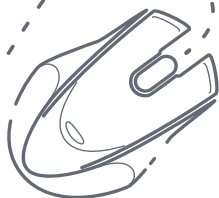




E-SPORT – EINE BEGRIFFSDEFINITION

Wer spielt – Was wird gespielt – Wo wird gespielt

Materialpaket E-Sport und Jugendschutz



VORWORT

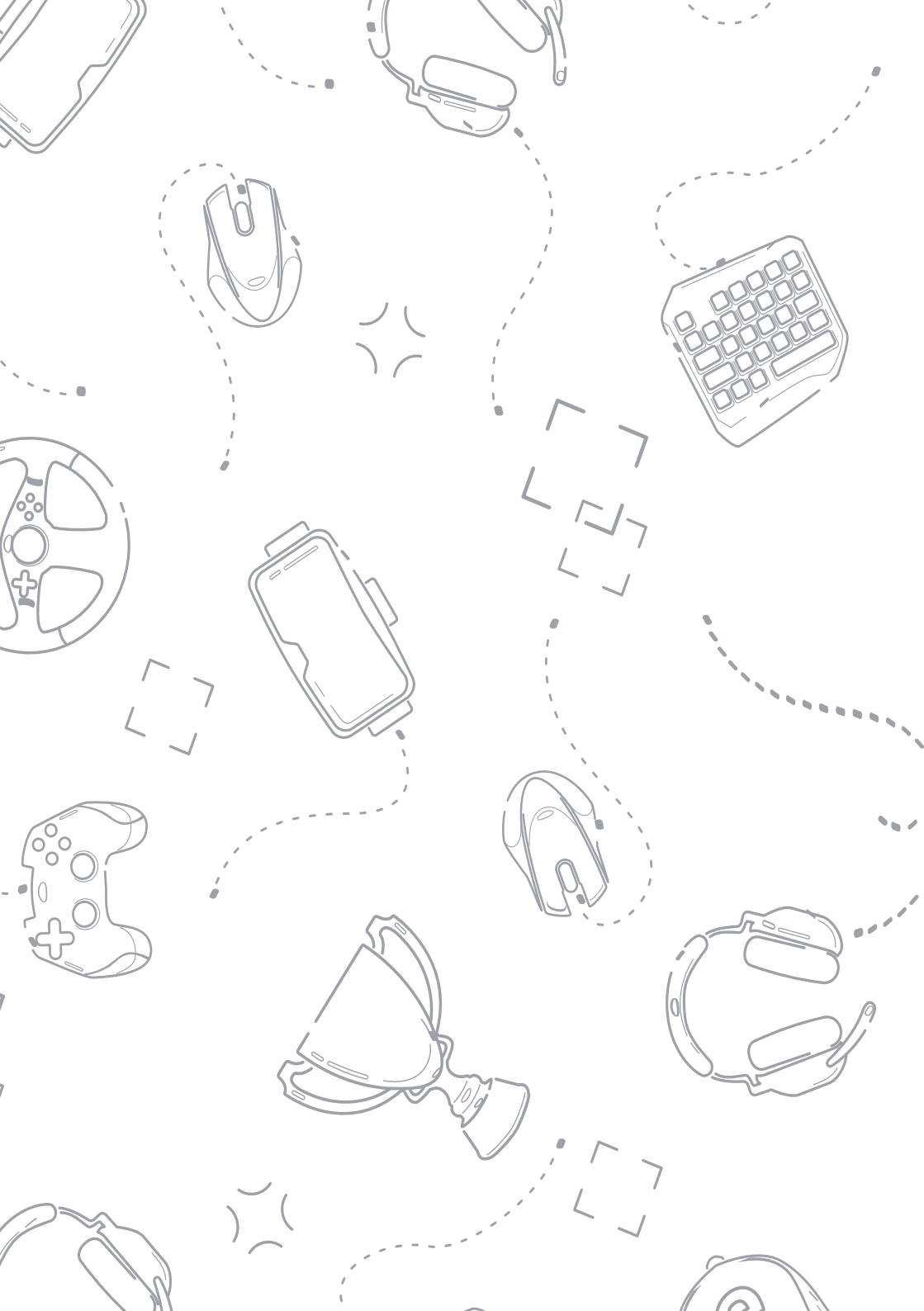


Der E-Sport hat sich zu einer aufstrebenden und faszinierenden Form des sportlichen Wettbewerbs entwickelt und ist vor allem bei jungen Menschen sehr beliebt. Das Training und die Teilnahme an den Wettbewerben sind nicht nur eine unterhaltsame Freizeitbeschäftigung, E-Sport fördert darüber hinaus Fähigkeiten, die auch in Schule und Beruf bedeutsam sind, wie Teamgeist und Zusammenarbeit, strategisches Denken, digitale Kompetenzen und vieles mehr.

Diese positiven Aspekte auch tatsächlich nutzen zu können und Risiken zu minimieren liegt in der gemeinsamen Verantwortung von Regierung, Eltern, der E-Sport-Branche und der Gesellschaft insgesamt. Dazu gehört auch das Wissen über Themen wie Inklusion, Jugendschutz und vieles mehr. Die vorliegende Broschüre stellt einen Beitrag dazu dar und möchte Impulse für eine ausgewogene und verantwortungsvolle E-Sport-Praxis geben.

In diesem Sinne: Good luck and have fun!

Claudia Plakolm
**Staatssekretärin für Digitalisierung,
Jugend und Zivildienst**



EINLEITUNG

Die Popularität von E-Sport wächst rasant! Damit steigt seine Breitenwirkung und die gesellschaftliche Bedeutung nimmt zu. Das Ökosystem des E-Sports umfasst immer mehr Gruppen von Agierenden und professionalisiert sich zusehends. Mit der wachsenden Sichtbarkeit steigt das Interesse der Wirtschaft und der Medien. E-Sport spielt im Leben einer (noch) überwiegend jungen Zielgruppe eine zunehmend größere Rolle. Umso wichtiger ist es, dass sich auch Pädagoginnen und Pädagogen, Eltern und der Bereich der außerschulischen Kinder- und Jugendarbeit mit der Thematik befassen.

Auch die Politik setzt sich mit E-Sport und den Interessengruppen auseinander. Ziel ist es, das Potential positiv zu nutzen und geeignete Rahmenbedingungen dafür zu schaffen.

Diese Broschüre gibt einen Einblick in die unmittelbare Welt des E-Sports.

