (31. Juli 2024). Von Game/Guides/Jahresreport der Deutschen Games-Branche 2019/01 Gamer in Deutschland: [https://www.game.de/guides/jahresreport-der-deutschen-games-branche-2019/01-gamer-in-deutschland/#:~:text=Mittlerweile%20spielt%20rund%20jeder%20zweite,48%20Prozent\)%20der%20Spielerschaft%20aus.](https://www.game.de/guides/jahresreport-der-deutschen-games-branche-2019/01-gamer-in-deutschland/#:~:text=Mittlerweile%20spielt%20rund%20jeder%20zweite,48%20Prozent)%20der%20Spielerschaft%20aus.) abgerufen

## Kurstitel: E-Sportskurs

### Kurseinheit 1: Einstieg in den Kurs E-Sports

| Zeit (min) | Phase            | Ziele   | Inhalte   | Methodik/Didaktik   | Organisation                                |
|------------|------------------|---|---|---|---|
| 10         | Einführung       | Einstieg in die Kurseinheit und Einstimmung   | TN- Erwartungen erfragen, Organisatorisches, Vorstellungen des Kurskonzepts, Gruppe begrüßen  | Anleitung durch den ÜL<br>Lockerer Gespräch   |   |
| 10         | E-Sports Theorie | Verständnis der technischen Ausstattung des E-Sportsraums                           | Erklärung der Videospiele und der Bedienung von Spielekonsole und Computer, Aufklärung über mögliche Risiken, Übungen für den Umgang mit Wut und Aggressionen | Lockerer Gespräch<br>ÜL regt durch Fragen zur Diskussion an                                 |   |
| 25         | E-Sports Gaming  | Entwicklung von Handlungs- und Effektwissen in Bezug auf den Umgang mit Videospiele | Gemeinsames Spielen der Videospiele. Zusammen oder Gegeneinander.   | Anleitung durch den ÜL<br>Freie Wahl der Spielekonsole                                      | Computer<br>PS5<br>Nintendo Switch<br>Musik |
| 15         | Sportteil 1      | Anregung des Herz-Kreislauf-Systems, psycho-physische Aktivierung                   | Aufwärmenspiel: Zombieball  | Anleitung durch den ÜL  | Softbälle                                   |
| 20         | Sportteil 2      | Förderung der Teamarbeit, Koordination, Reaktionsschnelligkeit und Taktik.          | Völkerball: zwei Teams treten gegeneinander an und versuchen Mitglieder des gegnerischen Teams durch das Treffen mit einem Ball abzuwerfen.                   | Anleitung durch ÜL<br>Kreisaufstellung<br>Bildung zweier Teams                              | Softbälle                                   |
| 10         | Cool-down        | Verbesserung der Flexibilität, Muskulatur, Körperhaltung                            | Stretching für den ganzen Körper  | Anleitung durch den ÜL<br>Kreisaufstellung  |   |
| 30         | E-Sports Gaming  | Entwicklung von Handlungs- und Effektwissen in Bezug auf den Umgang mit Videospiele | Erklärung der Videospiele und der Bedienung von Spielekonsole und Computer, Aufklärung über mögliche Risiken, Übungen für den Umgang mit Wut und Aggressionen | Lockerer Gespräch<br>ÜL regt durch Fragen zur Diskussion an.<br>Austeilen der TN-Unterlagen | Computer<br>PS5<br>Nintendo Switch<br>Musik |

