**Bremer Institut für Tourismus-
wirtschaft und Freizeitforschung**
Hochschule Bremen

BITF

Evaluation des Projekts „eFootball im Jugendsport“

Projektleitung:

Prof. Dr. Renate Freericks

Dr. Dieter Brinkmann

Mitwirkung:

Tammo Hinderks

Felix Malyuga

Auftraggeber: Bremer Fußball-Verband e.V.

Projektsteuerung: Bremer Sportjugend im LSB Bremen e.V.

Laufzeit: 1.10.2019 bis 31.3.2021

Bremen im März 2021

Inhalt

1 Einleitung ... 3
2 Zielsetzung und Projektbausteine ... 4
3 Projektverlauf und Methodik einzelner Bausteine ... 6
3.1 Feldforschung und Kontakte zu den Vereinen ... 7
3.2 Befragung der Aktiven im Projekt „eFootball“ (online) ... 10
3.3 Teilnehmerbefragung im Anschluss an ein online-Turnier ... 11
3.4 Fokusgruppe mit aktiven Spielern ... 12
3.5 Interviews mit den Projektleitern ... 13
4 Ergebnisse der Evaluation eFootball im Jugendsport ... 14
4.1 Bilanz aus der Sicht der Projektakteure ... 14
4.2 Prüfung einzelner Hypothesen der Evaluation ... 17
4.2.1 Förderung des aktiven Sports durch das neue Freizeitangebot im Verein (Bindung und Gewinnung) ... 17
4.2.2 Förderung des taktischen Verständnisses für den realen Sport ... 19
4.2.3 Akzeptanzsteigerung für gesundheitsbewusstes Verhalten durch Schulungsangebote (Medienkonsum, Rücken, Ernährung) ... 21
4.2.4 Erhöhung der Engagement-Bereitschaft ... 23
4.2.5 Stärkung der Beteiligung Jugendlicher am Vereinsleben ... 24
4.2.6 Ansprache vielfältiger Zielgruppen (Inklusion, Gender…) ... 25
4.2.7 Nachhaltigkeit im Sinne einer Fortsetzung und Weiterentwicklung ... 26
5 Ausblick und Wünsche für die Weiterentwicklung ... 34
6 Fazit und Ausblick ... 35
7 Anhang ... 38

1 Einleitung

Der vorliegende Evaluationsbericht dokumentiert die wissenschaftliche Begleitung des Projekts „eFootball im Jugendsport“ durch die Hochschule Bremen im Zeitraum Herbst 2019 bis Winter 2020. Umgesetzt wurde das Vorhaben im Auftrag des Bremer Fußballverbandes durch das Bremer Institut für Tourismuswirtschaft und Freizeitforschung. Im ersten Teil des Berichts geht es um die Zielsetzung und die verschiedenen quantitativen und qualitativen Bausteine der Evaluation. Der zweite Teil ist den Ergebnissen gewidmet. Sie werden entlang der gemeinsam mit der Projektsteuerung für das Vorhaben entwickelten Hypothesen präsentiert.

„eFootball im Jugendsport“ ist ein einmaliges Experiment zur Jugendförderung im Sportverein mit Ausstrahlung über die Hansestadt Bremen hinaus. Freizeitsportliche, medienpädagogische und gesundheitsfördernde Ansätze waren in das Vorhaben eFootball integriert. Im Mittelpunkt der Analysen zum Erfolg des Vorhabens stehen die Sichtweisen der beteiligten Akteure, die Projektleitungen in den einzelnen Vereinen und die aktiven Spieler, die das Angebot in den Vereinsheimen oder später im Rahmen von online-Turnieren genutzt haben.

Digitale Spiele sind für die meisten Kinder und Jugendlichen heute fester Bestandteil der alltäglichen Freizeit. Die aktuelle JIM-Studie 2020 verweist darauf, dass 68 % der Jugendlichen zwischen 12 und 19 Jahren regelmäßig, d.h. mehrmals pro Woche oder täglich, digitale Spiele spielen (Computer, Konsole, Tablet und Smartphone). Sie sind beliebter bei Jungen als bei Mädchen, und nur wenige spielen überhaupt keine digitalen Spiele. Die durchschnittliche Spielzeit an Werktagen ist gegenüber 2019 um 40 Minuten auf inzwischen 121 Minuten über alle Spieloptionen hinweg angestiegen, wahrscheinlich bedingt durch die Corona-Pandemie, und am Wochenende wird mit durchschnittlich 145 Minuten noch häufiger gespielt. Die Fußballsimulation FIFA steht dabei an dritter Stelle der beliebten Spiele (11 %) und ist insbesondere in der Altersgruppe 18 bis 19 Jahre populär.[1]

Für die beteiligten neun Sportvereine waren mit dem Verbundprojekt „eFootball“ unterschiedliche Hoffnungen auf eine gesteigerte Außenwahrnehmung, eine Gewinnung neuer engagierter Mitglieder oder auch die Weiterentwicklung der im Amateurbereich tätigen eSport-Szene in Bremen verbunden. Sie wollten den vermuteten Interessen Jugendlicher, nach einer attraktiven Freizeitgestaltung im Anschluss an die Schule entgegenkommen. Neue Medien für Spiel und Geselligkeit, wie die Fußballsimulation FIFA, sollten die Attraktivität des Jugendangebots steigern und mehr bieten, als den Teilnehmern zu Hause an Technik und Unterhaltung schon zur Verfügung steht.

Die Erwartungen an eine dynamische Entwicklung des Jugendsektors der Vereine konnten durch das Vorhaben noch nicht eingelöst werden. Dies zeigen die vorliegenden Daten und Einschätzungen. Dabei wurden die strukturellen Probleme des Projekts noch durch die alles zum Stillstand bringende Corona-Pandemie dramatisch verschärft. Gleichwohl lassen sich Erfolgsfaktoren für eine nachhaltige Weiterführung des Vorhabens oder auch für die Gestaltung vergleichbarer Projekte erkennen. Darauf wird im Ergebniskapitel besonders eingegangen.

Den beteiligten Projektleitern und den Teilnehmern an unsere Befragung danken wir für die aktive Unterstützung der Evaluation. Besonderer Dank gilt dem Landessportbund Bremen für die umsichtige Projektsteuerung und die gute Zusammenarbeit.

Projektteam BITF

[1] Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs): JIM-Studie 2020, S. 56-58.

2 Zielsetzung und Projektbausteine

Ziel des Vorhabens war die Begleitung des Projekts „eFootball im Jugendsport“ in Bremen. Auftraggeber war der Bremer Fußballverband e.V.. Weitere Partner im Projekt waren die Bremer Sportjugend im LSB Bremen e.V., die Landesmedienanstalt Bremen und die AOK Bremen/Bremerhaven.

Das Projekt „eFootball“ wurde im Oktober 2019 mit neun kooperierenden Vereinen gestartet. Es beinhaltet:

1) Eine Ausstattung der Vereine mit einer PlayStation und dem Spiel „FIFA 20“
2) Die Unterstützung und Beratung durch das zentrale Projektmanagement
3) Begleitende Angebote der Landesmedienanstalt Bremen (Elternabende)
4) Angebote und Beratung der AOK zur Gesundheitsförderung
5) Eine Evaluation durch die Hochschule Bremen (BITF)

Im Zentrum der Projektevaluation stehen die Sicht der beteiligten Jugendlichen (Bewertung des Angebots, Gesundheitsaspekte und Engagement-Bereitschaft) und die Effekte für den jeweiligen Sportverein (Angebots- und Vereinsentwicklung). Folgende Hypothesen werden im Einzelnen verfolgt:

1) Förderung des aktiven Sports durch das neue Freizeitangebot im Verein (Bindung und Gewinnung)
2) Förderung des taktischen Verständnisses für den realen Sport
3) Akzeptanzsteigerung für gesundheitsbewusstes Verhalten durch Schulungsangebote (Medienkonsum, Rücken, Ernährung)
4) Erhöhung der Engagement-Bereitschaft
5) Stärkung der Beteiligung Jugendlicher am Vereinsleben
6) Ansprache vielfältiger Zielgruppen (Inklusion, Gender…)
7) Nachhaltigkeit im Sinne einer Fortsetzung und Weiterentwicklung

Bausteine der Evaluation

Die Evaluation enthält insgesamt sechs Bausteine. Quantitative und qualitative Methoden kamen zum Einsatz. Eine Abstimmung einzelner Instrumente und Erhebungen erfolgte mit der Bremer Sportjugend im LSB als Koordinationsstelle für das Projekt (Linus Edwards).

Baustein 1: Kontaktaufnahme mit den beteiligten Vereinen und Zeitplanung

Klärung der Evaluationsfragen mit den beteiligten Partnern (Bremer Sportjugend im LSB Bremen e.V. und Bremer Fußball-Verband sowie AOK als Gesundheitspartner). Festlegung des Zeitplans für die einzelnen Bausteine. Einbindung der Beteiligten neun Vereine und Standorte durch Vor-Ort-Besuche: Information über die Evaluationsfragen und Absprache des Zeitplans für die Datenerhebung. Dokumentation der eingerichteten Spielstation. Stand des Aufbaus einer FIFA-Jugendgruppe. Planung: Dezember 2019 und Januar 2020.