Zielgruppen:

- Verwaltung, Politik
- Eltern
- Außerschulische Jugendarbeit
- Alle, die wissen wollen, was E-Sport ist



INHALT



1. **Was ist E-Sport** 5-9
 - I. Eine Begriffsdefinition
 - II. Was macht E-Sport aus?
 - III. Zukunft des E-Sports

2. **Wer spielt?** 10-14
 - I. E-Sport in Österreich in Zahlen
 - II. Berufsbild E-Sport-Profi

3. **Was wird gespielt?** 15-24
 - I. E-Sport Genres
 - II. E-Sport und Jugendschutz
 - III. Die PEGI-Altersempfehlungen
 - IV. Aktuelle E-Sports-Titel mit Altersempfehlungen

4. **Wo wird gespielt?** 25-32
 - I. E-Sport zu Hause
 - II. Vereine, Klubs und LAN-Partys
 - III. Sport-Veranstaltungen und Ligen in Österreich
 - IV. E-Sport in Schulen
 - V. E-Sport in der außerschulischen Kinder- und Jugendarbeit

5. **Wer unterstützt?** 33-38
 - I. Der ESVÖ
 - II. Die BuPP
 - III. Sponsoring



WAS IST E-SPORT?

I. EINE BEGRIFFSDEFINITION

Sportlicher Wettkampf in Form von Spielen fasziniert und begleitet die Menschheit quasi seit ihrer Entstehung. E-Sport ist die digitale Manifestation dieser Kulturtechnik und entwickelt sich aus einem Nischenbereich zusehends zu einem Massenphänomen.

Der Begriff E-Sport (unter anderem auch Esport, eSports oder e-Sport geschrieben) bezeichnet den **professionellen Wettkampf in Computer- und Videospielen.**

Wie bei „klassischen Sportarten“ geht es auch beim E-Sport um das Messen mit anderen in einer Disziplin. Als Disziplin gelten die jeweiligen Spiele im E-Sport. Diese sogenannten „E-Sport-Titel“ ermöglichen einen fairen Wettkampf in Form von Turnieren und Ligen sowie die Verbesserung der eigenen Fähigkeiten durch gezieltes Training.



II. WAS MACHT E-SPORT AUS?

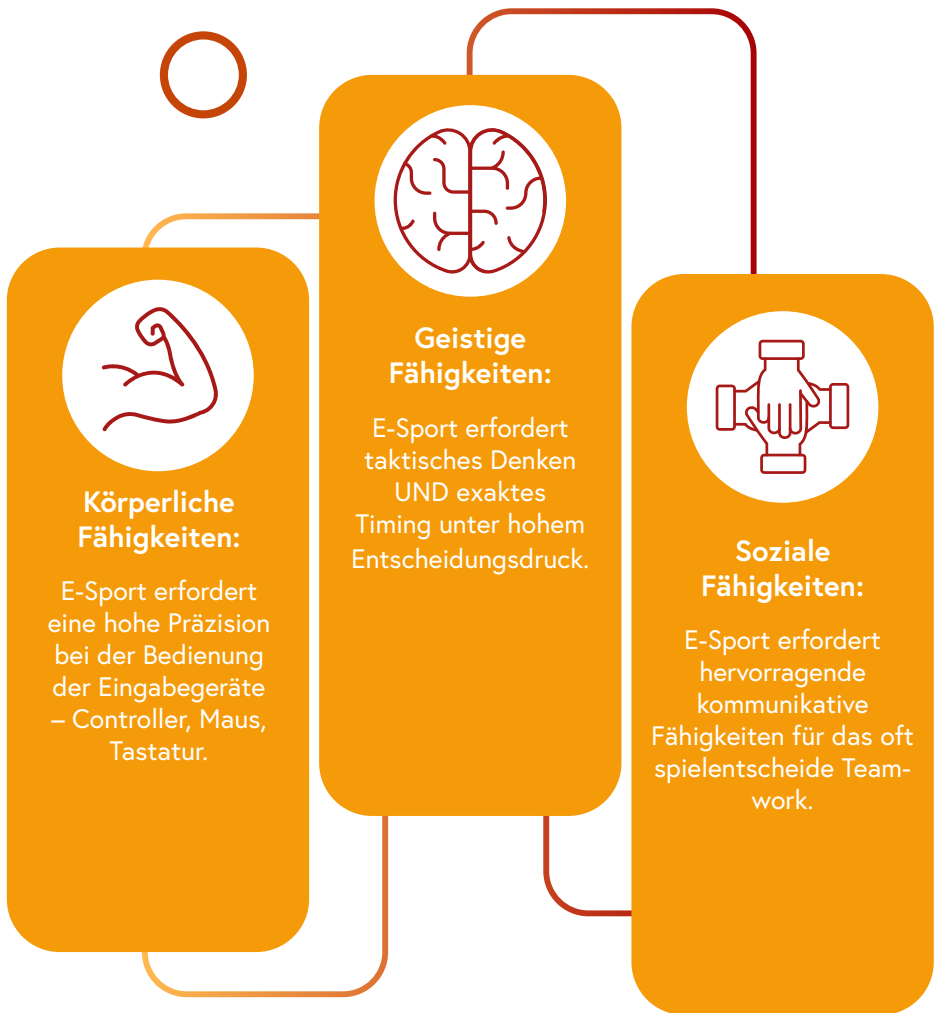


E-Sport lebt von Emotionen, von Gemeinschaft, Spiel- und Fankult(ur) und nicht zuletzt vom Wettbewerb. Diese Eigenschaften haben dazu beigetragen, dass E-Sport zu einem rasant wachsenden gesellschaftlichen Bereich geworden ist, der Millionen von Spielenden und Zusehenden auf der ganzen Welt begeistert.

Eine zentrale Rolle im E-Sport spielen Strukturen wie Ligen, Turniere und Regeln. Es gibt professionelle E-Sport-Teams, Coaches, den Management-Bereich und eine internationale Wettkampfstruktur. Diese Elemente ähneln der Struktur anderer Sportarten und zeigen die Professionalität und Organisation des E-Sports.

Auch wenn E-Sport meist im Sitzen ausgeführt wird, ist eine körperliche Beanspruchung gegeben. Die professionelle Ausübung erfordert eine mentale und körperliche Fitness. Zentrale Fähigkeiten sind Konzentration, strategisches Denken, schnelle Reflexe und Reaktionsfähigkeit.

Zusammenfassend lassen sich die Anforderungen an professionelle E-Sportlerinnen in drei Gruppen einteilen:



Die Profis zeigen es vor: Nur wer sich auch körperlich fit hält und gesund ernährt, kann mit der Weltspitze des E-Sports mithalten.