## Kurseinheit 2: E-Sport mit Fußball

| Zeit (min) | Phase         | Ziele   | Inhalte   | Methodik/Didaktik  | Organisation                                |
|------------|---------------|---|---|--|---|
| 10         | Einführung    | Einstimmung, Begrüßung  | Klären von offenen Fragen, Rückblick auf die letzte Stunde  | Lockeres Gespräch<br>Anleitung durch den ÜL                    |   |
| 35         | Gaming-Teil   | Entwicklung von Handlungs- und Effektwissen in Bezug auf den Umgang mit Videospiele   | Erklärung der Videospiele und der Bedienung von Spielekonsole und Computer, Aufklärung über mögliche Risiken, Übungen für den Umgang mit Wut und Aggressionen | Anleitung durch den ÜL<br>Freie Wahl der Spielekonsole         | Computer<br>PS5<br>Nintendo Switch<br>Musik |
| 15         | Warm-Up       | Anregung des Herz-Kreislauf-Systems, psycho-physische Aktivierung   | Aufwärmspiel: Zeitfangen  | Anleitung durch den ÜL   |   |
| 30         | Hauptteil     | Mobilisation und Kräftigung der großen Muskelgruppen.<br>Sensibilisierung der Körperwahrnehmung.<br>Stärkung der koordinativen und konditionellen Fähigkeiten.<br>Förderung der Teamfähigkeit sowie der sozialen Kompetenz. | Fußball: Zwei Mannschaften spielen gegeneinander auf zwei Tore.   | Anleitung durch ÜL<br>Kreisaufstellung<br>Bildung zweier Teams | Tore<br>Fußbälle                            |
| 25         | Gaming-Teil 2 | Entwicklung von Handlungs- und Effektwissen in Bezug auf den Umgang mit Videospiele   | Erklärung der Videospiele und der Bedienung von Spielekonsole und Computer, Aufklärung über mögliche Risiken, Übungen für den Umgang mit Wut und Aggressionen | Lockeres Gespräch<br>ÜL regt durch Fragen zur Diskussion an.   | Computer<br>PS5<br>Nintendo Switch<br>Musik |
| 5          | Abschluss     | Auseinandersetzung mit dem eigenen Gesundheitsverständnis, Förderung der Eigenverantwortlichkeit, Förderung der Handlungskompetenz, Förderung der Integration des Gelernten in den Alltag                                   | Reflexion der Stunde  | Lockeres Gespräch  |   |

## Kurseinheit 3: E-Sport mit Brennball

| Zeit (min) | Phase         | Ziele   | Inhalte   | Methodik/Didaktik  | Organisation                                |
|------------|---------------|---|---|--|---|
| 10         | Einführung    | Einstimmung, Begrüßung  | Klären von offenen Fragen, Rückblick auf die letzte Stunde  | Lockeres Gespräch<br>Anleitung durch den ÜL                    |   |
| 35         | Gaming-Teil   | Entwicklung von Handlungs- und Effektwissen in Bezug auf den Umgang mit Videospiele   | Erklärung der Videospiele und der Bedienung von Spielekonsole und Computer, Aufklärung über mögliche Risiken, Übungen für den Umgang mit Wut und Aggressionen | Anleitung durch den ÜL<br>Freie Wahl der Spielekonsole         | Computer<br>PS5<br>Nintendo Switch<br>Musik |
| 15         | Warm-Up       | Anregung des Herz-Kreislauf-Systems, psycho-physische Aktivierung   | Aufwärmprogramm: Warmlaufen um die Sportanlage + Liegestütze und Kniebeugen   | Anleitung durch den ÜL   |   |
| 30         | Hauptteil     | Mobilisation und Kräftigung der großen Muskelgruppen.<br>Sensibilisierung der Körperwahrnehmung.<br>Stärkung der koordinativen und konditionellen Fähigkeiten.<br>Förderung der Teamfähigkeit sowie der sozialen Kompetenz. | Brennball: Ein Spiel, indem Geschicklichkeit, Schnelligkeit, Wurf/ Schießkraft und Teamarbeit der Teilnehmer gefordert wird                                   | Anleitung durch ÜL<br>Kreisaufstellung<br>Bildung zweier Teams | Hütchen<br>Bälle                            |
| 25         | Gaming-Teil 2 | Entwicklung von Handlungs- und Effektwissen in Bezug auf den Umgang mit Videospiele   | Erklärung der Videospiele und der Bedienung von Spielekonsole und Computer, Aufklärung über mögliche Risiken, Übungen für den Umgang mit Wut und Aggressionen | Lockeres Gespräch<br>ÜL regt durch Fragen zur Diskussion an.   | Computer<br>PS5<br>Nintendo Switch<br>Musik |
| 5          | Abschluss     | Auseinandersetzung mit dem eigenen Gesundheitsverständnis, Förderung der Eigenverantwortlichkeit, Förderung der Handlungskompetenz, Förderung der Integration des Gelernten in den Alltag                                   | Reflexion der Stunde  | Lockeres Gespräch  |   |

