

eSoccer-Konzept



Inhalt

- 1.) Präambel..... Seite 3
- 2.) Begriffsverständnis..... Seite 4
- 3.) Ziele und Maßnahmen..... Seite 5
- 4.) Wettbewerbsformate auf Landesverbandsebene..... Seite 7
- 5.) materiell-technische Voraussetzungen..... Seite 9
- 6.) Kooperationspartner und Netzwerke..... Seite 10

1. Präambel

Laut Satzung fördert der SFV alle Formen des Fußballs. Als solche ist eSoccer im Bereich des Freizeit- und Breitensports anzusiedeln, sofern die Fokussierung auf Titel mit Fußballbezug gelegt wird. *eSoccer* ist deshalb begrifflich von *eSport* abzugrenzen. Da mit den Spielen „FIFA“ von Electronic Arts sowie „eFootball“ von Konami zwei der weltweit populärsten Spiele-Titel den Bereich Fußball abbilden, ist das Thema fast schon zwangsläufig auch für Fußballverbände relevant. Innerhalb der Verbandsstruktur kann eSoccer somit auf einer Ebene mit Futsal oder Beachsoccer eingeordnet werden.

Sowohl im Profi- als auch im Breitensportbereich ist die Sparte sehr gefragt. Ein Großteil der Angebote richtet sich aber an leistungsorientierte Spielerinnen und Spieler. Während Profi-Events bei internationalen Turnieren in ausverkauften Großarenen – mit hohen Preisgeldern und hohem Bekanntheitsgrad der Akteure – oft über Agenturen abgewickelt und vermarktet werden, fristet der nicht-leistungsorientierte Bereich noch eine Art Schattendasein und wird oft über Einzelpersonen oder engagierte Ehrenamtliche organisiert. Dies ist der Punkt, an dem die Verbände gefragt sind und Interessenten (sowohl Vereinen als auch Einzelsportlern) einen echten Mehrwert und nicht-kommerzielle Angebote bieten können.

Anders als viele „reale“ Sportarten bietet der digitale Sport größtenteils barrierefreie Möglichkeiten, so dass Menschen mit unterschiedlichsten Voraussetzungen chancengleich in Wettkämpfen gegeneinander antreten können. Auch sozioökonomisch gilt dies, da Bildungsstand, Beruf und Einkommen ohne Einfluss sind.

Jeder zweite Deutsche spielt Konsolenspiele, natürlich in sehr unterschiedlichem Umfang. Das Durchschnittsalter liegt hier bei 36 Jahren – es ist also keineswegs nur ein Thema bei Kindern und Jugendlichen. Durch die vielseitigen Multiplayer-Angebote, die das Internet interessierten Spielerinnen und Spielern heute bietet, wird isoliertes Einzelspiel mehr und mehr durch vernetztes Spielen in Gruppen ersetzt. Gaming entwickelt sich dadurch auch zum digitalen sowie analogen Treffpunkt, was einen erheblichen Pluspunkt im Bereich der Schulung des Sozialverhaltens darstellt. Von diesem Fakt können letztlich auch Vereine profitieren.

2. Begriffsverständnis

Die unter dem allgemeinen Begriff *eSport* ebenfalls praktizierten Gewalt-, Kriegs- und Killerspiele passen nicht zu den satzungsgemäßen Werten, die der DFB sowie seine Mitgliedsverbände vermitteln wollen. Das Verbandsengagement wird sich deshalb allein auf fußballbezogene Spiele und Formate beschränken. Um diese klare Abgrenzung und Ausrichtung auf die sportlich relevanten Computerspiele zu unterstreichen und missverständlichen Deutungen des Begriffs *eSport* vorzubeugen, sprechen die Fußballverbände in diesem Kontext von *eSoccer*.

