



## Best Practice

### Umgesetztes Projekt: eSport-Abteilung

**Interview mit Matthias Morgner (1. Geschäftsführer F.C. Borussia Buir 1919 e.V.)**

#### **Warum wurde die Maßnahme umgesetzt?**

Der Landessportbund Nordrhein-Westfalen (LSB NRW) hat im Herbst 2020 ein Projekt zur Förderung von eSport als Angebot der außersportlichen Jugendarbeit ausgeschrieben. Bei einer Vorstandssitzung haben wir entschieden, uns als Modellstandort für das Projekt zu bewerben. Auch als Traditionsverein mit über 100jähriger Geschichte sind wir offen für Neues.

#### **Welche Ziele hat das Projekt?**

eSport liegt im Trend. Gerade viele jungen Menschen im Alter zwischen 12 – 30 Jahren interessieren sich für eSport. Mit dem neuen, in Kerpen einmaligen digitalen Angebot wollen wir neue Mitglieder in dieser Altersgruppe gewinnen.

Neben dem allgemeinen eSport-Angebot sollen eSport-Angebote für Mädchen und junge Frauen sowie inklusive Konzepte umgesetzt werden. Diese bauen auf den bestehenden Vereinsstrukturen auf.

Eines der übergeordneten Ziele der Förderung ist es, ausschließlich Ball-affine bzw. gruppendiffus dynamische Titel mit jugendfreiem Charakter anzubieten. Für uns als Modellstandort bedeutet dies, dass wir mit FIFA 22 und Rocket League zwei auf Fußball basierende Computerspiele nutzen.

#### **Wie erfolgte die Umsetzung?**

Unsere Bewerbung war erfolgreich. Wir wurden als einer von anfangs 12 Modellstandorten ausgewählt. Zu diesen gehören Großvereine, wie der TSV Bayer 04 Leverkusen und SC Bayer 05 Uerdingen und auch kleine Vereine. Hierzu zählt der FC Borussia Buir mit seinen rund 300 Mitgliedern in einer ländlich geprägten Umgebung.

Im Frühjahr 2021 haben wir eine fünfköpfige Projektgruppe mit mir als Projektleitung gebildet. Wir haben eine eSport-Abteilung gegründet und die notwendigen Elemente einer Abteilungsführung inkl. eines

Wissensmanagements über die Spieletitel aufgebaut. Einige aus dem Team haben bereits erfolgreich an überregionalen eSport-Turnieren teilgenommen.

Das für die Umsetzung des Angebotes notwendige Equipment (Spielekonsolen Sony Playstation 5 und Spiele) hat uns der LSB NRW zur Verfügung gestellt. Zusätzliche Hardware und Ausstattung haben wir von der Marga und Walter Boll-Stiftung aus Kerpen sowie private Förderern aus Buir erhalten.

Leider war die Umsetzung des Projekts in der Anfangsphase durch die Einschränkungen der Corona-Pandemie beeinträchtigt. Die Netzwerktreffen aller Modellstandorte haben nur online stattgefunden. Die Projektbegleitung durch das LSB-Team erfolgte ebenfalls ausschließlich online.

Seit Mitte 2022 bieten wir jeweils am ersten Mittwoch im Monat ein Präsenztraining an. Trainiert und gespielt werden die Simulationsspiele FIFA und Rocket League unter professioneller Anleitung unseres Trainers. Zur Trainingsgruppe gehören derzeit 5 Spieler\*innen zwischen 16 und 25 Jahren. Häufig wird die Trainingsgruppe durch Spieler\*innen ergänzt, sich online beteiligen. Mehrmals im Monat wird sich außerdem online zum „Zocken“ verabredet. Der Titel Rocket League hat bei uns noch nicht so richtig Fahrt aufgenommen.

Unser eSport-Angebot richtet sich an alle interessierten Spieler\*innen, egal ob Fortgeschrittene oder Anfänger\*innen.

Den Anfänger\*innen werden beim Training Grundkenntnisse über Ziele, Aufgaben, Strategien und die Steuerung der jeweiligen Spieletitel vermittelt bevor das Spielen startet.

Wir haben erste Turniere mit bis zu 20 Teilnehmer\*innen durchgeführt, u.a. zusammen mit dem Jugendzentrum (JuZe) Buir, unserem Kooperationspartner. Das JuZe Buir ist in der Kinder- und Jugendhilfe in Buir sehr engagiert. Es wurden FIFA-Turniere mit verschiedenen Jugendzentren aus der Region organisiert und durchgeführt.

Mittlerweile nimmt unser kleines eSport-Team an regulären, professionellen Wettkämpfen sowie Online- und Offline-Turnieren teil. Wir haben am Sparkassen-eSport-Cup und dem e-Football-Turnier des Fußballverbandes Mittelrhein teilgenommen. Eine Teilnahme am DFB e-Football-Turnier 2023 ist geplant.

Außerdem präsentieren wir unser eSport-Team und unsere eSport-Angebot bei Veranstaltungen, wie zuletzt bei einem Aktionstag von Möbel Höffner in Rösrath.

1. Wer ist für die Umsetzung verantwortlich?

Matthias Morgner als Projektleiter, Markus von Baligand als Abteilungsleiter eSport

2. Kosten?

Das Material und die Konsolen wurden vom LSB NRW bereitgestellt. Es entstehen Kosten für die Playstation-Systemsoftware, Netzwerk-Accounts für die Playstation sowie Verbrauchsmaterialien.