Baustein 2: Teilnehmerbefragung

Standardisierte Befragung der Teilnehmer am Projekt mit einem Fragebogen. Vermuteter Umfang: ca. 20 Teilnehmer pro Standort, insgesamt ca. 180 Befragte. Umsetzung vor Ort durch die Vereine als eine moderierte Online-Befragung mit Zugang über einen Schlüsselcode. Koordination und Auswertung durch das Institut BITF an der Hochschule. Erfasste Aspekte: Zufriedenheit mit dem

Projekt, Erfahrungen im Bereich eSport und FIFA, Interesse an weiteren Angeboten, Anregungen für die Fortführung, demografische Angaben, Qualifizierungswünsche. Planung: Januar/Februar 2020.

Baustein 3: Qualitative Teilnehmerinterviews (Fokusgruppen)

Vertiefende Befragung von Jugendlichen im Rahmen von Fokusgruppen. Geplanter Umfang: 4 Fokusgruppen mit jeweils 5-6 Teilnehmern an verschiedenen Standorten, insgesamt 20-25 Beteiligte. Ziel: Analyse von Motiven, Kontexten und individuellen Lernprozessen. Durchführung in Kooperation mit den Vereinen (Raum), Moderation durch Mitarbeitende des Instituts. Planung: März/April 2020.

Baustein 4: Interviews mit den Projektleitungen in den Vereinen

Teilstandardisierte Interviews mit den Projektverantwortlichen aus den beteiligten Vereinen auf der Basis eines Leitfadens. Umfang: 9 Interviews nach der 2. Projekthälfte. Erfasste Aspekte: Entwicklung des Projekts aus Vereinssicht, Auswirkungen auf die Jugendarbeit, Einschätzungen zu den Perspektiven. Planung: Juni/Juli 2020.

Baustein 5: Teilnehmende Beobachtung an den Projektstandorten

Besuch der eingerichteten Räume für das Projekt „eFootball“ an den Vereinsstandorten. Umfang: 2 Termine pro Standort, jeweils nach Projektstart und im Verlauf des Vorhabens nach der zweiten Projekthälfte. Zielsetzung: Einschätzung der Rahmenbedingungen und der Beteiligungsstrukturen vor Ort. Fotos zur Dokumentation und Besuchsprotokolle. Planung: Dezember 2019 und Januar bis Juli 2020 nach Absprache.

Baustein 6: Evaluationsbericht

Zusammenfassung der Erkenntnisse zu einem Evaluationsbericht mit Blick auf die zentralen Fragestellungen des Projekts. Analyse von Gelingensbedingungen und Perspektiven für den Sektor eSport im Verein am Beispiel FIFA. Planung: September/Oktober 2020.

3 Projektverlauf und Methodik einzelner Bausteine

Die Evaluation orientierte sich am Projektplan für das gesamte Vorhaben (s. Abb. 1). Bedingt durch die Corona-Pandemie gab es im Projekt selbst, aber auch in der Evaluation einige Verschiebungen, so dass die geplante Abschlusspräsentation erst im März 2021 erfolgen konnte.

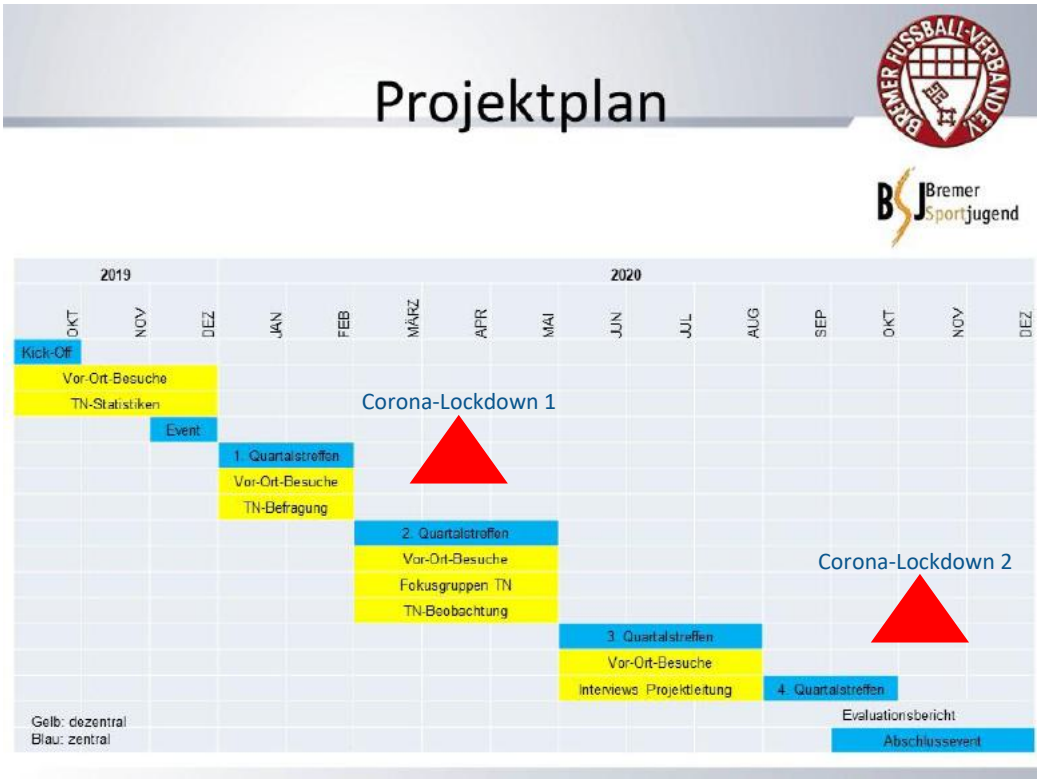


Abbildung 1: Projektplan, Begleitung HSB (gelb)

Umsetzung der Evaluationsbausteine

Baustein 1 „Zielklärung und Kontaktaufnahme“: Bearbeitet. Die Evaluationsfragen wurden mit den Projektverantwortlichen abgestimmt. Die beteiligten Vereine wurden kontaktiert, und es fanden Vor-Ort-Besuche bei acht aktiven Vereinen im Projekt statt. Zeitraum: Dezember 2019 bis März 2020.

Baustein 2 „Teilnehmerbefragung“: Bearbeitet. Online-Befragung mit 25 Teilnehmern (s. Zwischenbericht) im Zeitraum Februar bis März 2020. Ergänzende Teilnehmerbefragung zu einem durchgeführten Online-Turnier im Mai 2020 im Zuge der Corona-Beschränkungen (7 Teilnehmer).

Baustein 3 „Fokusgruppen“: Bearbeitet. Umsetzung als online Zoom-Konferenz mit vier Diskussionspartnern nach einem Aufruf durch die Projektkoordination des LSB. Zeitraum: September 2020.

Baustein 4 „Interviews Projektleitungen“: Bearbeitet. Leitfadengestützte Telefoninterviews mit acht Projektverantwortlichen, Transkription und inhaltsanalytische Auswertung. Umsetzung September bis Oktober 2020.

Baustein 5 „Teilnehmende Beobachtung“. Teilweise bearbeitet im Rahmen des Erstkontaktes. Aufgrund der Corona-Krise ab März 2020 waren keine weiteren Termine möglich.

Baustein 6 „Evaluationsbericht“. Erstellung nach Absprache mit der Projektleitung im Zeitraum: Dezember 2020 bis März 2021. Zwischenbericht mit Daten der Teilnehmerbefragungen im Juli 2020.

Zur Abstimmung mit dem Projektmanagement erfolgte die Teilnahme an drei Zoom-Konferenzen der Steuerungsgruppe im Juni, Juli, September 2020 und Februar 2021. Außerdem wurden die Fragebögen für die Teilnehmerbefragungen sowie der Leitfaden für die Projektleiterinterviews abgestimmt und durch den LSB freigegeben.

3.1 Feldforschung und Kontakte zu den Vereinen

Die Feldforschung mit Vor-Ort-Besuchen der aktiven Vereine begann im Dezember 2019. Die folgende Übersicht zeigt die Kontakte und die zurück gemeldeten Teilnehmerzahlen.

Verein	Kontaktpartner	Ortstermin	Plan TN-Interviews	Priorität	TN-Zahlen
Habenhauser FV	Tobias Ketz	18.12.	Mitte Februar	hoch	10
ATSV Habenhausen	Mark Schaffert	6.12.	Mitte Februar	hoch	12
FC Union 60	Axel Viereck	5.12.	nein	gering	0
Bremer SV	Tore Felgendreher	8.1.	Ende Februar	mittel	0
JFV Weyhe-Stuhr	Marvin Bade	21.1.	ab Mitte Februar	hoch	15
SC Lehe-Spaden	Timo Koop	29.1.	ab Ende Februar	mittel	4
TV Eiche Horn	Daniel Teetz	3.2.	April	mittel	0
SG Marßel	Wolfgang Noch	4.3.	ab April	mittel	0
ATS Buntentor	Nick van Persie	nein	nein	gering	0
Summe TN					41

Abbildung 2: Projektpartner und Feldforschung

Insgesamt wurden von den besuchten Vereinen 41 Teilnehmer gemeldet. Gegenüber der Projektplanung (20 Teilnehmer pro Verein) ergibt sich damit eine deutlich geringere Grundgesamtheit.