Das übergeordnete gemeinsame Ziel bleibt für die Fußballverbände, *eSoccer* als eine Ergänzung des bisherigen Vereinslebens zu betrachten, dem Freizeitverhalten gerecht zu werden und auch über die Begeisterung für digitale Spielformen am Ende mehr Kinder, Jugendliche sowie Erwachsene dazu zu bewegen, selber aktiv auf dem Rasen Fußball zu spielen.

3. Ziele und Maßnahmen

Eine Kombination des digitalen und realen Fußballs sollte die bevorzugte Form der Umsetzung sein. An dieser Stelle ist der Kreativität keine Grenze gesetzt. In verschiedensten Event-Variationen können hier interessante Angebote geschaffen werden. Sportler können hier über eSoccer den Weg in den aktiven Fußball finden, außerdem sollten Vereins- oder Verbandsveranstaltungen durch einen interessanten Faktor ergänzt werden. Doch auch alleinstehend können digitale Projekte sinnvoll und ertragreich sein. So besteht die Möglichkeit, beispielsweise fußballfreie Zeiten mit guten Angeboten zu überbrücken (z.B. Saisonpausen) und den Verband/Verein nach außen modern sowie zukunftsorientiert zu präsentieren. Dadurch können neue Zielgruppen für Verbandsarbeit oder ggf. sogar für ein ehrenamtliches Engagement sensibilisiert werden.

3.1 Verbandsebene

Sowohl als Verband als auch als Verein sollte man den Spielerinnen und Spielern Gaming-Erfahrungen basierend auf guter Medienkompetenz anbieten – das bedeutet, dass Eltern Fragen stellen können und damit entlastet werden. Sie müssen sich so nicht selbst mit Inhalten und Risiken der Spiele auseinandersetzen, sondern können darauf vertrauen, dass die Kinder bei diesen öffentlichen Angeboten in guten Händen sind.

Durch die Entwicklung von Handlungsempfehlungen für Vereine kann der SFV ein Toolkit an die Hand geben, welches den Handlungsträgern in den Klubs den Einstieg in das Thema erleichtert. Die Vorteile können dadurch präsentiert und greifbar gemacht werden, zudem wird den Vorständen bei der Umsetzung unter die Arme gegriffen. Der Verband kann zudem beratend zur Seite stehen und als Ansprechpartner fungieren.

3.2 Vereinsebene

Die soziale Gemeinschaft kann durch digitale Angebote im Sportverein gestärkt werden. Wie im aktiven Sport wird ein Gemeinschaftsgefühl manifestiert – da aber im eSoccer vielleicht genau andere Spielerinnen und Spielern leistungsstärker als im echten Fußball sind, wird das Individuum weniger auf die sportliche Leistungsfähigkeit reduziert, stattdessen kann ein wichtiger Wahrnehmungseffekt im Mannschaftskreis einsetzen.

Auch als Methode der Event-Gestaltung innerhalb des Vereins kann Gaming ein gutes Instrument sein. Durch die vielfältigen Angebote, die jungen Menschen heute geboten werden, sind klassische Teamabende im Vereinsheim selten geworden. Durch die Ausrichtung von eSoccer-Turnieren können derartige Vereinsangebote attraktiver werden, mehr Mitglieder anlocken und dadurch neben dem sozialen Effekt dem Verein im Bereich Gastronomie auch zusätzliche Einnahmequellen schaffen.

Aus sportlicher Sicht kann ein intensives Beschäftigen mit dem Thema ebenfalls hilfreich sein. Digitales Spielen schult taktisches Verständnis und fördert Interesse für mannschaftstaktische Abläufe, da die Spielerinnen und Spieler an der Konsole für das Gesamtverhalten seiner Mannschaft verantwortlich und nicht nur auf die eigene Position fokussiert sind. Trainerinnen und Trainer haben es dadurch möglicherweise leichter, taktisches Verhalten im echten Spiel zu vermitteln – die Aktiven haben im Idealfall durch ihre Gaming-Erfahrungen auch ihren Blick auf dem echten Feld erweitert.

