

# eSport & Jugendschutz



# Jugendschutz und eSport - Thesen

# Warum ist nicht eSport nicht jugendgefährdend?

- ... weil eSport das Verständnis von Computerspielen als sportliche Herausforderung ist.
- Es geht um Strategie, Taktik und Teamfähigkeit.
- Die Spieler messen sich untereinander.
- Sie erfahren eigene Stärken und Schwächen, lernen mit Niederlagen umzugehen und sich permanent zu verbessern.

# eSport fördert den Jugendschutz, weil...

- der Spieler Teil einer Gemeinschaft (Community) ist, also nicht isoliert spielt
- Gemeinschaft im eSport Austausch mit anderen bedeutet
- eSport Wissen zu erwerben und weiterzugeben lehrt
- der Gamer seine Fähigkeiten (Skills) verbessert
- der Spieler Kritik erteilt und Kritik einzustecken lernt
- in Clans Freundschaften und ein reger Austausch entstehen
- Profi-Gamer positive Vorbilder für die Jugend sind
- sportlicher Ehrgeiz und Teamgedanke gefördert werden

# Die Bedeutung der Clans

Die Clans leisten das, was auch Sportvereine leisten:

- Vermitteln Werte
- Erziehen zu Teamfähigkeit
- Spieler werden kommunikativer
- Clan-Spieler lernen vernetztes Denken
- Sie lernen früh durch ihre Reisen andere Kulturen und Sprachen kennen
- Sie erwerben Organisationsfähigkeiten in diesem nicht-virtuellen Leben

# Unsere Initiativen



# Die Eltern-LAN

- Begleitveranstaltung zu den bundesweiten Intel Friday Night Games
- Erleichtert Eltern und Lehrern den Umgang mit dem Thema Computerspiele
- Abbau von Berührungsängsten
- Spielen unter pädagogischer Anleitung
- eSport live erleben
- Kooperationspartner: Bundeszentrale für Politische Bildung, Spieleratgeber NRW vom ComputerProjekt Köln e.V., Institut Spielraum der FH Köln



**ELTERN-LAN**  
ZUSAMMEN. SPIELE. ERLEBEN.

# ESL Eltern

- Informationsseite für Eltern von ESL Spielern
  - [www.esl.eu/de/eltern](http://www.esl.eu/de/eltern)
- Erläuterungen eSport, ESL und FAQs
- Erziehungstipps

# Lobbyarbeit

- Kontaktpflege zu Parteien, Politikern
- Vorträge, Podiumsdiskussionen
- Einladung auf Events

# Events

- Intel Friday Night Games ab 16 Jahren
  - Strenge Ausweiskontrollen durch externe Security
- eSport Schulmeisterschaften, ESL Sports Events für Jüngere
- Elektronischer Alterscheck bei ESL TV-Sendungen

**Vielen Dank für Ihre  
Aufmerksamkeit!**



# Kontakt Daten

**Ibrahim Mazari**  
Pressesprecher  
Jugendschutzbeauftragter

[im@turtle-entertainment.de](mailto:im@turtle-entertainment.de)

+49 221 88 04 49 231

Turtle Entertainment GmbH  
Siegburger Straße 189  
50679 Köln, Deutschland  
[www.turtle-entertainment.de](http://www.turtle-entertainment.de)