Der Verlauf der Projektentwicklung wird in den folgenden Einzeldarstellungen stichwortartig dokumentiert. Ausgegangen wird vom Stand zum Zeitpunkt der ersten Kontaktaufnahme Anfang des Jahres 2020. Die weitere bekannte Entwicklung ist danach vermerkt (Stand Herbst 2020).

Habenhauser FV

Spielstation im Vereinsheim, permanent aufgebaut, guter Raum, regelmäßige Termine am Donnerstag, ca. 10 Teilnehmer.

Stand Herbst 2020: Das Projekt ist stabil. Eine gezielte Weiterentwicklung des Projekts konnte durch eine moderate Erweiterung des Teilnehmerkreises und die Optimierung der Räumlichkeiten erreicht werden. Gesundheitsaspekte konnten durch eine Veranstaltung ebenfalls mit aufgenommen werden. Die Ansprüche an ein ganzheitliches Freizeitkonzept und die Gewinnung jüngerer Zielgruppen konnten noch nicht ganz umgesetzt werden. Eine gute Weiterentwicklung nach Ende der Projektlaufzeit ist sehr wahrscheinlich.

ATSV Habenhausen

Spielstation im Saal des Vereinsheims, mobiler Aufbau, Turniere und Außenaktivitäten, regelmäßiges Training am Samstag, ca. 12 Teilnehmer (auch Erwachsene).

Stand Herbst 2020: Beim ATSV hat das Projekt zu Anfang einen guten Verlauf genommen. Ein Kern von Mitgliedern hat sich engagiert um das Projekt gekümmert. Durch die Corona-Krise kam es zum Stillstand. Ein online-Turnier als Alternative konnte aufgrund der fehlenden Kompetenzen nicht umgesetzt werden. Unter günstigen Rahmenbedingungen kann ein neuer Anlauf genommen werden.

FC Union 60

Spielstation im Hinterraum des Vereinsheims, nüchterner Raum, mobiler Aufbau, technische Probleme mit der Spielstation. Bisher kein Interesse der Jugendlichen. Geplant: Kooperation mit dem Sportgarten.

Stand Herbst 2020: Das Projekt ist nach kurzer Anlaufphase gescheitert und wurde aufgrund der mangelnden Nachfrage bei den Jugendlichen eingestellt. Die Gründe für das Desinteresse sind nicht so ganz erkennbar. Vermutet werden können Probleme mit der Atmosphäre des Raums in der Vereinsgaststätte und der Einbindung der Trainer. Eine Kooperation mit dem Sportgarten konnte aufgrund der Corona-Krise nicht mehr aufgebaut werden.

Bremer SV

Spielstation im Vereinsheim, mobiler Aufbau, Raum frisch renoviert, Ausstattung mit Wohnzimmermöbeln, noch kein fester Termin. Interessentenkreis vorhanden.

Stand Herbst 2020: Das Projekt beim Bremer SV hat sich mit viel Schwung entwickelt. Viele Kinder konnten eingebunden werden. Die Räumlichkeiten und auch die Zeitstruktur scheinen gut geeignet für eine erfolgreiche Projektentwicklung. Als Variante in der Corona-Krise wurden online-Turniere vorangetrieben. Eine weitere positive Entwicklung ist wahrscheinlich.

JFV Weye-Stuhr

Spielstation im Vereinsheim Weye TSV, mobiler Aufbau, 3-4 Monitore aufbaubar, Ziel: feste Montage, regelmäßiges Training am Montag, auch Turnierangebot, Betreuung durch FSJler. Ca. 15 Teilnehmer.

Stand Herbst 2020: Das Projekt in Weye-Stuhr ist gut angelaufen. Dies hängt offenbar mit der guten Vernetzung im Verein und der engagierten Betreuung durch die FSJler zusammen. Die jugendlichen Betreuer wurden von den jungen Spielern sehr gut angenommen. Sie waren engagiert und haben auch in Corona-Zeiten den Kontakt durch online-Angebote aufrecht erhalten. Eine positive Weiterentwicklung hängt an der strukturellen Verankerung im Verein und ist bei einer Übergabe der Betreuung in die Hände der nächsten Generation von Freiwilligen sehr wahrscheinlich.

SC Lehe-Spaden

Spielstation im Vereinsheim, mobiler Aufbau, Nebenraum der Gastronomie, Training am Dienstag/Mittwoch, Turniere geplant. 4 Teilnehmer.

Stand Herbst 2020: Das Projekt wurde zunächst mit gutem Schwung begonnen. Durch die Corona-Krise gab es einen vollständigen Projektstillstand. Die Online-Möglichkeiten konnten auch nicht genutzt werden. Nach einem Wechsel des ehrenamtlichen Projektleiters soll ein Neustart versucht werden. Die räumlichen Bedingungen in der Vereinsgaststätte sind nicht schlecht, aber ein mobiler Aufbau und Diskontinuitäten in der Leitung und Betreuung machen den weiteren Projekterfolg problematisch.

TV Eiche Horn

Spielstation im Vereinsheim, Multifunktionsraum, teilmobiler Aufbau. Betreuung durch FSJler. Noch keine Teilnehmer, geplanter Start Ende März.

Stand Herbst 2020: Das Projekt hat sich erst spät entwickelt. Die personellen Rahmenbedingungen mit einer Betreuung durch FSJ-Stellen waren gut, auch der Raum war akzeptabel. Durch eine Prioritätensetzung im Verein wurde die Entwicklung nicht wie gewünscht vorangebracht. Im Rahmen der Corona-Krise sind die ersten Versuche dann schnell zum Erliegen gekommen. Alternativen wie ein Online-Turnier wurden nicht aufgegriffen. Eine positive Weiterentwicklung hängt an einem Neuaufbau der Strukturen im Verein und ist kritisch zu bewerten.

SG Marßel

Spielstation im Vereinsheim, mobiler Aufbau im Multifunktionsraum. Noch kein regelmäßiger Termin, gezielter Einsatz des Programms durch die Trainer.

Stand Herbst 2020: Das Projekt beim SG Marßel hat sich nach einigen Anlaufproblemen ganz gut entwickelt. Die Einbindung in die Vereinsaktivitäten scheint gut gelungen, und nach anfänglichen Schwierigkeiten wurde eine gute Raumlösung im Vereinsheim gefunden. Eine Ausweitung auf sehr junge Zielgruppen (10 Jahre) wurde angestrebt, konnte aber aufgrund des Jugendschutzes noch nicht umgesetzt werden. Durch die Corona-Krise mussten alle Aktivitäten gestoppt werden, eine Wiederaufnahme erscheint jedoch möglich. Die Voraussetzungen für eine erfolgreiche Weiterführung sind gegeben.

ATS Buntentor

Projekt noch nicht gestartet. Planung für März/April.

Stand Herbst 2020: Nach mehrfachen vergeblichen Kontaktversuchen wurde erkennbar, dass das Projekt nicht umgesetzt werden konnte. Die Gründe dafür sind unklar. Eine Erstbegehung konnte auch nicht realisiert werden.

Abbildung 3: Spielstation TSV Weye

3.2 Befragung der Aktiven im Projekt „eFootball“ (online)

Insgesamt konnten im März Teilnehmerbefragungen in vier beteiligten Vereinen durchgeführt werden. Ein Projektpartner hat die Befragung kurzfristig abgesagt. 25 Fragebögen wurden in die Auswertung einbezogen.

Verein	Termin	Zeit	Moderation	TN
Habenhauser FV	Do 27. Februar	19.00	Tammo	11
ATSV Habenhausen	Sa 7. März	10.00 bis 13.00	Felix	2
Bremer SV	Fr 21. Februar	16.00	Felix	4
JFV Weyhe-Stuhr	Mo 24. Februar	17.30 bis 19.00	Felix	8
SC Lehe-Spaden	abgesagt			0
Gesamt				25

Abbildung 4: Moderierte Online-Befragung

Alle Vereine wurden gebeten, eine Einverständniserklärung der Eltern zur Befragung der Jugendlichen einzuholen (s. Anhang). Die Befragung erfolgte dann mit einem Online-Tool vor Ort,

moderiert durch die studentischen Hilfskräfte des Projekts. Der Fragebogen war über das Mobiltelefon oder die PC-Station im Vereinsheim abrufbar. Probleme bei der Bearbeitung des Online-Fragebogens wurden nicht gemeldet.

Leider konnten nicht alle Vereine für eine Kooperation bei der Teilnehmerbefragung gewonnen werden. Von weiteren Terminen zur Erhöhung der Ausschöpfungsquote musste aufgrund der Corona-Krise abgesehen werden. Aus den verfügbaren Daten zur Grundgesamtheit ergibt sich eine Beteiligung von ca. 60 % der Aktiven an der Erhebung. Die meisten kommen vom Habenhauser FV.

Die Gruppe der online befragten Spieler

Von den befragten Aktiven sind 22 Mitglied in dem jeweiligen Sportverein, in dessen Vereinsheim die Befragung durchgeführt wurde. Drei sind Gäste. Am Fußballtraining im Verein nehmen 14 Befragte (56 %) aktiv teil.

Alle teilnehmenden eFootball-Spieler sind männlich. Bezogen auf das Alter ist die Zusammensetzung jedoch von großer Streuung gekennzeichnet. Im Mittel sind die Teilnehmer 20 Jahre alt, die Standardabweichung beträgt allerdings 10 Jahre, bedingt durch einige erwachsene Teilnehmer (11). Der Älteste ist 50 Jahre alt, der Jüngste 11. Der Median beträgt 15 Jahre.