## Kurseinheit 4: E-Sport mit Block Royal

| Zeit (min) | Phase         | Ziele   | Inhalte  | Methodik/Didaktik  | Organisation                                |
|------------|---------------|---|--|--|---|
| 10         | Einführung    | Einstimmung, Begrüßung  | Klären von offenen Fragen, Rückblick auf die letzte Stunde   | Lockeres Gespräch<br>Anleitung durch den ÜL                  |   |
| 35         | Gaming-Teil   | Entwicklung von Handlungs- und Effektwissen in Bezug auf den Umgang mit Videospielen  | Erklärung der Videospiele und der Bedienung von Spielekonsole und Computer, Aufklärung über mögliche Risiken, Übungen für den Umgang mit Wut und Aggressionen  | Anleitung durch den ÜL<br>Freie Wahl der Spielekonsole       | Computer<br>PS5<br>Nintendo Switch<br>Musik |
| 15         | Warm-Up       | Anregung des Herz-Kreislauf-Systems, psycho-physische Aktivierung   | Aufwärmspiel: Zombieball   | Anleitung durch den ÜL                                       |   |
| 30         | Hauptteil     | Mobilisation und Kräftigung der großen Muskelgruppen.<br>Sensibilisierung der Körperwahrnehmung.<br>Stärkung der koordinativen und konditionellen Fähigkeiten.<br>Förderung der Teamfähigkeit sowie der sozialen Kompetenz. | Block Royal: vier Teams treten gegeneinander an und versuchen die Blöcke des gegnerischen Teams durch das Treffen mit einem Ball umzuwerfen.<br><br>Bonusvariante: Für 10 Liegestütze eines Teammitglieds. darf man sich einen Block wieder „erspielen“. | Anleitung durch ÜL<br>Kreisaufstellung<br>Bildung vier Teams | Bälle<br>Blöcke<br>Hütchen                  |
| 25         | Gaming-Teil 2 | Entwicklung von Handlungs- und Effektwissen in Bezug auf den Umgang mit Videospielen  | Erklärung der Videospiele und der Bedienung von Spielekonsole und Computer, Aufklärung über mögliche Risiken, Übungen für den Umgang mit Wut und Aggressionen  | Lockeres Gespräch<br>ÜL regt durch Fragen zur Diskussion an. | Computer<br>PS5<br>Nintendo Switch<br>Musik |
| 5          | Abschluss     | Auseinandersetzung mit dem eigenen Gesundheitsverständnis, Förderung der Eigenverantwortlichkeit, Förderung der Handlungskompetenz, Förderung der Integration des Gelernten in den Alltag                                   | Reflexion der Stunde   | Lockeres Gespräch  |   |

## Kurseinheit 5: E-Sport mit Völkerball

| Zeit (min) | Phase         | Ziele   | Inhalte   | Methodik/Didaktik  | Organisation                                |
|------------|---------------|---|---|--|---|
| 10         | Einführung    | Einstimmung, Begrüßung  | Klären von offenen Fragen, Rückblick auf die letzte Stunde  | Lockeres Gespräch<br>Anleitung durch den ÜL                    |   |
| 35         | Gaming-Teil   | Entwicklung von Handlungs- und Effektwissen in Bezug auf den Umgang mit Videospiele   | Erklärung der Videospiele und der Bedienung von Spielekonsole und Computer, Aufklärung über mögliche Risiken, Übungen für den Umgang mit Wut und Aggressionen | Anleitung durch den ÜL<br>Freie Wahl der Spielekonsole         | Computer<br>PS5<br>Nintendo Switch<br>Musik |
| 15         | Warm-Up       | Anregung des Herz-Kreislauf-Systems, psycho-physische Aktivierung   | Aufwärmspiel: Staffellauf   | Anleitung durch den ÜL   |   |
| 30         | Hauptteil     | Mobilisation und Kräftigung der großen Muskelgruppen.<br>Sensibilisierung der Körperwahrnehmung.<br>Stärkung der koordinativen und konditionellen Fähigkeiten.<br>Förderung der Teamfähigkeit sowie der sozialen Kompetenz. | Völkerball: zwei Teams treten gegeneinander an und versuchen Mitglieder des gegnerischen Teams durch das Treffen mit einem Ball abzuwerfen.                   | Anleitung durch ÜL<br>Kreisaufstellung<br>Bildung zweier Teams | Bälle<br>Hütchen                            |
| 25         | Gaming-Teil 2 | Entwicklung von Handlungs- und Effektwissen in Bezug auf den Umgang mit Videospiele   | Erklärung der Videospiele und der Bedienung von Spielekonsole und Computer, Aufklärung über mögliche Risiken, Übungen für den Umgang mit Wut und Aggressionen | Lockeres Gespräch<br>ÜL regt durch Fragen zur Diskussion an.   | Computer<br>PS5<br>Nintendo Switch<br>Musik |
| 5          | Abschluss     | Auseinandersetzung mit dem eigenen Gesundheitsverständnis, Förderung der Eigenverantwortlichkeit, Förderung der Handlungskompetenz, Förderung der Integration des Gelernten in den Alltag                                   | Reflexion der Stunde  | Lockeres Gespräch  |   |