III. ZUKUNFT DES E-SPORTS

E-Sport hat sich im österreichischen Alltag etabliert und wird auch in Zukunft eine wichtige Rolle spielen. Um das gesellschaftliche Potential zu nutzen und auf internationaler Ebene mithalten zu können, ist es wichtig, E-Sport weiter zu strukturieren und zu fördern. Die Zusammenarbeit mit verschiedenen politischen Feldern, wie außerschulische Kinder- und Jugendarbeit, Sport, Digitalisierung und Bildung, ist dabei von großer Bedeutung. Auch die Wirtschaft hat den E-Sport für sich entdeckt und investiert in Sponsoring, Werbung und Merchandising. Der E-Sport bietet somit neue Geschäftsmöglichkeiten und generiert Arbeitsplätze.



Politik und Gesetzgebung: Um Rechtssicherheit im E-Sport zu gewährleisten und den Jugendschutz (noch) tiefer zu verankern, wird eine definierte politische Integration des E-Sports angestrebt. So können zukünftig auch weiterhin heimische E-Sport-Talente gefördert werden.



Unternehmen: Große Marken aus verschiedenen Branchen sponsern E-Sport-Teams, Turniere, Ligen und Veranstaltungen, um ihre Markenpräsenz zu stärken und sich mit einer jungen, technikaffinen Zielgruppe zu verbinden.



Jobmöglichkeiten: Der wachsende E-Sport Sektor schafft eine Vielzahl von Jobmöglichkeiten, nicht nur für professionell Spielende, sondern umfasst auch Bereiche wie beispielsweise professionelles Training, Analyse, Kommentierung, Event-Organisation, Livestreaming, Marketing oder Grafik- und Spieldesign.



Technologie und Innovation: Der E-Sport treibt die technologische Entwicklung voran und führt zu Innovationen in Bereichen wie virtueller Realität, Künstlicher Intelligenz und Streaming-Technologien.



Tourismus und Veranstaltungsorte: Große E-Sport-Veranstaltungen locken Tausende von Zuschauer:innen an, sowohl vor Ort als auch online. Dadurch entstehen spezielle E-Sport-Arenen und Veranstaltungsorte, die den Tourismus ankurbeln und lokale Wirtschaft stärken.

Mit der wachsenden Popularität und Akzeptanz des E-Sports quer durch die verschiedenen Zielgruppen und Bevölkerungsschichten wächst auch seine wirtschaftliche und gesellschaftspolitische Bedeutung.

2. WER SPIELT?

Die Vielfalt der Möglichkeiten und die wachsende Akzeptanz des E-Sports in der Gesellschaft führen dazu, dass sich die Zielgruppen kontinuierlich erweitern. Noch spricht E-Sport insbesondere Jugendliche und junge Erwachsene an, da sie oft eine Affinität zur digitalen Technologie haben und mit Computer- und Videospiele aufwachsen. Viele Jugendliche sehen E-Sport als eine Möglichkeit, ihre Gaming-Leidenschaft in einen kompetitiven Rahmen zu bringen und ihre Fähigkeiten zu verbessern.

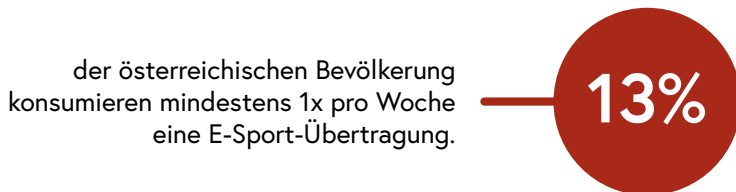
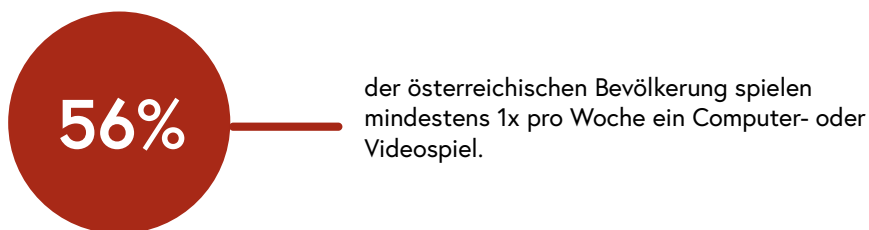
Für europäische Verhältnisse blickt der E-Sport in Österreich auf eine vergleichsweise lange Tradition zurück und weist eine vielfältige und bunte Landschaft auf. Bemerkenswert ist in Österreich zudem die zunehmende Professionalisierung der E-Sport-Szene und die gesunde Vereinslandschaft. Immer mehr Spielende gehören einem Verein oder einer Organisation an.

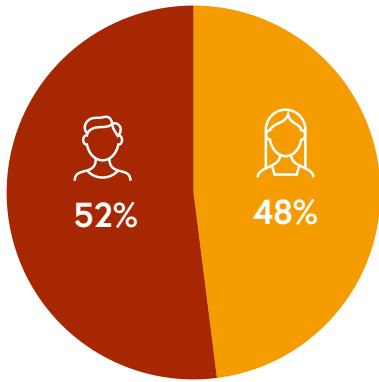


I. E-SPORT IN ÖSTERREICH IN ZAHLEN

E-Sport wächst! Auch in Österreich steigt das Interesse an E-Sport kontinuierlich. Dies verdeutlichen die regelmäßig durchgeführten heimischen Marktanalysen von Nielsen und GFK.

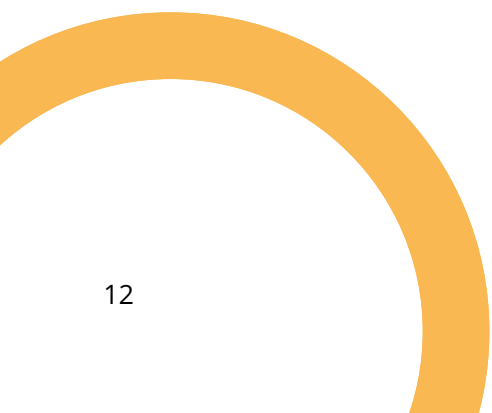
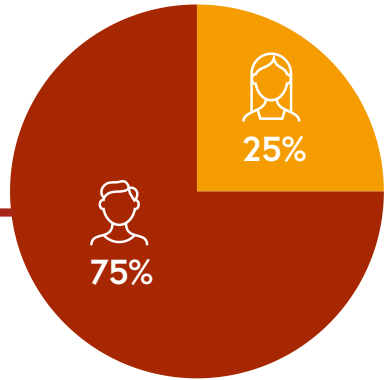
Bereits über 56% der österreichischen Bevölkerung spielen mindestens 1x pro Woche Computer- oder Videospiele. Jede/r Siebte konsumiert E-Sport – entweder durch das aktive Mitspielen bei Turnieren und Meisterschaften oder durch das Mitfiebern bei nationalen und internationalen Livestreams.