Bei Spielerinnen und Spielern selbst wird des Weiteren die Hand-Augen-Koordination geschult, zudem erfolgt ein Training der Reaktionsfähigkeit.

4. Wettbewerbsformate auf Landesverbandsebene

4.1. Online-Events

Die Spielerinnen und Spielern spielen von ihren Heim-Konsolen aus über eine Internetverbindung gegeneinander. Der Verband muss hier keine technischen Voraussetzungen schaffen, sondern lediglich Organisation (Ausschreibung, Terminierung, Betreuung der Teilnehmer) und Ergebnisabbildung über digitale Kanäle bewerkstelligen.

In der Umsetzung ist dies die einfachste und kostengünstigste Variante – durch den fehlenden persönlichen Kontakt geht aber ein großer Sozialaspekt verloren, was als klarer Minuspunkt zu betrachten ist.

Aktuell führt der SFV jährlich die SFV-eFootball-Landesverbandstrophy durch und schafft somit einen Qualifikationswettbewerb und zugleich die Anbindung für den DFB-ePokal

4.2 Offline-Events

Die Spielerinnen und Spieler spielen an vom Verband zur Verfügung gestellten Geräten gegeneinander. Neben der Anschaffung der Technik wäre hier vom SFV außerdem ein Austragungsort mit Stromanbindung sowie einem gewissen Wohlfühlfaktor für Spielerinnen und Spieler und Zuschauer zu finden. Letzteres kann z.B. mit der Unterstützung von Sponsoren (Turniere in Märkten oder Firmenräumen) oder Vereinen (Turniere in Vereinsheimen) realisiert werden. Auch die Hochschule Mittweida als Kooperationspartner wird vor allem für größere Events mit Finalcharakter mit eingebunden werden.

In der Umsetzung sind der Aufwand und Kostenfaktor erheblich höher als bei Online-Events – jedoch sind Vor-Ort-Turniere für die Teilnehmer spannender, der soziale Aspekt steht sehr im Mittelpunkt und auch der Verband hat deutlich bessere Möglichkeiten mit Teilnehmerinnen und Teilnehmern ins Gespräch zu kommen und sich positiv zu präsentieren. Denkbar ist ein Tagesevent, welcher mit dem Arbeitstitel SFV-eSoccer-Cup dauerhaft im Veranstaltungskalender des Verbandes etabliert werden kann.

4.3 Hybrid-Events

Die Spielerinnen und Spieler spielen teilweise online gegeneinander, beispielsweise in einer Qualifikationsrunde, und bestreiten dann ein größeres Vor-Ort-Finalevent. So kann eine sachsenweite Turnierreihe ausgetragen werden, ohne dass die Teilnehmer für Qualifikationsturniere sehr weit reisen müssen. Zudem kann ein Finalevent dann mit einem medienwirksamen Event im realen Fußball kombiniert werden (z.B. Finaltag der Amateure, Verbandstag, Landesmeisterschaften im Breitensport) – hier könnte man dann im doppelten Sinn von einer Hybrid-Veranstaltung sprechen.

In der Umsetzung dürfte der Kostenfaktor ähnlich der normalen Offline-Events sein, da für Vor-Ort-Events ebenso die Technik benötigt wird.