Beim Bildungsabschluss (bzw. dem Schulbesuch) zeigt sich ein hoher Bildungsstand. 13 Teilnehmer haben ein Gymnasium besucht (52 %), sechs eine Oberschule. Vier haben eine Hauptschule oder Realschule besucht, zwei eine sonstige Schule. Neun Teilnehmer sind in einer gymnasialen Oberstufe (36 %) oder haben sie mit Abschluss besucht.

Kein Spieler hat eine körperliche oder geistige Beeinträchtigung angegeben. Drei haben hierzu keine Angaben gemacht.

Alle Spieler haben eine Spielkonsole zu Hause. Die meisten kennen sich ganz gut mit dem Spiel aus oder beherrschen schon viele Tricks und Techniken (insgesamt 20). Vier spielen ganz häufig, auch bei Turnieren, und einer hat schon in einer Liga eFootball gespielt. Keiner ist ein Anfänger.

3.3 Teilnehmerbefragung im Anschluss an ein online-Turnier

Aufgrund der Corona-Krise konnten ab Mitte März keine sportlichen Aktivitäten in den Vereinen mehr stattfinden. Auf selbstorganisierter Basis wurde stattdessen von einigen aktiven Vereinen ein online-Turnier organisiert. In Abstimmung mit der Projektsteuerung wurde eine weitere kurze online-Befragung an dieses neue Angebot angedockt (s. Zwischenbericht). Die Teilnehmer am Turnier wurden per Link vom LSB dazu eingeladen. Am online-Turnier haben nach Information der Projektsteuerung zuletzt 8 Spieler teilgenommen. Die Befragung dazu wurde von 7 Teilnehmern beantwortet. Dies entspricht einer Ausschöpfung von 87 %.

Die Gruppe der Turnierspieler

Alle befragten FIFA-Spieler sind männlich. Alle sind volljährig, der Jüngste ist 18, der Älteste 25. Im Mittel sind die Spieler 21 Jahre alt, und die Standardabweichung beträgt 2 Jahre. Auch der Median ist 21 und zeigt die geringen Abweichungen vom Mittel. Damit sind die Turnierspieler bezogen auf das Alter weitaus homogener als die FIFA-Aktiven in den Vereinen generell. An der allgemeinen Befragung hatten drei Spieler schon teilgenommen, vier haben dabei nicht mitgemacht.

Alle sieben Turnierspieler haben die eigene Spielstation zu Hause für eine Beteiligung am online-Turnier genutzt. Die Teilnehmer sind insgesamt recht erfahren im Spiel. Vier beherrschen schon viele Tricks, zwei spielen häufig bei Turnieren und einer hat schon in einer Liga eFootball gespielt.

3.4 Fokusgruppe mit aktiven Spielern

Wie im Projektplan vorgesehen, wurde zur Ergänzung der strukturierten Befragung im Rahmen der online-Erhebungen auch eine qualitativ angelegte Befragung von Spielern unternommen. Diese wurde als eine Fokusgruppe mit mehreren Teilnehmern geplant, um über eine Diskussion verschiedener Aspekte des Projekts mehr über die Motivation der Teilnehmer, ihr Erleben und ihre Sicht auf eine Weiterführung zu erfahren.

Bedingt durch die Unterbrechung aller Aktivitäten im Kontext der Corona-Pandemie war die Kontaktaufnahme zu den Aktiven nicht mehr ganz so einfach, wie gedacht, und auch die erkennbar geringere Teilnehmerzahl bei den Projekten als am Anfang erwartet sprach für eine angemessene Reduktion dieses Evaluationsbausteins. Letztlich wurde eine Fokusgruppe realisiert. Über die Projektkoordination des LSB wurde eine Einladung dafür an die beteiligten Vereine verteilt.

Die Fokusgruppe wurde am 29. September 2020 mit vier Teilnehmern durchgeführt. Die Umsetzung der etwa einstündigen Diskussion erfolgte als Videokonferenz mit dem System Zoom von der Hochschule aus. Zeitweise gab es technische Probleme mit der Verbindung. Trotzdem ist ein intensives Gespräch über die Projekterfahrungen und eine mögliche Fortsetzung zustande gekommen. Auffällig ist, dass sich an der Fokusgruppe nur die älteren Spieler beteiligt haben. Gründe könnten in der Art der Einladung und der Weiterleitung gelegen haben. Ein Spieler berichtete davon, dass er erst kurzfristig von dem Gespräch erfahren hatte. Ein weiterer Versuch mit einer Fokusgruppe wurde angesichts der ruhenden Projektaktivitäten nicht unternommen.

Fokusgruppe Teilnehmer	**Verein**	**Angaben zur Person**	**Erfahrungen FIFA**
Nikolai	Habenhauser FV	28, technisches Studium, Uni-Promotion angezielt	Aktiver Spieler seit zwei Jahren, Teilnahme an Turnieren und Trainer für eSport im Verein
Olli	Habenhauser FV	29, BA-Studium Management, öffentlicher Dienst	Spieler im Vereinsprojekt seit etwa einem Jahr
Max	SG Marßel	24, in einer technischen Ausbildung	Engagement im Vereinsprojekt (Werbung für das Vorhaben), online-Turnier
Jonas	SG Marßel	26, berufliche Reha, Pflegeberuf angezielt	Engagement im Vereinsprojekt (Raum), online-Turnier

Tabelle 1: Demografische Angaben und Projektaktivitäten der Fokusgruppenteilnehmer

3.5 Interviews mit den Projektleitern

Zur Beantwortung der vereinsbezogenen Hypothesen wurden im Herbst 2020 leitfadengestützte Experteninterviews mit acht Projektleitern geführt. Ein Projekt war nicht mehr erreichbar und hat auf Anfragen nicht reagiert. Die Fragen bezogen sich auf die Entwicklung des Vorhabens und die einzelnen Hypothesen (Mitgliedergewinnung, Engagement der Jugendlichen und Integration in den Verein, Erreichbarkeit der angestrebten Zielgruppen und Vorstellungen über eine nachhaltige Projektentwicklung). Der Leitfaden ist im Anhang dokumentiert.

Die telefonisch durchgeführten Interviews mit einer Dauer von ca. 30 Minuten wurden transkribiert und unter Nutzung des Programms F4Analyse kategorienbasiert ausgewertet. Aus den Hypothesen des Projekts wurden acht Hauptkategorien, einschließlich Gesamtbilanz, mit z.T. mehreren Unterkategorien entwickelt. Das gesamte Material wurde dann im Sinne einer strukturierenden Inhaltsanalyse erschlossen. Die verschiedenen Aspekte wurden für den Bericht in Kommentaren zusammengefasst und zusammen mit besonders aussagefähigen Beispielen aus dem Material in den Abschlussbericht überführt.

Die folgende Übersicht zeigt die durchgeführten Experteninterviews und dokumentiert den erfassten Projektstand.

Verein	**Kontaktpartner**	**Interview 2020**	**Projektstand**	**Planung**
Habenhauser FV	Tobias Ketz	30.9.	online-Turnier	Weiterführung
ATSV Habenhausen	Mark Schaffert	6.10.	unterbrochen	Neustart
FC Union 60	Axel Viereck	15.9.	abgebrochen	keine
Bremer SV	Tore Felgendreher	5.10.	online-Turnier	Weiterführung
JFV Weyhe-Stuhr	Sebastian Mohmeyer	15.9.	unterbrochen	Neustart
SC Lehe-Spaden	Uwe Metzdorf	5.10.	unterbrochen	Neustart
TV Eiche Horn	Daniel Teetz	7.10.	abgebrochen	unklar
SG Marßel	Wolfgang Noch	7.10.	unterbrochen	Neustart
ATS Buntentor	Nick van Persie	nein	abgebrochen	unbekannt
Summe TN				

Abbildung 5: Interviews mit den Projektleitern

4 Ergebnisse der Evaluation eFootball im Jugendsport

4.1 Bilanz aus der Sicht der Projektakteure

Zu Beginn der Interviews mit den Projektleitern wurde eine allgemeine Einschätzung zum Projekterfolg erfragt. Die meisten Projekte zeigen sich ganz zufrieden mit dem Start. Einzelne Vorhaben haben keine Resonanz bei den potenziellen Teilnehmern gefunden oder mussten aufgrund der eigenen Projektorganisation mit Verzögerungen zurechtkommen.

„F: Wir hatten einen guten Start und sind mit einem regelmäßigen Training gestartet, wo Freitagnachmittags zwischen acht und zehn Kinder dabei waren. Dann haben wir relativ frühzeitig ein Turnier organisiert, wo glaube ich zwölf Kinder mit dabei waren. Dementsprechend war das von unserer Seite sehr erfolgreich und die Erwartungen wurden übertroffen, was die Teilnehmeranzahl betrifft. Die Resonanzen der Jugendlichen waren auch sehr positiv.“ (Transkript Felgendreher, Absatz 7)

Für andere Projekte gab es eine ähnlich gute Startphase. Die Kontakte über den Fußballverband und der damit verbundene Austausch boten Rückhalt. Gleichwohl wurden die erwarteten Teilnehmerzahlen oftmals nicht erreicht. Realisiert werden konnten kleine aktive Gruppen von ca. 10 Kindern. Ein schon vor dem Verbundprojekt aktiver Verein konnte sein eSportangebot weiter entwickeln und die Angebotsstrukturen (Raum, Technik) stabilisieren. Erste Turniere haben neben einem regelmäßigen Training zu einer guten sozialen Dynamik beigetragen und die Teilnehmer zusätzlich motiviert.