3. Beauftragter Dienstleister

Mit Netcup konnten wir einen Host für unsere Serverlösung und die Datenablage in einer NextCloud beauftragen.

### **Welche Mehrwerte ergeben sich für den Verein?**

Viele Medien, wie der Kölner Stadtanzeiger, die Rheinischen Anzeigebücher und das Lokalradio Radio Ruhr haben über unser eSport-Projekt berichtet. Mit unserem Angebot haben wir ein Alleinstellungsmerkmal, das uns für die Medien interessant macht.

Unsere Fußball-Seniorenabteilung nutzt die Playstation bei Mannschaftsabenden im Vereinsheim.

Neue Mitglieder haben bereits Interesse gezeigt, allerdings warten wir mit einer Vereinsbindung noch 2023 ab. Dann sehen wir, ob unser Projekt erfolgreich war und wir die eSport Abteilung in unseren Vereinsstrukturen weiterführen. Der Projektzeitraum wurde vom LSB NRW übrigens wegen der Corona-Pandemie bis Ende 2024 verlängert.

### **Welche Herausforderungen/Stolpersteine sind zu beachten?**

Uns ist der verantwortungsvolle Umgang mit unserem eSport-Angebot wichtig. Bei uns wir nicht nur „rumgezockt“, auch das Miteinander unabhängig von Alter und Geschlecht hat für uns große Bedeutung. Menschen mit Behinderung und Migrationshintergrund sind ausdrücklich willkommen.

Ein qualifizierte\*r Trainer\*in ist wichtig! Bei uns ist das der Fall. Unser Trainer ist geschult. Er hat an Qualifizierungsmaßnahmen zur pädagogischen Anleitung von eSport-Angeboten teilgenommen. Dort wurden nicht nur eSport-Grundlagen vermittelt, sondern auch Aspekte des Jugend- und Jugendmedienschutzes und Know-how für die Arbeit mit den Eltern der jugendlichen Mitglieder unserer eSport-Abteilung.

Ballübungen auf dem Fußballplatz sind bei uns Teil des eSport-Trainings. So ist die Nähe zum Fußball gegeben und wird ein qualitativ hochwertiges, verantwortungsvolles eSport-Angebot sichergestellt.

### **Wie ist die Resonanz der Zielgruppen?**

Unser eSport-Team besteht aktuell aus der 5-köpfigen Mannschaft, dem Trainer, dem Abteilungsleiter eSport und dem Projektteam.

Darüber hinaus nehmen derzeit neun interessierte Jugendliche sporadisch an Online-Events teil. Hier haben wir bisher nur ein oberflächliches Interesse an einer Vereinsmitgliedschaft festgestellt.

Wenn wir unser eSport-Team in der Öffentlichkeit präsentieren (Turnierteilnahmen, Möbel Höffner etc.), wecken wir das Interesse bei den Besuchern. Es finden sich immer ausreichend Mitspieler\*innen.

### **Praxistipps von Matthias Morgner (so gelingt die Umsetzung):**

Die Teilnahme am eSport-Angebot scheint für viele weniger verbindlich zu sein als bei einem klassischen Sport- oder Fußballangebot. Zusagen für das Präsenztraining werden des Öfteren nicht eingehalten. Beim Training sind dann deutlich weniger Teilnehmer\*innen dabei als man von den

Anmeldungen ausgehen konnte. Die Absprachen und Abstimmungen in der eSport-Abteilung erfolgen häufig in der virtuellen Welt per Sprachnachrichten in WhatsApp-Gruppen. Telefonanrufe oder das kurze Gespräch sind voll „Retro“!

---

## **Steckbrief F.C. Borussia Buir 1919 e.V.**

Kontaktdaten:

- Homepage: <https://borussiabuir.de/>
- Facebook: <https://www.facebook.com/borussiabuir/>
- Instagram: [https://www.instagram.com/fc\\_borussia\\_buir\\_1919/](https://www.instagram.com/fc_borussia_buir_1919/)
- Instagram: <https://www.instagram.com/borussiabuir.esport/>
- TikTok: [https://www.tiktok.com/@fc\\_borussia\\_buir\\_1919](https://www.tiktok.com/@fc_borussia_buir_1919)
- Google Maps: <https://goo.gl/maps/PUM6XZDkL32Csr1UA>

Gründung des Vereins: 1919

Mitgliederzahl: 303 (Stand: November 2022)

Altersstruktur:

- 0–18 Jahre: 90
- 19–30 Jahre: 50
- 31–40 Jahre: 37
- 41–50 Jahre: 25
- 51–60 Jahre: 40
- über 60 Jahre: 61

Anzahl der Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter (Haupt-/Ehrenamt):

- 18 Betreuer und Trainer in der Jugendabteilung
- 11 Personen Vereinsvorstand
- 2 Senioreentrainer/-betreuer
- 3-köpfige AH-Abteilungsleitung inkl. Obmann

Vereinsangebote:

- Kinder- und Jugendfußball von Bambini (G-Jugend) bis C-Jugend
  - Herren Seniorennfußball Kreisklasse
  - Alte Herren Freizeitliga
  - eSport FIFA und Rocket League
- 

[Zurück](#)