4.4 Ligen-Betrieb

Die Einführung eines sachsenweiten eSoccer-Ligenbetriebs kann eine weitere Form der Umsetzung sein. Kurzfristig kann ein derartiges Projekt auf Online-Basis realisiert werden, da hier Anfahrtswege sowie Schaffung technischer Voraussetzungen weitestgehend entfallen. Von Verbandsseite müsste hier „lediglich“ die personelle Grundlage geschaffen werden, da ein auf Dauer ausgelegtes Projekt Arbeitszeiten bindet und diesbezüglich abgesichert sein muss. Für viele Spielerinnen und Spieler wäre ein solches Angebot sehr attraktiv, da sie sich auf einer größeren wettbewerblichen Basis miteinander messen können. Hierbei wäre jedoch abzuklären, ob der Wettbewerb auf Vereinsbasis stattfinden sollte – oder ob Einzelpersonen für sich selbst antreten. Ebenso ist auch hier eine Hybridumsetzung denkbar. Mehrere Ligen könnten parallel ausgetragen werden und die Meister der jeweiligen Ligen könnten in einer Final-Liga – ähnlich dem Europapokal oder Champions-League-Format – aufeinandertreffen. Dies wäre dann sowohl für Teilnehmerinnen und Teilnehmer als auch für Sponsoren ein sehr attraktives Konzept, welches außerdem Vereinen gut vermittelt werden könnte. Langfristig attraktiv erscheint der Aufbau einer Wettbewerbspyramide mit 3-4 Ligen. Auf der Grundlage dieses allgemeinen Konzeptpapiers müssen für den Ligen-Betrieb gesonderte Durchführungsbestimmungen formuliert werden.

5. materiell-technische Voraussetzungen

Zur Ausstattung einer Spielstation benötigt man:

- einen Monitor
- eine Spielkonsole
- zwei oder vier Controller (nach Spielform)
- zahlreiche Verlängerungskabel und Verteilersteckdosen
- das aktuelle Spiel "FIFA"

Insgesamt kann man pro Spielstation etwa mit Kosten von ca. 800 Euro rechnen (Stand 10.2021)

Je nach Eventgröße und Teilnehmerzahl variiert die Anzahl der notwendigen Stationen. Um ein Turnier in einer respektablen Größenordnung durchzuführen sollte man aber 8 bis 16 Spielstationen zur Verfügung stellen können.

Zur Erhöhung der Wirksamkeit für Zuschauer wäre zudem ein weiterer größerer Monitor bzw. eine Leinwand empfehlenswert, auf der interessante Spiele sowie die K.O.-Partien übertragen werden.

6. Kooperationspartner und Netzwerke

6.1 Netzwerke

Auf Verbandsebene sind der Bereich eFootball der DFB GmbH sowie die eSoccer-Verantwortlichen der anderen Landesverbände in einem Netzwerk erfasst, welches sich in einer vom DFB organisierten Discord-Gruppe, per Mail sowie in unregelmäßigen Videokonferenzen austauschen kann. Zudem stehen bei rechtlichen und allgemeinen Fragen die Mitarbeiter der DFB GmbH zur Verfügung.

Beim SFV wird der Bereich durch die Geschäftsstelle betreut. Kreativer Input zur Weiterentwicklung des Bereiches eSoccer soll zudem durch eine vom Hauptamt unterstützte und zusammengestellte AG gegeben werden. Die Anbindung der AG eSoccer erfolgt an den Ausschuss Breitensport. Die vorgesehene Arbeitsstruktur ist regelmäßig zu evaluieren und gegebenenfalls anzupassen.

6.2 Kooperationspartner

Als vertraglich festgelegter Kooperationspartner für den Bereich eSoccer steht die Hochschule Mittweida beratend zur Seite. Neben konzeptioneller Hilfestellung können Räumlichkeiten sowie technisches Know-How der Einrichtung genutzt werden.

Die Suche nach weiteren Partnern explizit für den digitalen Bereich sollte weiter intensiviert werden. Hierbei sollte das neu konzipierte Gaming-Haus R42 in Leipzig eine zentrale Rolle spielen.

Aus der Sicht von Sponsoren ist der eSoccer-Markt sehr attraktiv. Dies ergibt sich zum einen aus klar definierten Zielgruppen (abhängig von Spielen und Wettbewerben), zum anderen gibt es ein sehr großes Medieninteresse. Außerdem können vom realen Sport abweichende Marketing-Instrumente eingesetzt werden.