„K: Bei uns war es ja so, dass wir glaube ich als einziger Teilnehmer bereits vorher aktiv waren und wir dadurch während des Projektzeitraums eine Weiterentwicklung hatten. Somit hat es sich nicht von 0 auf entwickelt, sondern hatten auch vorher schon 7-8 Teilnehmer und das ist auch eigentlich konstant geblieben. Wir sind im Moment mit Trainer bei 10 Leuten.“ (Transkript Ketz, Absatz 7)

Für zwei Projekte gab es einen verzögerten bzw. gescheiterten Start. Ein weiteres Projekt konnte kein Angebot realisieren und ist offenbar aus dem Verbund ausgeschieden. Die Ursachen scheinen verschieden zu sein. Eine schwache personelle Absicherung, zu geringe Einbindung der Fußballtrainer oder auch eine wenig attraktive Raumsituation können hierzu beigetragen haben.

„T: Ich bin da etwas ernüchtert, weil ich sagen würde, dass es sich so gut wie gar nicht entwickelt hat. Es lief ja bei uns sowieso schon ein bisschen stockend, weil wir es an unsere FSJler gebunden hatten, die waren am Anfang motiviert und haben es dann ein bisschen schleifen lassen. Dann habe ich gesagt, dass sie jetzt ein bisschen Gas geben müssen. Dann haben sie versucht ein Turnier zu entwickeln und waren auch schon relativ weit, doch dann kam Corona.“ (Transkript Teetz, Absatz 7)

„V: Na ja, wir hatten ja Anfang des Jahres und Ende 2019 Kontakt. Da haben wir ja schon festgestellt, dass das Interesse in der Altersgruppe der 16 bis 20-Jährigen bei uns sehr gering war teilzunehmen. Wir haben mehrere Aktionen gemacht, diese anzusprechen und hatten keine ausreichende Resonanz. Dann haben wir für uns also festgestellt, dass die Grundannahme, dass unsere Jugendlichen außer bei uns Fußball zu spielen, auch gerne mit eFootball aktiv wären, anscheinend nicht stimmt.“ (Transkript Viereck, Absatz 7)

Für die Entwicklung von Alternativen im Projektverlauf (Turnier, Kooperation mit einer Jugendfreizeiteinrichtung) war es angesichts der Corona-Krise dann oft zu spät. Die betreffenden

Projekte konnten daher nicht zum Erfolg geführt werden. Ein Neustart ist aufgrund der neuerlichen Corona-Beschränkungen eher unwahrscheinlich.

Alle Projekte hatten mit dem „Shutdown“ durch die Corona-Maßnahmen zu kämpfen. Der Umgang damit war jedoch unterschiedlich. Für die eher schwachen Projekte bedeutete es das Aus oder einen zeitweisen Stillstand. Die relativ gut entwickelten Projekte versuchten, mit online-Turnieren den Kontakt zu den Aktiven zu halten und über die online-Alternative Motivation für eFootball aufzubauen. Dies scheint relativ gut gelungen zu sein, zumindest bezogen auf die etwas älteren Spieler.

Allerdings konnte das Ziel die soziale Dynamik im Verein als differenzierenden Faktor auszuspielen, nicht mehr eingelöst werden. Die Teilnehmer saßen also zu Hause vor ihrer Konsole und waren virtuell mit dem Turnier und dem Projekt verbunden. Diese etwas eingeschränkte Ersatzfunktion drückt sich auch in den Spielermeinungen aus. Online-Turniere als Standard werden nicht gewünscht.

Bilanz aus der Sicht der aktiven Spieler

Die Teilnehmerbefragung zeigt die insgesamt positive Sicht der aktiven Spieler. Die Wertungen sind ganz überwiegend im guten und sehr guten Bereich, und alle würden eine Teilnahme am Projekt empfehlen. Insgesamt wird das FIFA-Angebot im Verein gut bewertet (Mittelwert 2, Standardabweichung 1,3). Neun Spieler finden es sogar sehr gut. Die älteren Spieler bewerten das Projekt insgesamt besser als die jüngeren Teilnehmer, und in der Fokusgruppe werden insbesondere das soziale Erleben im Rahmen des Vereinsangebots positiv herausgestellt.

		Bewertung des FIFA-Angebots im Verein				
		1	2	3	6	Gesamt
Altersgruppen efootball	10-18	5	7	0	2	14
	19-50	4	6	1	0	11

Abbildung 6: Wie bewertest du insgesamt das FIFA-Angebot im Verein? (Schulnoten)

Bewertung des FIFA-Angebots im Verein

Altersgruppen efootball	Mittelwert	N	Std.-Abweichung
10-18	2,21	14	1,672
19-50	1,73	11	,647
Insgesamt	2,00	25	1,323

Abbildung 7: Mittelwertvergleich nach Altersgruppen

	stimmt überhaupt nicht	stimmt eher nicht	bin unentschieden	stimmt eher	stimmt genau	Gesamt
Der Vereinsraum ist gut geeignet für ein FIFA-Angebot	0	0	1	11	12	24
Die Playstation hier im Verein funktioriert gut	0	0	0	7	18	25
Die Betreuung hier bei den FIFA-Trainingsangeboten ist super	0	0	2	13	10	25

Abbildung 8: Bewertung einzelner Aspekte des Angebots

Die Bewertung einzelner Aspekte des FIFA-Sports im Verein zeigt, dass aus Sicht der aktiven Spieler (und bezogen auf die darüber beteiligten vier Vereine, s. Abb. 4) die Rahmenbedingungen als ganz gut einzuschätzen sind. Der Vereinsraum erscheint den meisten gut geeignet, die Technik hat überwiegend gut funktioniert und die Betreuung wird von den meisten auch positiv oder sehr positiv eingeschätzt.

Für andere Vereine stellte sich die Ausgangssituation nicht so optimal dar (mobiler Aufbau, nicht durchgängige Betreuung oder nicht so angenehme Atmosphäre im Vereinsheim). Die thematisierten Aspekte sind insgesamt sehr wichtig für die Nachhaltigkeit der Projekte (s. Kap. 4.2.7).

Bewertung des online-Turniers während des Corona-Lockdowns

Die Bewertung des Angebots insgesamt ist durch eine Überlagerung von zwei Teilgruppen gekennzeichnet. Vier Spieler sind insgesamt zufrieden mit dem Turnier und werten auf der Schulnotenskala mit sehr gut oder gut. Für drei Teilnehmer hat das Angebot nicht die erhofften Erlebnisse gebracht. Sie urteilen mit vier bzw. sechs. Der Mittelwert von 3,0 auf der Schulnotenskala hat hier keinen relevanten Aussagewert.

Die Sicht auf ein Turnierangebot der Vereine generell ist sehr positiv, sie werden als Bereicherung des Vereinslebens empfunden. Bis auf einen Teilnehmer sind alle Spieler interessiert an weiteren online-Angeboten und würden gern an einem neuen FIFA-Turnier teilnehmen. Es war eine gute Alternative in der Corona-Zeit, allerdings wird auch ein Live-Event hoch geschätzt. Die technischen Probleme haben sich offenbar in Grenzen gehalten, wie die Wertung im mittleren Segment erkennen lässt.

Eine weitere skalierte Frage bezog sich auf die allgemeinen Einstellungen zum FIFA-Angebot in den Vereinen als Teil der Jugendarbeit. Hier zeigt sich ähnlich wie bei der allgemeinen Befragung der Spieler ein gespaltenes Bild. Einige sind offen für eine stärkere Leistungsorientierung, andere betonen den spielerischen Charakter, können sich ein härteres Training nicht so vorstellen. Die Wirkung auf den Zusammenhalt im Verein wird insgesamt positiv eingeschätzt.

Gesamtbilanz

Insgesamt ist die allgemeine Bilanz durchwachsen. Ein Kern von aktiven Projekten konnte sich gut entwickeln und hat das Projektgeschehen trotz der Corona-Unterbrechung stabilisieren können. Für einen zweiten Teil der zu Anfang gestarteten Vorhaben waren die Anforderungen an die Steuerung, Betreuung und praktische Umsetzung offenbar zu hoch. Die Corona-Krise hat die Lage dieser etwas schwachen Projekte verschärft, war aber nicht die alleinige Ursache für ein Scheitern. Die Sicht der

Spieler zeigt die grundsätzliche Akzeptanz für das Vorhaben. Die älteren Spieler haben teilweise aber noch höhere Ansprüche an das Projekt und zeigen sich auch mit der Alternative online-Turnier nicht durchgängig zufrieden. Im Folgenden sollen die einzelnen Hypothesen des Projekts aufgerufen werden.