Geschlechteraufteilung im Gaming

Geschlechteraufteilung im E-Konsum



II. BERUFSBILD E-SPORT-PROFI

In Österreich träumen immer mehr Jugendliche davon, als E-Sport-Profi Geld zu verdienen. Der Weg in den Profi-Bereich ist jedoch, so wie auch im klassischen Profisport oder der Kulturbranche, anspruchsvoll und unsicher. Das wachsende Interesse der Wirtschaft an E-Sport führt zu einer steigenden Anzahl an Verträgen mit festem Monatsgehalt und Werbeaufträgen.

Der Weg in den Profi-Bereich ist kein linearer Prozess und der Erfolg hängt von harter Arbeit, Talent, Entschlossenheit und oft auch etwas Glück ab. Dennoch aber gibt es auf dem Weg aus dem Amateur-Bereich in den Profi-Bereich ein paar wichtige Stationen, die typischerweise durchlaufen werden:

1

Spielauswahl: Auswahl eines geeigneten E-Sport-Titels. Meist das eigene „Lieblingsspiel“

2

Verbesserung der eigenen Fähigkeiten durch Online-Ranglistenspiele und kleinere Turnierteilnahmen

3

Beitritt eines lokalen Vereins oder einer Spielgemeinschaft.

4

Regelmäßige Trainings und Teilnahme an lokalen Events (z.B. LAN-Partys)

5

Teilnahme an nationalen Ligen und Events. Erste Offline-Turniererfahrungen.

Internationale (Online-) Turnierteilnahmen

6

7

Eintritt in eine professionelle E-Sport-Organisation für Unterstützung, Coaching und besseren Zugang zu den Strukturen

Teilnahme an großen internationalen Wettbewerben und Turnieren

8

9

Das Lukrieren von Sponsoring und Partnerschaften, um sich zusätzliche Einnahmen und Unterstützung zu sichern

Stetiges Meistern der Herausforderungen und kontinuierliche Verbesserung

10

3. WAS WIRD GESPIELT?

Im E-Sport gibt es unterschiedliche Genres, denen die einzelnen Titel zugeordnet werden können. Zwar weisen Spiele innerhalb eines Genres anhand ihrer Mechaniken und Spielprinzipien meist sehr starke Ähnlichkeiten auf, dennoch fokussieren sich E-Sport-Profis meist auf ein einziges Spiel, um ihr Können darin zu perfektionieren.

Die Beliebtheit von Genres und Spielen kann sich von Region zu Region stark unterscheiden.

Das wichtigste Merkmal im E-Sport ist der kompetitive Faktor. Nur Spiele, in denen faire Matches zwischen zwei oder mehreren Spielenden möglich sind, etablieren sich als E-Sport-Titel.



I. E-SPORT GENRES

Während die beliebten Spieltitel im Casual-Gaming aufgrund der Vielzahl kaum in einer einzelnen Broschüre Platz hätten, sind die bekanntesten E-Sport-Titel und -Genres deutlich übersichtlicher darzustellen. Ein Genre ist die Kategorie, zu der ein Spiel zugeordnet werden kann – ähnlich einer Disziplin im analogen Sport.

Typische E-Sport Genres sind:

Echtzeit-Strategiespiele (RTS): In RTS-Spielen werden Einheiten und Ressourcen in Echtzeit koordiniert und eingesetzt, um dem Gegenüber überlegen zu sein. Strategiespiele fördern Fähigkeiten wie taktisches Denken und rasche Reaktionen.

Bekannte Beispiele: StarCraft oder Age of Empires.

MOBA: Die Abkürzung steht für Multiplayer-Online-Battle-Arena. Meist treten zwei Teams gegeneinander an, mit dem Ziel, die Basis des Gegenübers einzunehmen. MOBAs zeichnen sich durch ihre vielfältigen Spielcharaktere aus, deren Zusammensetzung ein wichtiger Faktor für die Erfolgchancen eines Teams sind.

Bekannte Beispiele: League of Legends (LoL) und DOTA2

Shooter: Das Shooter-Genre erfreut sich seit den Anfängen des E-Sports großer Beliebtheit, ist aber gleichzeitig das am meisten diskutierte Genre. Das Spielziel ist es, das gegnerische Team in kämpferischen Auseinandersetzungen zu besiegen. Taktik, Kommunikation und Reaktionsfähigkeit sind wichtige Skills in diesem Genre.

Bekannte Beispiele: VALORANT, Counter-Strike, Overwatch, Fortnite

Sportsimulationen: Diese bieten realistische Nachbildungen verschiedener Sportarten. Spielende nutzen authentische Spielmechaniken und taktisches Denken, um in Wettkämpfen anzutreten.

Bekannte Beispiele: FIFA bzw. EA Sports FC (Fußball), die NBA Basketball-Spiele, NHL (Eishockey), SIM-Racing-Games (Rennsimulationen), Rocket League

Fighting Games: Dieses Genre dreht sich um 1-gegen-1-Kämpfe zwischen Charakteren mit einzigartigen Fähigkeiten und Bewegungen. Spielende verwenden dabei präzise Eingaben, Kombinationen und Taktiken. Meist bevorzugen die E-Sport-Sportlerinnen und -Sportler einen Spielcharakter, den sie perfektionieren.

Bekannte Beispiele: Tekken, Mortal Kombat, Super Smash Bros.

Der gerade bei einer sehr jungen Zielgruppe beliebte Bereich der Mobile Games definiert sich darüber, dass mobile Geräte wie Smartphones oder Tablets zum Einsatz kommen. Dieser Bereich nimmt auch im E-Sport eine immer stärker werdende Rolle ein. Häufig sind es Games aus dem MOBA-, Shooter oder Strategie-Genre, die Turniere und Wettbewerbe im Mobile Games Sektor anbieten.



