

Bericht des Projekts „Become a (local) legend!“ zum Aufbau einer pädagogisch begleiteten E-Sport-Jugendszene in der Region Erlangen und Umgebung

Als erstes großes Leuchtturmprojekt zur Etablierung einer Esport-Jugend-Szene in Erlangen wurde Ende Oktober ein E-Sport-Turnier im E-Werk Erlangen veranstaltet, um interessierte Spieler*innen zusammenzubringen. Hierzu haben sich die Jugendringe Erlangen und Erlangen Höchststadt mit dem E-Werk in Erlangen zusammengetan, der über umfangreiche Ressourcen und eine große Expertise im Bereich Sozio-Kultur verfügt. Darüber hinaus hat sich kurzfristig auch der Esport-Verein Erlangen eingebracht, der zwar bisher kein solches Event veranstaltet hat, aber über viele begeisterte und technikaffine junge Menschen verfügt. Durch diese fruchtbare Kooperation könnten sich in Zukunft möglicherweise einige weitere Verknüpfungen zwischen Jugendring(en) und Esport-Verein ergeben (so tauschen wir uns demnächst über das Thema Mitgliedschaft im Jugendring aus).

Auch dank deren umfangreichen Engagement bestand das Organisations-Team zum Großteil aus jungen Menschen unter 26 Jahren; die Ziel Jugendbeteiligung wurde also voll erfüllt. Auch beim anderthalb Tage dauernden Aufbau und am Tag selbst entstammte ein Großteil der (ehrenamtlichen) Helfer*innen dem jüngeren Altersspektrum.

Die Resonanz von Seiten der Spieler*innen war bereits im Vorfeld überwältigend; so fanden wir problemlos die angedachten 8 Teams und somit nahmen 40 Jugendliche von 16 bis 21 Jahren am Turnier teil.

Das Turnier selbst lief trotz des jungen Alters der ehrenamtlichen Helfer*innen und wenigen einschlägigen Erfahrung sehr professionell; die komplexe Technik funktionierte größere Komplikationen, die Stimmung im Saal war sehr gut und erinnerte an Sportübertragungen; trotzdem gab es keinerlei Streit oder sonstige Probleme; zudem wurde das Turnier durchgängig von jungen Erwachsenen kommentiert.

Die Resonanz der Zuschauer*innen war sehr positiv. Insbesondere am Vormittag waren fast alle Plätze der Clubbühne gefüllt; aufgrund des langen Setups (und weil die meisten Teams ausschieden) ließ die Anzahl zwar im Laufe des Tages etwas nach, war aber auch am Ende immer noch zufriedenstellend. Parallel wurde das Turnier auch ins Internet gestreamt und erreichte dort zusätzlich Zuschauer*innen im oberen zweistelligen Bereich.

Der konkrete Ablauf des Projekts war wie folgt:

Donnerstag, 25.10., und Freitag, 26.10.:

Vorbereitung, Aufbau

Samstag, 27.10.:

10:00 Treffen der Teams

Ab 11:00 Viertelfinale

Ab 14:00 Halbfinale

Ab 16:00 Finale

Anschließend Siegerehrung

Parallel fand mit Unterstützung der Medienpädagogin des KJR ERH ein Begleitprogramm statt, bei dem sich die Spieler*innen z.B. vor einem themenspezifischen Hintergrund fotografieren lassen konnten und sich von einem Physiotherapeuten neben einer Massage Tipps zur besseren Haltung beim Computerspielen abholen konnten.

Die eingesammelten Feedback-Bögen bestätigten im Nachgang den hervorragenden Eindruck, den das Turnier bei Spielern*innen und Zuschauern*innen hinterlassen hat. Insgesamt war das Projekt eine äußerst erfolgreiche und sehr konstruktive Zusammenarbeit von E-Werk, dem Esport-Verein und den Jugendringen. Aktuell laufen bereits Überlegungen, in welcher Form die Jugendarbeit mit Esport im nächsten Jahr fortgeführt werden soll.

Neben möglicherweise stattfindenden regelmäßigen Aktivitäten, die momentan diskutiert werden, ist ein solches Leuchtturm-Event in ähnlicher Größenordnung und mit ähnlichem Zuschussbedarf auch in 2019 und 2020 angedacht.