4.2 Prüfung einzelner Hypothesen der Evaluation

4.2.1 Förderung des aktiven Sports durch das neue Freizeitangebot im Verein (Bindung und Gewinnung)

Die Erwartungen der beteiligten Vereine an die Gewinnung und Bindung neuer Mitglieder waren sehr unterschiedlich. Für einige spielte es eher eine geringe Rolle, andere sahen darin ein langfristiges Ziel. Die Unterbrechung durch die Corona-Krise hat die Erwartungen noch stärker gedämpft und die Einschätzungen sind insgesamt eher pessimistisch. Die real erzielten Auswirkungen auf die Vereinsmitgliedschaft werden, bis auf einzelne Ausnahmen als gering eingeschätzt.

Anders sieht es vielleicht mit der Gewinnung neuer Kontakte aus. Durch den Zulauf, den die erfolgreichen Projekte generieren konnten und durch die Aufwertung von Treffpunkten und die Ausstrahlung nach außen wurde unter Umständen eine gute Basis für die spätere Mitgliedergewinnung gelegt.

„F: Wir haben neue Kontakte zu den Jugendlichen geknüpft. Wir haben es aber jetzt noch nicht so gemacht, dass sie bei uns Mitglied werden müssen, das sehen wir dann im zweiten Schritt. Aber wir haben die Jugendlichen zu uns in den Verein und ins Vereinsheim bekommen und da sind wir auch optimistisch, dass diese auch wiederkehren werden, wenn wir jetzt wieder Angebote vor Ort machen. Wir haben auf jeden Fall Zulauf, das Vereinsheim ist beliebt und das ist ein toller Effekt.“ (Transkript Felgendreher, Absatz 21)

Durch die heterogene Altersstruktur in einzelnen Projekten gab es auch eine Mitgliederentwicklung im Erwachsenenbereich, nicht unbedingt angezielt, aber vielleicht auch gern gesehen.

„K: Die Gewinnung der Mitglieder fand durch die Turniere und Mundpropaganda statt. Wir haben jetzt glaube ich acht oder neun neue Mitglieder gewonnen, aber mehr in einer Zielgruppe, die wir eigentlich gar nicht so ansprechen wollten. Wir nehmen diese natürlich gerne mit, aber suchen auch mehr jüngere Leute, da haben wir noch ein bisschen Nachholbedarf.“ (Transkript Ketz, Absatz 19)

			stimmt überhaupt nicht	stimmt eher nicht	bin unentschieden	stimmt eher	stimmt genau	Gesamt
Altersgruppen efootball	10-18	Das FIFA-Angebot macht für mich den Verein interessanter	0	3	2	7	2	14
	19-50	Das FIFA-Angebot macht für mich den Verein interessanter	0	1	1	4	5	11

Abbildung 9: Einschätzung der Attraktivität des Vereins

Für die meisten Spieler macht das FIFA-Angebot den Verein interessanter. Viele sind aber eher unentschieden, was das Spielen im Verein oder zu Hause betrifft.

Insgesamt konnte die Idee Mitgliedergewinnung im begleiteten Projektzeitraum und angesichts der begrenzten Aktivitäten noch nicht eingelöst werden. Bei einer längeren Laufzeit, einer stabilen Projektstruktur und vielen Außenaktivitäten ist eine Wirkung auf die Zahl der Aktiven im Verein und die weitere Entwicklung der Mitgliedschaft aber nicht ausgeschlossen.

Ausstrahlung des Vereins nach außen

Die Ausstrahlung der Projektaktivitäten nach außen war insgesamt extrem unterschiedlich. Je nach Entwicklungsstand und Aktivitäten war eine bundesweite Aufmerksamkeit oder auch nur eine Wahrnehmung in der engeren Umgebung oder der lokalen Presse möglich.

„Insgesamt hat das Projekt eFootball, was wir schon vor dem Projekt des Bremer Fußball-Verbands intern gestartet haben, hat eine riesige Aufmerksamkeit für den Verein gewonnen, sowohl regional als auch überregional. Wir sind von der Frau Stahmann nach Berlin eingeladen worden als ‚Best Practice für e-Football im Breitensport' im Rahmen der Sportministerkonferenz. Da wurde natürlich auch überregional drüber berichtet und so der Habenhausener FV als kleiner Bremer Verein mal eben genannt wo die Leute dann auch gucken: Was ist das für ein Verein, was machen die eigentlich?" (Transkript Ketz, Absatz 17)

Eine regionale Öffentlichkeit konnte beispielsweise über Turniere und offene Angebote zum Mitmachen erreicht werden. Ebenso wurden Social-Media-Kanäle erfolgreich genutzt. Für einzelne Vereine bot sich mit einer breiten Ausstrahlung auch eine Plattform für die Gewinnung von Aktiven und die Mitgliederwerbung für den Verein generell.

„Es wird wahrgenommen, dass wir dort ein Angebot haben, was auf jeden Fall einen Imagegewinn bedeutet. Dann führt das natürlich dazu, dass Mitglieder gehalten werden. Wir haben auch ein Kindertraining von der G bis zur E-Jugend gemacht und da hat es schon einen positiven Effekt gehabt, dass die Kids dann auch noch bei uns FIFA spielen konnten, neben dem normalen Fußballtraining. Außerdem noch, dass wir Kinder erreichen, die nicht bei uns Fußball spielen und vielleicht nicht so sportlich sind." (Transkript Felgendreher, Absatz 19)

Weniger erfolgreich gestartete Projekte berichten über eine gewisse Presseresonanz am Anfang. Der Projektabbruch oder eine starke Verzögerung durch die Corona-Krise haben hier zu keinen weiteren Aktivitäten geführt. Ein Einfluss auf die Mitgliedergewinnung ist konsequenterweise auch nicht festzustellen.

Insgesamt zeigt sich ein sehr heterogenes Bild. Je nach Stand des Vorhabens und des Engagements der Beteiligten konnte die Wahrnehmung in der engeren und weiteren Öffentlichkeit beeinflusst werden. Prinzipiell erscheint das Thema „eFootball" noch so originell, dass eine gute Medienwirkung und eine Aktivierung von Aufmerksamkeit erreicht werden kann.

Ganzheitliches Freizeitangebot nach der Schule

Eine gute Idee zu Projektbeginn war es, ein ganzheitliches Freizeitangebot im Anschluss an die Zeit in der Schule zu schaffen. Die Kinder und Jugendlichen sollten unmittelbar nach Unterricht und Betreuung in das Vereinsheim kommen, dort entspannen und an verschiedenen Spiel- und Trainingsangeboten teilnehmen.

Bis auf wenige Ausnahmen konnte dieses Ziel nicht realisiert werden. Hierfür werden unterschiedliche Gründe angegeben. Eine zeitliche Koordination war offenbar gar nicht so einfach, wie gedacht. Die Kinder hatten auch noch andere Pläne oder eben auch grundlegende Erholungsbedürfnisse, die sie zunächst einlösen wollten. Daher wurden unterschiedliche Zeitfenster und Kompromisslösungen gefunden: Angebote am frühen Abend, Treffen am Freizeitnachmittag und andere Termine.

„M: Freizeitangebot nach der Schule ist schwierig, weil viele von den Leuten auch lange Schule haben. Wir haben versucht, uns später zu treffen, gegen Abend, sodass möglichst viele Zeit haben. Dann haben wir uns festgelegt auf den Montag, da hatten wir dann immer von 18 Uhr bis 19:30 Uhr und eine Stunde vorher, von 17 bis 18 Uhr, die Einheit draußen.“ (Transkript Mohmeyer, Absatz 47)

Für ein Projekt stellte sich die Lage so dar, dass offenbar kein Interesse an einer Kombination von Schule und eFootball im Verein besteht, trotz entsprechender Bemühungen der Aktiven. Wieder andere haben dieses Thema angesichts der Aufbauschwierigkeiten und der Coronakrise auf einen späteren Zeitpunkt vertragt.

Die Sicht der aktiven Spieler aus der online-Befragung zeigt ein gespaltenes Bild. Für einige jüngere Teilnehmer ist es eine Option, für andere aber gar nicht. Die älteren Spieler haben hier vielleicht statt Schule die Hochschule oder die Ausbildung im Blick.

			stimmt überhaupt nicht	stimmt eher nicht	bin unentschieden	stimmt eher	stimmt genau	Gesamt
Altersgruppen efootball	10-18	FIFA ist gut zum Abschalten nach der Schule	2	3	1	4	4	14
	19-50	FIFA ist gut zum Abschalten nach der Schule	0	1	2	4	4	11

Abbildung 10: Kombination von Schule und FIFA

Insgesamt hat sich die angestrebte enge Verbindung von Schulzeiten und Freizeitangeboten als nicht umsetzbar erwiesen. Einmal gefundene Kompromisslösungen wurden erst einmal beibehalten und das Ziel eines ganzheitlichen Freizeitangebots wurde nicht weiter verfolgt.

4.2.2 Förderung des taktischen Verständnisses für den realen Sport

Zu Beginn des Vorhabens „eFootball“ wurde große Hoffnung in eine Wechselwirkung von eSport und realem Training auf dem Platz gesetzt. Diese Idee wurde von den Vereinen unterschiedlich interpretiert und aufgrund interner Prioritätensetzungen und die Verzögerungen durch die Corona-Krise nur punktuell umgesetzt. Bei einer guten zeitlichen Abstimmung von Training und Spiel können, so zeigt das Einzelbeispiel in Weye-Stuhr, durchaus positive Wirkungen erzielt werden. Die Grundidee ist attraktiv, aber nicht so einfach umsetzbar.