II. E-SPORT UND JUGENDSCHUTZ

Da viele Jugendliche im E-Sport aktiv sind, ist der Jugendschutz von großer Bedeutung. Jugendschutz liegt in Österreich gemäß der österreichischen Bundesverfassung (Artikel 15-B-VG) in der Kompetenz der Bundesländer. Damit gibt es in Österreich keine einheitliche gesetzliche Regelung des Jugendschutzes. Für die einzelne jugendliche Person gilt immer das Gesetz jenes Bundeslandes, in dem sie sich gerade aufhält. Jedes der neun Landes-Jugend(schutz)gesetze enthält auch Bestimmungen zu den Themen „Medien“, oder konkreter „jugendgefährdende Medien“, die für den E-Sport relevant sind. In den Gesetzblättern von Wien und Salzburg werden Alterskennzeichnungen von PEGI, beziehungsweise USK explizit für den Verkauf von Computer- und Konsolenspielen vorgeschrieben. Generell gilt in allen Landes-Jugend(schutz)gesetzen ein (in Details unterschiedlich formuliertes) Verbot, jugendgefährdende Medien an Minderjährige abzugeben.

Um einen einheitlichen Weg für den E-Sport zu ebnet, hat eine parlamentarische Arbeitsgruppe im Jahr 2022 in Zusammenarbeit mit dem E-Sport Verband Österreich einen Jugendschutz-Grundsatzkodex für Vereine, Veranstaltungen und Wettbewerbe verfasst. Ein zentraler Punkt darin ist die Einhaltung der Altersempfehlungen von PEGI (Pan European Game Information, www.pegi.info). Darüber hinaus schreiben nationale und internationale Wettbewerbe meist ein Mindestalter von 16 Jahren vor. Wichtig dabei ist zu betonen, dass sich Kennzeichnungssysteme wie PEGI oder USK auf Spielinhalte beschränken und keine Bewertung in Bezug auf die Spielbarkeit für Kinder und Jugendliche abgeben. So könnte beispielsweise ein sehr komplexes und anspruchsvolles Strategiespiel eine Alterseinstufung von 3 oder 7 Jahren durch PEGI erhalten, obwohl aufgrund des Schwierigkeitsgrads eine Spielbarkeit für Kinder dieser Altersgruppe nicht gegeben ist.

Diesbezüglich bietet die Bundesstelle für Positivprädikatisierung von digitalen Spielen (BuPP) eine umfangreiche Orientierungshilfe und Informationen zu empfehlenswerten Computer- und Konsolenspielen. Weitere Infos unter www.bupp.at.

III. DIE PEGI-ALTERSEMPEHLUNGEN

Bei den Altersempfehlungen im PEGI-System gibt es fünf Stufen, die in Form von Symbolen ausgedrückt werden.



PEGI 3: Der Inhalt von Spielen mit der PEGI-3-Altersfreigabe ist für alle Altersgruppen geeignet. Das Spiel darf weder Bilder noch Geräusche enthalten, die junge Kinder erschrecken oder ängstigen könnten. Sehr milde Formen von Gewalt (in einem lustigen, humorvollen Kontext oder einer kindlichen Umgebung) sind akzeptabel. Vulgäre Sprache darf nicht vorkommen.



PEGI 7: Spiele, die Szenen oder Geräusche enthalten, die jüngeren Kindern Angst machen können, sollten in diese Kategorie eingeordnet werden. Sehr milde Formen von Gewalt (implizite, nicht-detaillierte oder nicht-realistische Gewalt) sind für ein Spiel mit einer PEGI-7-Altersfreigabe akzeptabel.



PEGI 12: Videospiele, die etwas explizitere Gewalt gegen Fantasiewesen oder nicht-realistische Gewalt gegen menschenähnliche Charaktere zeigen, würden in diese Alterskategorie fallen. Sexuelle Anspielungen oder Posen können vorhanden sein. Milde Formen vulgärer Sprache sind zulässig.



PEGI 16: Diese Bewertung wird angewendet, wenn die Darstellung von Gewalt (oder Sexualität) auf einer Ebene stattfindet, die sehr glaubwürdig und wirklichkeitsnah ist. In Spielen mit einer PEGI16 Einstufung kann der Gebrauch vulgärer Sprache intensiver sein, wie auch Hinweise auf Tabak- und Alkoholgenuss und den Gebrauch illegaler Drogen vorkommen.



PEGI 18: Die ausschließliche Empfehlung für Erwachsene kommt zur Anwendung, wenn der Grad der Gewalt auf einer Ebene stattfindet, die als Darstellung von grober Gewalt, scheinbar unmotiviertem Töten oder Gewalt gegen wehrlose Charaktere einzuordnen ist. Die Verherrlichung des illegalen Drogenkonsums und explizite sexuelle Handlungen sollten ebenfalls in diese Alterseinstufung fallen.

Im Zuge der **PEGI-Inhaltsbeurteilung** werden bestimmte problematische Inhalte identifiziert und kategorisiert. Mittels bestimmter Symbole wird auf diese Inhalte, aufmerksam gemacht und eine hilfreiche Kaufinformation vermittelt.



IV. AKTUELLE E-SPORTS-TITEL MIT ALTERSKENNZEICHNUNG

E-Sport ist vielseitig und entwickelt sich ständig weiter. Daher ist es schwierig, eine langfristig gültige Liste an E-Sport-Titeln und deren PEGI-Kennzeichnung zu erstellen. Es folgt ein Überblick über die zum Zeitpunkt der Erstellung der Broschüre größten E-Sport-Titel in Österreich.

EA Sports FC

- Ersetzt ab Herbst 2023 die FIFA-Spielreihe
- Österreichs beliebtestes Sportspiel
- eBundesliga als offizielle österreichische Meisterschaft
- **PEGI 3**

League of Legends (LoL)

- beliebtes MOBA-Spiel von Riot Games
- Weltweit größter E-Sport-Titel
- 5-Spieler-Teams
- Ziel: Zerstörung des gegnerischen Hauptgebäudes
- Teamplay im Fokus
- Beliebtes Verein- und Teamspiel
- **PEGI 12**



Fortnite Battle Royale

- Boom vor allem 2017-2019
- Nach wie vor sehr beliebter Titel in Österreich
- Jugendliche Zielgruppe
- **PEGI 12**

Super Smash Bros. Ultimate

- Nintendo Fighting-Game
- Bekannte Charaktere aus zum Beispiel Super Mario, The Legends of Zelda, Minecraft und Final Fantasy
- Trotz meist gespielten 1:1 Format aktive Community mit Vereinsstrukturen wie bei Teamspielen
- **PEGI 12**

VALORANT

- Beliebter Taktik-Shooter von Riot Games
- Ähnlichkeit zu Counter-Strike
- Unterschiedliche Charaktere mit vielseitigen Fähigkeiten
- Mit der A1 eSports League kämpfen sich österreichische E-Sportlerinnen und E-Sportler an die europäische Spitze
- **PEGI 16**

Call of Duty

- beliebte Shooter-Reihe
- Gerne von Konsolenspielerinnen und Konsolenspielern gespielt
- Circa alle zwei Jahre neue Spielerscheinungen
- PEGI 18**

Meist werden Spiele der Call of Duty Spielserie mit einem PEGI-18-Rating versehen. Es gab in der Vergangenheit allerdings bereits Call of Duty Titel, die mit einem PEGI-16-Rating versehen wurden.

