

# Fortbildung: Jugendschutz im E-Sport

# AKJS<sup>SH</sup>

Aktion Kinder- und Jugendschutz

5./6. und  
26./27. Nov.  
2022



Bildnachweis: iStock | © dima\_sidelnikov

In Zusammenarbeit mit:

Bürger Schule  
Lokal Minderheiten  
Ereignis Campus  
Experimental Schule  
**OffenerKanal** Region  
SchleswigHolstein  
Medienkompetenz Bildung  
Service Ausbildung Lokal  
Campus Werkstatt  
Werkstatt Ereignis  
Schule **Sender**  
Campus  
Schule

In Kooperation mit  
und gefördert durch:

**Kiel.** Sailing. City.  
**Kiel**

**JUGENDSCHUTZ**

# Programm

## 1. Wochenende 5./6. November

**Sa 10.00– 13.00** **Modul 1:** Games und Jugendschutz

–Pause–

**14.00– 17.00** **Modul 2:** Jugendschutz in der E-Sport-Praxis

**So 10.00– 13.00** **Modul 3:** Grundlagen der Entwicklungspsychologie

–Pause–

**14.00– 17.00** **Modul 4:** E-Sport und Games als Sozialisationsinstanz

## 2. Wochenende 26./27. November

**Sa 10.00– 13.00** **Modul 5:** Hatespeech und Rechtsextremismus

–Pause–

**14.00– 17.00** **Modul 6:** Gesundheit im E-Sport

**So 10.00– 13.00** **Modul 7:** Kulturphänomene in E-Sport und Gaming

–Pause–

**14.00– 17.00** **Modul 8:** Gruppenleitung

**Workshopleitung:** Dr. Benjamin Strobel  
Johannes Karstens

E-Sport, das wettbewerbsorientierte Spielen von Games, wächst rasant – insbesondere in Schleswig-Holstein. Besonders Kinder und Jugendliche haben großes Interesse am elektronischen Sport. E-Sport im Verein, in der Jugendarbeit und anderen Einrichtungen kann die Risiken der Mediennutzung senken und stattdessen sportliche sowie verantwortungsvolle Umgangsformen etablieren.

Eine Grundausbildung in Themen des Jugendschutzes ist jedoch eine wichtige Voraussetzung, um auf die Arbeit mit Kindern und Jugendlichen vorbereitet zu sein. Die Fortbildung „Jugendschutz im E-Sport“ vermittelt diese Themen in einem umfassenden Angebot.

Wie arbeitet man mit Kindern und Jugendlichen? Wie kann man sicherstellen, dass der E-Sport möglichst verletzungsfrei und sicher abläuft? Welche gesetzlichen Grundlagen muss ich beachten? Und wie schütze ich alle Beteiligten vor Trolling, Hatespeech und anderen Belastungen?

**Zielgruppe:** Haupt- und Ehrenamtliche aus Sport und E-Sport, pädagogische Fachkräfte, Lehrkräfte und alle, die an der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen zum Thema E-Sport interessiert sind. Es gibt **keine Teilnahmevoraussetzungen**.

**Qualifikation:** Der erfolgreiche Abschluss der Fortbildung wird von der Aktion Kinder- und Jugendschutz SH mit einer Urkunde belegt, die die Fortbildungsinhalte ausweist. Mit ihr können Teilnehmende ihre Fortbildung zu Themen des Jugendschutzes im E-Sport nachweisen.

Die Fortbildung besteht aus acht Modulthemen und findet an zwei Wochenenden in den Räumen des Offenen Kanals Schleswig-Holstein in Kiel statt.

**Anmeldefrist:** bis zum 28.10.2022

<https://akjs-sh.de/events/fortbildung-jugendschutz-im-e-sport/>

**1. Wochenende:** 5./6. November 2022

**2. Wochenende:** 26./27. November 2022

**Kosten:** 40,- Euro | Frühstück und Mittagessen inkl.

**Veranstaltungsort:** Offener Kanal Schleswig-Holstein  
Hamburger Chaussee 36 | 24113 Kiel

## SAMSTAG 5. November

### Modul 1: Games und Jugendschutz

## 1. Wochenende 5./6. November 2022

- Gesetzliche Grundlagen des Jugendschutzes
  - Wichtige Institutionen
  - Spielgenres und Spielinhalte
  - Überblick über Interaktionsrisiken
  - Alterskennzeichen
  - Altersprüfung anhand eines Beispiels
- 

### Modul 2: Jugendschutz in der E-Sport-Praxis

- Gestaltung im Verein (Verantwortlichkeit, Zugänglichkeit, Konzept etc.)
  - Öffentliche Veranstaltungen konzipieren (Wettbewerbe etc.)
  - Pädagogischer Blick auf Spiele und Alter (beispielhafte Bewertung)
  - Altersangemessene Games, altersangemessener E-Sport
  - Zuschauen und selbst spielen
- 

## SONNTAG 6. November

### Modul 3: Grundlagen der Entwicklungs- psychologie

- Kognitive und emotionale Entwicklung in der Jugend
  - Entwicklung von Moralverständnis und Spielhandeln
  - Übertragung von Gewalt
  - Games und Persönlichkeit
  - Identitätsbildung (als Gamer:in)
  - Games als Peer-Handeln
- 

### Modul 4: E-Sport und Games als Sozialisations- instanz

- Geschlechterbilder
  - Menschenbilder
  - Gesellschaftsbilder
  - Gratifikationsmodelle und Geschäftsmodelle
  - Spielabhängige Gruppenprozesse
  - Spielregeln und Gruppendynamik
-

**SAMSTAG**  
**26. November**

**Modul 5:**  
Hatespeech und  
Rechtsextremismus

**2. Wochenende 26./27. November 2022**

- Hassrede, gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit
  - Rechtsextremismusprävention
  - Propaganda und Rechtsextremismus (Beispiele)
  - Schutz vor und Umgang mit toxischen/extremen Inhalten
  - Initiativen und Einrichtungen gegen Hatespeech
- 

**Modul 6:**  
Gesundheit im  
E-Sport

- Computerspielabhängigkeit
  - Suchtprävention
  - Rat- und Hilfeinrichtungen
  - Bewegung und Ausgleichssport
- 

**SONNTAG**  
**27. November**

**Modul 7:**  
Kulturphänomene in  
E-Sport und Gaming

- Bedeutung von Gameskultur im E-Sport
  - Let's Plays, Live-Streams
  - Youtube und Twitch
  - Cosplay
  - Fan Fiction, Fan Art
- 

**Modul 8:**  
Gruppenleitung

- Verantwortung
  - Elternarbeit
  - Netzwerk (Stadt, Stadtteil, Schulen, Vereine, Hilfeinrichtungen)
  - Methoden für Gruppenarbeit
  - Leitung und Gruppenklima
-