„M: Wir haben ja immer eine feste Trainingszeit und in dieser haben wir dann das eSport Angebot angeboten. Und davor haben wir auch noch eine freiwillige Trainingseinheit draußen angeboten, auf dem Platz, wo wir dann versucht haben, Sachen vom Zocken mit einzubauen. Das ist aber schon nicht so einfach, weil das andere natürlich immer noch eine Simulation ist und noch zum großen Teil auf

anderen Sachen basiert. Aber trotzdem haben wir versucht, diese Sachen mit einzubauen“ (Transkript Mohmeyer, Absatz 41)

Unterschiedliche Aspekte können dabei eine Rolle spielen:

- Unterstützung von Teamgefühl und Teambuilding
- Kommunikation unterschiedlicher Abteilungen miteinander
- Simulation von Spielsituationen (gemeinsames Agieren von Spielern, Aufstellungen, Tricks)
- Trainieren der Reaktionsgeschwindigkeit, Erkennen von Lauf- und Passwegen.

Diese Ansatzpunkte zeigt der folgende Interviewauszug, zu dem am weitesten vorangeschrittenen Vorhaben im Sinne einer Wechselwirkung.

„K: Da habe ich ja gerade schon als Beispiel angebracht, dass wir uns im Januar mit unserer ersten Herren getroffen haben. Das war eigentlich erst einmal als Teambuilding gedacht, aber auch um die Möglichkeit aufzuzeigen, wie man sich die Möglichkeiten des Spiels zu Nutze machen und Situationen digital aufzeigen kann. Früher war nur das gesprochene Wort da, dann kamen irgendwann mal die Sideboards in die Trainerkabinen, wo man dann schon einmal etwas aufzeichnen konnte. Aber es ist trotzdem noch einmal etwas anderes, wenn man es mal sieht. Man kann natürlich auch ganz lange die Nationalmannschaft gucken, bis man die Systeme findet, oder man versucht diese wirklich in FIFA selber darzustellen. Es ist auch der Plan, dies weiter auszubauen und mit den Mannschaften gemeinsam Trainingskonzepte zu entwickeln.“ (Transkript Ketz, Absatz 30)

„T: Da unser Angebot nicht stattgefunden hat, kann ich dazu nicht sagen, wie weit es ist. Wir hatten es uns in der Planung vorgenommen, wir hatten uns überlegt, wie man das Teamgefühl vom eSport mit in das Training nehmen kann und auch andersherum.“ (Transkript Teetz, Absatz 27)

Einzelne Projekte setzen auf die Wechselwirkungen des FIFA-Trainings mit anderen Vereinsangeboten. Für die meisten ist dies aber noch Zukunftsmusik, und die Corona-Unterbrechung hat die ersten Initiativen in diese Richtung wieder zum Erliegen gebracht. Es gibt auch Hinweise darauf, dass das eher abstrakte Niveau der simulierten Spielbetrachtung eher für etwas ältere Aktive geeignet erscheint. Darüber hinaus ist eine Einbindung der Trainer in das Konzept und die Wahl passender Zeitfenster wichtig für den Erfolg.

Die Akzeptanz bei den Spielern ist nach Einschätzung der Projektleiter vermutlich hoch. Die Ergebnisse der Teilnehmerbefragung stützen diese Einschätzung. Wichtig erscheint die Abstimmung mit den Trainern als Schlüsselfiguren für ein integriertes Angebot. Und auch die Abstimmung der Rahmenbedingungen (Versorgung mit Essen und Trinken) ist nicht unwichtig bei einer Ausweitung der Aktivitätszeit (Training plus eSport).

Die Ergebnisse der Teilnehmerbefragung zeigen aber eher ein gespaltenes Bild. Viele sehen einen Zusammenhang zwischen dem realen und dem virtuellen Spiel, andere aber nicht. Auch bei der Ergänzung des Trainings gibt es unterschiedliche Positionen. Eine Differenzierung nach Altersgruppen gibt auch kein klareres Bild.

			stimmt überhaupt nicht	stimmt eher nicht	bin unentschieden	stimmt eher	stimmt genau	Gesamt
Altersgruppen efootball	10-18	FIFA ist eine gute Ergänzung zum Fußballtraining	0	3	6	3	2	14
	19-50	FIFA ist eine gute Ergänzung zum Fußballtraining	1	2	3	4	1	11

Abbildung 11: Kombination von FIFA und Fußballtraining

			stimmt überhaupt nicht	stimmt eher nicht	bin unentschieden	stimmt eher	stimmt genau	Gesamt
Altersgruppen efootball	10-18	Die Spieltaktik sollte mehr mit FIFA geübt werden	4	2	2	5	1	14
	19-50	Die Spieltaktik sollte mehr mit FIFA geübt werden	1	2	2	5	1	11

Abbildung 12: Nutzung von FIFA für die Spieltaktik

Für ein ganzheitliches Konzept „eFootball im Jugendsport“ ist die Entwicklung von Wechselwirkungen zusammen mit allen Beteiligten ein bedeutsames Element. Es trägt zu einer strukturellen Verankerung des Vorhabens und zur Akzeptanz auf unterschiedlichen Ebenen bei.

4.2.3 Akzeptanzsteigerung für gesundheitsbewusstes Verhalten durch Schulungsangebote (Medienkonsum, Rücken, Ernährung)

Einige Projekte haben sehr gute Erfahrungen mit der Begleitung durch Angebote zur Gesundheitsförderung gemacht. Für andere Projekte war dies nur im Rahmen einer Selbsthilfe möglich, oder sie wussten nichts oder zu spät vom Angebot der AOK im Rahmen des Vorhabens „eFootball“. Bedingt durch die Corona-Einschränkungen sind einzelne Absprachen teilweise nicht mehr umgesetzt worden.

In Selbsthilfe konnte leicht die Idee „Pausen einlegen“ umgesetzt werden. Auch ohne physiotherapeutischen Hintergrund erscheint dies möglich und plausibel. Die Idee wurde gut von den Jugendlichen angenommen.

„Trotzdem haben wir versucht, durch kleine Energizer, also kleine Spiele, Pausen einzubauen, sodass die Jugendlichen wieder runterkommen konnten um dann auch von der Konsole einmal eine Pause zu bekommen. Wir wollten auch zeigen, dass es wichtig ist, zwischendurch Pause zu machen. Sodass man nicht einfach sagt man setzt sich anderthalb Stunden vor die Konsole.“ (Transkript Mohmeyer, Absatz 57)

Projekte mit Unterstützung durch einen Physiotherapeuten konnten noch mehr Gesundheitsförderung einbauen. Sie haben beispielsweise parallel zum Training Angebote für eine richtige Sitzhaltung gemacht oder Entspannungstechniken für die Augen angeboten, die ebenfalls gut angenommen wurden.

„Wir hatten bei uns einen Physiotherapeuten vor Ort gehabt. Den können wir immer regelmäßig zu den Trainings dazu holen, zum Beispiel alle zwei Monate einmal, sodass er die Sitzhaltung korrigiert oder auf Dinge hinweist, die falsch sind.“ (Transkript Schaffert, Absatz 53)

Die Einschätzung der Projektleiter hierzu ist sehr positiv. Abgehoben wurde auch auf die Ausstrahlung in andere Tätigkeitsfelder, wie Schule und Beruf. Eine mehrfache Einbindung eines Physiotherapeuten in das Projekt wurde von Vereinen mit ersten Erfahrungen zur Gesundheitsförderung angestrebt.

„Viele Dinge, haben wir gerade durch die AOK überhaupt erfahren. Man weiß ja, dass man ein bisschen auf aufrechtes Sitzen achten muss, auch wenn man das immer nicht hören will. Aber wenn

einem die AOK dann einen Physiotherapeuten oder einen Augentrainer zur Verfügung stellt, haben wir einen immensen Input erhalten. Wenn man dann mal so ein Augentraining gemacht hat und das auch mal im Büroalltag verwendet oder auch wenn man zwei Stunden gespielt hat, was das mit den Augen macht und für die Konzentrationsfähigkeit bringt, das wundert einen. Genauso, dass man nach zwei Stunden zumindest einmal aufstehen und nach jedem Spiel die Handgelenkübungen machen sollte. So konnte man im ersten Moment sehr viel lernen, aber auch sehr viel weitergeben.“ (Transkript Ketz, Absatz 38)

Einzelne Projekte haben darüber hinaus Empfehlungen für eine gesunde Ernährung umgesetzt.

„Sowohl beim Training als auch beim Turnier haben wir Smoothies und gesunde Wraps angeboten, das haben wir gemeinsam mit der AOK gemacht mit deren Rezepten. Das haben die Kinder auch angenommen.“ (Transkript Felgendreher, Absatz 41)

Die Akzeptanz bei den Teilnehmern ist durchaus vorhanden. Es gibt aber kein eindeutiges Bild, was das gesundheitsbewusste Verhalten beim eSport angeht.