Counter-Strike

- Taktischer Shooter mit Teamplay
- langjähriger E-Sport-Klassiker
- seit 2000 im kompetitiven Bereich gespielt
- Counter Strike 2 als neuester Teil der Serie nach CS:CO aus 2012
- PEGI 18**



Weitere nennenswerte Games:

- Rocket League (Genre: Sportspiel, **PEGI 3**)
- Apex Legends (Genre: Shooter, **PEGI 16**)
- PUBG Mobile (Genre: Shooter, Mobile-Game, **PEGI 16**)
- Brawl Stars (Genre: Mobile-Game; **kein PEGI** oder **USK Rating** vorhanden)
- Tekken (Genre: Fighting Game Spielreihe, meist **PEGI 16**)
- Mortal Kombat (Genre: Fighting Game Spielreihe, meist **PEGI 18**)
- DOTA2 (Genre: MOBA, **kein PEGI Rating**).

Ergänzung:

Eines der beliebtesten Spiele in Österreich ist Minecraft. Dies fällt zwar typischerweise nicht unter die E-Sport-Titel, da es kaum kompetitive Elemente beinhaltet. Dennoch werden ab und zu Wettstreite (z.B. Speedruns) in Minecraft ausgetragen. Minecraft ist mit einem **PEGI-7-Rating** versehen.



3. WO WIRD GESPIELT?

Die Spielorte für E-Sport sind so vielfältig wie E-Sport selbst. Im europäischen Vergleich gesehen, blickt der E-Sport in Österreich auf eine lange Geschichte zurück.

Bereits Ende der 1990er fanden in Österreich sogenannte LAN-Partys statt, bei denen sich Spielende in regelmäßigen Abständen trafen, um erste Meisterschaften und Turniere auszutragen.

Die E-Sport-Community entwickelt sich stetig weiter und organisiert sich in Form von Vereinen, Veranstaltungen, Turnieren und Ligen.



I. E-SPORTS ZUHAUSE

Der erste Berührungspunkt mit E-Sport ist meist der eigene Gaming-Platz zu Hause. Dank der Online-Möglichkeiten von nahezu allen E-Sport-Titeln ist auch die Teilnahme an Turnieren und das Mitspielen innerhalb von Ranglistensystemen aus den eigenen vier Wänden möglich.

Viele Communitys organisieren sich mittels Voice-Chat-Programmen wie Discord oder Teamspeak und spielen so gemeinsam. Für das positive Spielerlebnis zu Hause ist eine zuverlässige Gaming-Ausrüstung (z.B. leistungsfähiger Computer, Konsole, ergonomisches Zubehör) und eine stabile Internetverbindung erforderlich.

Um bei Turnier- und Ranglistenspielen die beste Leistung abzurufen, sind regelmäßige Pausen mit Bewegung, soziale Interaktion, gesunde Ernährung und ausreichend Schlaf essenziell.



II. VEREINE, KLUBS UND LAN-PARTYS

Auch der E-Sport benötigt seine „Sportplätze“. Der Übergang vom Amateur- in den Profibereich ist fließend. Für E-Sport-Talente bieten österreichische Vereine auch immer mehr Offline-Trainingsplätze, um die gemeinsamen Fähigkeiten und das Teamplay zu verbessern.

Durch Veranstaltungen wie LAN-Partys und regionale Meisterschaften können erste Offline-Erfahrungen gesammelt werden.

In Österreich lebt der E-Sport, wie auch der analoge Sport, stark von der ehrenamtlichen Vereinsarbeit. Vereine bieten die Möglichkeit, E-Sport gemeinsam zu betreiben, Teams zu finden und sich generationenübergreifend auszutauschen.



III. E-SPORT-VERANSTALTUNGEN UND LIGEN IN ÖSTERREICH

In Österreich hat sich in den vergangenen Jahren eine Reihe an Gaming und E-Sports-Veranstaltungen als fixer Bestandteil etabliert. Die Tendenz ist sowohl in Zahl als auch Größe wachsend.

Ein Überblick über die wichtigsten E-Sport-Veranstaltungen in Österreich:



GAME CITY

Die GAME CITY im Wiener Rathaus ist das größte Gaming-Event Österreichs und beinhaltet auch eine E-Sport-Komponente mit Turnieren und Meisterschaften in Zusammenarbeit mit dem E-Sport Verband Österreich (ESVÖ). E-Sport wird als eine der fünf Säulen der Veranstaltung definiert. Die weiteren vier Säulen sind: Computer- und Konsolenspiele-Messe mit knapp 100 Ausstellenden, die internationale Konferenz FROG – Future and Reality of Gaming, veranstaltet von der BuPP, der Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von digitalen Spielen im Bundeskanzleramt, Sektion VI – Familie und Jugend, die Kinderzone von WIENEXTRA und das spezielle Angebot für Schulklassen im Rahmen der GAME CITY.

Die Besucherzahlen sind seit der Gründung von anfänglichen rund 21.000 auf 81.000 Besucherinnen gestiegen, was die wachsende Bedeutung von Gaming und E-Sport in der Gesellschaft verdeutlicht.



A1 eSports League Austria/A1 Austrian eSports Festival

Die A1 eSports League Austria ist die größte E-Sport Liga Österreichs und essenzieller Bestandteil der heimischen E-Sport und Gaming Szene. Sie wurde im Jahr 2017 gegründet und wird seither jährlich ausgetragen – üblicherweise mit jeweils 2 Seasons pro Kalenderjahr. 2019 fand im Rahmen der Liga erstmals ein Stand-Alone E-Sport-Event zur Austragung der Finales im Wiener Gasometer mit über 1.200 E-Sport-Fans live vor Ort statt. Umfang und Zuschauerzahlen steigen laufend: Im Mai 2023 wurden die Finals der League bereits zum zweiten Mal im Rahmen des A1 Austrian eSports Festival im Austria Center Vienna ausgetragen. Das Festival verzeichnete eine Rekordzahl mit über 6.000 E-Sport-Fans und Gaming-Begeisterten. Auch das Interesse und die Zahl der Ausstellenden steigt. Diese Zahlen spiegeln sehr gut das wachsende Interesse am E-Sport wider.



Level Up

LEVEL UP ist ein Salzburger Gaming Festival und fand 2023 bereits zum dritten Mal in der Messe Salzburg statt. Zielgruppen sind sowohl Gamerinnen und Gamer als auch E-Sportlerinnen und E-Sportler. Die Mainstage ist das Herzstück des Festivals, auf der hochklassige Show-Matches und Turniere in verschiedenen Disziplinen ausgetragen werden.



eBundesliga

Die von der Österreichischen Fußball-Bundesliga 2017 initiierte eBundesliga zählt zu den wichtigsten E-Sport-Ligen Österreichs. Außerdem gilt sie als eines der prestigeträchtigsten FIFA (bzw. EA Sports FC) Events Europas. In einem ausgeklügelten Liga-System treten tausende von Spielenden für ihren persönlichen Lieblingsklub an. Alle 12 Bundesligisten sind Teil der Liga und engagieren sich so für die heimische E-Sport-Szene.



VulkanLAN

Die steirische VulkanLAN zählt zum Urgestein der österreichischen E-Sport-Szene und hat bereits über 50 LAN-Partys veranstaltet. Der 2007 gegründete Verein engagiert sich bereits seit 1999 in der Gaming- und Jugendarbeit. Seit 2016 liegt der Schwerpunkt der VulkanLAN Veranstaltungen auf E-Sport.

Jährlich findet im Herbst eine große Ausgabe der VulkanLAN mit rund 1.000 Teilnehmerinnen und Teilnehmern statt. Die Veranstaltung ist eine der traditionsreichsten LAN-Partys im deutschsprachigen Raum.



Vienna Comic Con

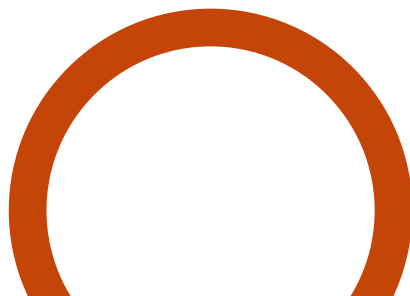
Die Vienna Comic Con (VIECC) ist eine jährlich abgehaltene Comic-Messe, die seit 2015 in der Messe Wien stattfindet. Sie ist eine der größten Conventions Österreichs und bietet ein Programm aus Panels, Cosplay-Wettbewerben und Gaming-Turnieren. E-Sport hat sich als wichtiger Bestandteil der Veranstaltung etabliert.

IV. E-SPORT IN SCHULEN

Entsprechend der jungen Zielgruppe steigt die Relevanz von Gaming und E-Sport zusehends auch in den Schulen. Diese Bereiche werden verstärkt von den Lehrkräften aufgegriffen und in den Schulalltag integriert. Gerade E-Sport bietet durch seine Struktur und die benötigten Skills viele Ansatzpunkte, die zur positiven Entwicklung der Schülerinnen und Schülern beitragen.

Ein Faktor für die steigende Integration von Gaming und E-Sport an Schulen ist der Generationswechsel: Junge Lehrkräfte, die selbst schon seit ihrer Kindheit spielen, bringen das Konzept ins Klassenzimmer und begreifen es als Chance, die in der Regel im Unterricht gut angenommen wird.

Pilotprojekte sind diverse E-Sport Schulligen, wie beispielsweise in Wien Floridsdorf, Deutschlandsberg (Steiermark) und Salzburg.



V. E-SPORT IN DER AUSSERSCHULISCHEN KINDER- UND JUGENDARBEIT

In der Corona-Pandemie hat die Digitalisierung nicht nur an Schulen, sondern vor allem auch in der außerschulischen Kinder- und Jugendarbeit einen massiven Push erhalten.

Digitale Kommunikation war der einzige Weg für die Fachkräfte der außerschulischen Kinder- und Jugendarbeit, mit ihren Schützlingen Kontakt zu halten. Manche Jugendzentren führten sogar die Plattform Discord als virtuellen Kommunikationsraum ein, um den Jugendlichen verstärkt in ihrer Lebenswelt zu begegnen. E-Sport ist ein zentraler Teil dieser Kommunikation. Plattformen wie Discord oder Twitch kommen aus der Gaming-Welt und sind Teil der Lebenswelt vieler Jugendlicher.

Aber auch um soziale Interaktion zu fördern und die Gemeinschaft zu stärken, wird E-Sport immer mehr in der außerschulischen Kinder- und Jugendarbeit eingesetzt. Durch E-Sport können Jugendliche Teamarbeit, Kommunikation, strategisches Denken und Problemlösungsfähigkeiten entwickeln. Der gezielte Einsatz von außerschulischer E-Sport-Arbeit bietet eine sinnvolle Freizeitbeschäftigung und kann zudem helfen, junge Menschen vor problematischem Verhalten zu schützen.

Der Verein Austrian Players League widmet sich mit seinem Jugendzentrum AREA52 in Wien Floridsdorf und den zahlreichen nationalen Projekten und Workshopangeboten der außerschulischen Kinder- und Jugendarbeit im Gaming und E-Sport. Mehr Infos unter www.area52.at.



5. WER UNTERSTÜTZT?

E-Sport bringt in seiner rasanten Entwicklung und wachsender Bedeutung auch viele Fragen und die Suche nach Lösungen aus unterschiedlichen Perspektiven mit sich.

Eltern beispielsweise benötigen Unterstützung bei Fragen nach Alterseignung, Vorsichtsmaßnahmen, Beratung in Hinblick auf Trainingszeit und Ähnliches.

Lehrkräfte und Mitarbeitende in der außerschulischen Kinder- und Jugendarbeit suchen beispielsweise nach Möglichkeiten, E-Sport in ihr Programm zu integrieren, problematische Verhaltensweisen zu thematisieren und das Potential von E-Sport für die Arbeit mit Jugendlichen zu nutzen.

Vereine und Spielende suchen nach Förder- und Sponsoring-Möglichkeiten und vice versa suchen Unternehmen oder Gemeinden nach Möglichkeiten, sich im E-Sport-Bereich zu engagieren.

Aber auch Vertreterinnen und Vertreter aus Wirtschaft, Medien und Politik stellt der E-Sport vor Fragen, zu deren Beantwortung fachkundiges und einschlägiges Wissen hilfreich und nötig ist.



I. DER ESVÖ



Eine zentrale Stimme des E-Sports ist der E-Sport Verband Österreich, kurz ESVÖ, der bereits 2007 als einer der ersten E-Sport-Verbände in Europa gegründet wurde. Er vertritt die Interessen des österreichischen E-Sports auch im internationalen Kontext.

2008 gründete der ESVÖ zusammen mit acht weiteren E-Sport Verbänden die International Esports Federation, kurz IESF. 2020 schlossen sich 23 europäische E-Sport-Verbände, darunter auch der ESVÖ, zur European Esports Federation (EEF) zusammen.

Der ESVÖ fungiert als Anlaufstelle für alle Belangen und Interessengruppen rund um den E-Sport in Österreich. Ziel ist es, geschützte und fruchtbare Rahmenbedingungen und rechtliche Sicherheit für im E-Sport tätige Vereine und Spielerinnen und Spieler zu schaffen. Hierzu beteiligt sich der E-Sport Verband Österreich an Arbeitsgruppen und steht Politik, Medien und der Wirtschaft in beratender Form zur Verfügung.

Zur Schaffung fairer Wettbewerbsbedingungen rief der ESVÖ bereits kurz nach seiner Gründung ein kostenloses Ausbildungsprogramm für zertifizierte Schiedsrichterinnen und Schiedsrichter ins Leben. Das Ausbildungsprogramm wird sehr gut angenommen, laufend erweitert und findet regelmäßig statt.

Alle Funktionär:innen des
ESVÖ arbeiten ehrenamtlich.



II. DIE BUPP



Die Bundesstelle für Positivprädikatisierung von digitalen Spielen, kurz BuPP, bietet Informationen zu empfehlenswerten Computer-, Konsolenspielen und Games für mobile Geräte (Smartphones, Tablets). Die BuPP wurde 2005 als Servicestelle in der Sektion VI - Familie und Jugend mit dem Ziel, besonders wertvolle und positive Spieltitel zu finden, angesiedelt.

Die Spielempfehlungen der BuPP bieten Eltern und pädagogisch Tätigen eine Orientierungshilfe bei der Auswahl geeigneter Videospiele. Hintergrundinformationen, Tipps und Serviceangebote ergänzen das Leistungsspektrum der BuPP. Jedes unter www.bupp.at empfohlene Spiel wird von einem oder zwei Gutachterinnen oder Gutachtern eingehend getestet und geprüft. Die Gutachterinnen und Gutachter der BuPP sind (junge) Erwachsene, die gerne Computerspiele spielen und darüber hinaus als Grundvoraussetzung für ihre Arbeit hier bereits in anderen Bereichen pädagogische Erfahrung erworben haben. Bei der Sitzung der Bewertungskommission ist es ihre Aufgabe, das jeweilige Spiel zu präsentieren und Fragen der anderen Kommissionsmitglieder beantworten zu können. Diese weiteren Kommissions-Mitglieder sind: Eine externe Expertin oder ein externer Experte sowie ein oder zwei Mitarbeiter/innen der BuPP. Die externen Expertinnen und Experten sind „Profis“ der verschiedensten Einrichtungen, Vereine und Institutionen, die einerseits bis zu einem gewissen Grad im öffentlichen Interesse tätig sind und sich andererseits mit Computerspielen befassen.

Für Eltern, aber auch für Lehrkräfte und Fachkräfte der außerschulischen Kinder- und Jugendarbeit bietet Wissen rund um das Thema Gaming und E-Sport die Möglichkeit, sich mit ihren Kindern bzw. Schützlingen auf Augenhöhe auszutauschen, Berührungspunkte abzubauen und eine gemeinsame Basis zu dem Thema zu schaffen. Denn auch im Gaming und im E-Sport gilt der Grundsatz: „Gemeinsamkeit schafft Nähe!“



Mehr dazu unter findet sich auf der Homepage der BuPP

III. SPONSORING

Mit dem wachsenden gesellschaftlichen Interesse an E-Sport steigen auch die Möglichkeiten, Unternehmen und Interessenten für Sponsorings zu gewinnen. Monetäre Unterstützungen für E-Sport-Vereine oder einzelne E-Sportlerinnen und E-Sportler werden meist von heimischen Unternehmen geleistet, die durch E-Sport einen authentischen Zugang zu einer jungen, wachsenden Zielgruppe erhalten möchten. Immer öfters unterstützen aber auch Tourismus-Organisationen E-Sport-Projekte, um ihre Region stärker innerhalb der E-Sport-Zielgruppe zu positionieren.

Eines vorweg: Sponsoring ist ein Geschäft, bei dem beiden Seiten profitieren. Dies sollte stets bei einer Sponsoringanfrage und den Gesprächen mit potenziellen Partnern berücksichtigt werden.

Was und wer wird gesponsert:

- Organisation von E-Sport-Veranstaltungen (E-Sport-Vereine)
- Teilnahme an Veranstaltungen (E-Sport-Teams, E-Sportlerinnen und E-Sportler)
- Ausrüstung mit sichtbarem Werbelogo (Trikots und Kleidung,
- Hardware, Getränke und Produkte für Veranstaltungen)
Werbebereiche auf E-Sport-Veranstaltungen
- Social-Media-Kanäle und Influencer-Marketing
- Recruiting Maßnahmen mit Hilfe von E-Sport

Bei der Kontaktaufnahme mit einem potenziellen Sponsoring-Partner sollten folgende Fragen beantwortet werden:

- Was biete ich und wieso sollte mich die Partnerin oder der Partner finanziell unterstützen?
- Welche Zielgruppen spreche ich an? Wie groß ist meine Reichweite?
- Welche Erfolge und Statistiken habe ich vorzuweisen?
- Welche Leistungen werden von beiden Seiten geliefert?
- Wie kann die Zusammenarbeit langfristig aussehen?

Professionelles Auftreten, eine gute Recherche und vorbereitete Unterlagen helfen bei der Ansprache von potenziellen Sponsoren. Dennoch sei gesagt, dass für den erfolgreichen Abschluss von E-Sport-Sponsorings oft ein hohes Maß an Geduld, Hartnäckigkeit, Kreativität nötig ist.



Diese Broschüre ist Teil des Materialpakets „E-Sport und Jugendschutz“

Weiterführende Informationen und Links unter:



Impressum:

E-Sport Verband Österreich
Franklinstraße 20/9/R1
1210 Wien

im Auftrag von

 **Bundeskanzleramt**

Autorinnen und Autoren in alphabetischer Reihenfolge:

Redaktionelle Leitung: Manuel Haselberger

Stefan Baloh
Ulrike Baloh
Sebastian Bogner
Thomas Cap
Marko Fritz
David Ihl
Thomas Lewisch
Sebastian Pokorny
Thomas Schefcsik