Ein Teil der Spieler achtet sehr auf die Belastungen, anderen scheint es eher egal zu sein. Die Abfrage von Interessen an gesundheitsförderlichen Angeboten zeigt vor allem einen Bedarf an „Konzentrationsübungen“ (21 Nennungen) und an Übungen für die Augen (12 Nennungen).

			stimmt überhaupt nicht	stimmt eher nicht	bin unentschieden	stimmt eher	stimmt genau	Gesamt
Altersgruppen efootball	10-18	Ich achte darauf, wie viel ich insgesamt in der Woche an der Spielkonsole sitze	1	1	3	2	7	14
	19-50	Ich achte darauf, wie viel ich insgesamt in der Woche an der Spielkonsole sitze	4	1	2	4	0	11

Abbildung 13: Gesundheitsbewusstes Verhalten an der Konsole

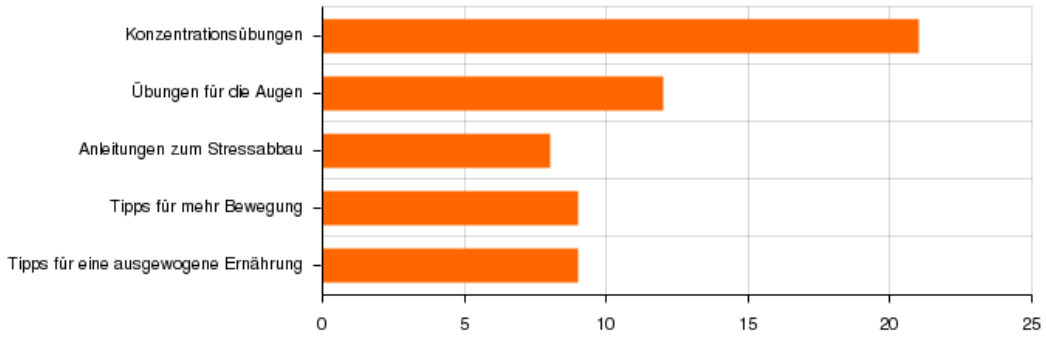


Abbildung 14: Welche Angebote zur Förderung der Gesundheit beim eFootball findest du besonders wichtig?

Die Differenzierung nach Altersgruppen offenbart nur geringe Unterschiede in den präferierten Gesundheitsangeboten. Etwas stärker ist bei den älteren Spielern der Wunsch nach Anleitungen zum Stressabbau zu erkennen.

Insgesamt lässt sich vermuten, dass Angebote zur Gesundheitsförderung (Pausen, Sitzhaltung, Augenentlastung und Ernährung) ein sinnvolles und nach anfänglichem Zögern gut akzeptiertes

Projektelement im Rahmen des Vorhabens „eFootball im Jugendsport“ darstellten. Eine breitere Information über das Angebot unter den Projektbeteiligten hätte die Wirkung noch erhöhen können.

Über die individuellen Wirkungen lässt sich aufgrund der Daten wenig sagen. In der Fokusgruppe ist das Thema nicht angesprochen worden. Die Teilnehmerbefragung gibt einige Hinweise auf die grundsätzliche Akzeptanz.

4.2.4 Erhöhung der Engagement-Bereitschaft

Ein Einfluss auf die Engagement-Bereitschaft der Jugendlichen im Verein durch das Projekt ist kaum nachzuweisen. Dies hängt mit der begrenzten Laufzeit zusammen, ist aber auch im Kontext der allgemeinen Jugendarbeit der Vereine zu sehen. Vielfältige Möglichkeiten, sich zu engagieren, bestanden schon vor dem Projekt eFootball und wurden von vielen Sportlern auch wahrgenommen. Teilweise gibt es auch jugendliche Trainer für die normale Fußballsparte, auf die verwiesen wird. Hinzu kommen altersübergreifende Arbeitseinsätze, an denen Jugendliche ebenfalls beteiligt sind. Typisch erscheint die folgende Einschätzung.

„N: Wir haben es schon immer so gehabt, dass die Jugendlichen hier spielen, dann eine Schiedsrichterausbildung machen und dann später bei uns im Herrenbereich spielen sowie eventuell als Trainer tätig sind. So haben wir schon so eine Art Kreislauf. Aber speziell zu sagen, dass das aufgrund des Projekts kam stimmt nicht, für uns ist das Normalität.“ (Transkript Noch, Absatz 25)

Erkennbar ist eine Karriere von etwas älteren Spielern in einer gut entwickelten Projektgruppe. Allerdings wäre hier der Begriff „jugendliches Engagement“ schon sehr weit ausgedehnt für eine Beschreibung. Bei einem Aufstieg zum eFootball-Trainer und einer starken organisatorischen Beteiligung an externen Turnieren erscheint ein Engagement von bis zu zehn Stunden in der Woche nicht ungewöhnlich.

Insgesamt ist zu vermuten, dass das Projekt „eFootball im Jugendsport“ keine großen Impulse zur Steigerung des vereinsbezogenen Engagements von Jugendlichen leisten kann. Es steht dem aber auch nicht entgegen, und im Einzelfall sind Synergien zwischen Engagement für eFootball und Einsatz für den Verein durchaus möglich.

Die Daten der Teilnehmerbefragung verweisen auf eine Tendenz, sich stärker für eSportprojekte im Verein und auch darüber hinaus zu engagieren. Die meisten befragten Spieler (16) sind bisher nicht freiwillig engagiert im engeren Sinne (Übernahme von Aufgaben und Verantwortung). Einzelne sind als Übungsleiter tätig oder helfen bei Veranstaltungen.

			stimmt überhaupt nicht	stimmt eher nicht	bin unentschieden	stimmt eher	stimmt genau	Gesamt
Altersgruppen efootball	10-18	Bei einem FIFA-Turnier würde ich auch in der Organisation aktiv mitarbeiten	1	2	5	4	2	14
	19-50	Bei einem FIFA-Turnier würde ich auch in der Organisation aktiv mitarbeiten	0	0	1	4	6	11

Abbildung 15: Mögliches Engagement im Rahmen eines Turniers

Viele sind bereit, sich im Rahmen eines FIFA-Turniers zu engagieren. Sie sehen auch eine Verpflichtung dem Verein gegenüber und finden, dass man sich engagieren sollte. Die Beteiligungsmöglichkeiten für Jugendliche werden überwiegend positiv eingeschätzt.

4.2.5 Stärkung der Beteiligung Jugendlicher am Vereinsleben

Die fünfte Hypothese der Begleitforschung befasst sich mit der Integration der jugendlichen eSportler in das Vereinsleben. Vermutet wurde eine positive Wirkung durch das Angebot und das damit entstehende Engagement.

Die meisten aktiven Projekte sehen die Entwicklung positiv und stellen eine mehr oder weniger starke Entwicklung fest. Diese kleinen Schritte wurden durch die Corona-Krise hart gestoppt, eine Wiederaufnahme nach Aufhebung der Beschränkungen erscheint jedoch denkbar. Für zwei Projektleiter scheint es hier keine besondere Problemlage zu geben. Sie stellen fest, dass eine Beteiligung von Jugendlichen am Vereinsleben schon ganz selbstverständlich gegeben ist.

„M: Bei uns im Verein waren eigentlich zuvor alle schon sehr integriert also man hatte jetzt nicht das Gefühl, das sich irgendwie eine Abneigung gegenüber dem Herrenbereich aufgebaut hat oder so etwas. Da waren eigentlich nie wirklich große Unterschiede.“ (Transkript Mohmeyer, Absatz 33)

Andere berichten über „kleine Anfänge“, die durch eine geschickte Begleitung der Jugendlichen noch ausgebaut werden könnten. Deutlich wird für einen Teil der Jugendlichen die Infrastruktur Verein, die es ihnen ermöglicht, hier eFootball zu betreiben, und eine Verantwortung für das Ganze scheint zu wachsen.

„S: Für die, die beim Training waren, fing es gerade an, so ein bisschen Gemeinschaft zu erzeugen, sodass man gemeinsam etwas aufbaut und eine gewisse Ordentlichkeit herrscht. Das waren so die Anfänge, dass man so ein bisschen Verantwortung bekommt und man merkt, wenn man etwas machen möchte, muss ich mich im Verein auch ein bisschen einbringen. Also die Ansätze haben wir schon gemerkt.“ (Transkript Schaffert, Absatz 35)

Interessant ist die erkennbare Aufwertung des Vereinsheims als Treffpunkt und als eine Art Mittelpunkt des sozialen Vereinslebens. Jüngere und ältere Vereinsmitglieder kommen hier zusammen, und das eSport-Angebot stellt vielleicht eine besondere Attraktion für einen Austausch dar. Dies illustriert das folgende Zitat aus den Interviews.

„F: Auf jeden Fall konnten wir das Vereinsheim wieder mehr beleben, dadurch, dass da nun auch mehr Veranstaltungen stattfinden. Dann haben wir auch einen altersübergreifenden Austausch hinbekommen, da auch Ältere beim Training oder bei den Turnieren vorbeigeschaut haben. Da die Kinder auch ihre Eltern mitbringen, lernen diese natürlich dann auch den Verein kennen. Ich glaube, dass man so insgesamt schon viele Personen erreicht, die man so über das normale Fußballangebot nicht erreichen würde.“ (Transkript Felgendreher, Absatz 25)

Zumindest die älteren Spieler eines Projekts wurden auch an anderen geselligen Angeboten des Vereins beteiligt, haben beispielsweise an einem Vereinsball oder einem offenen Spielenachmittag für Familien teilgenommen. Berichtet wird von einer Offenheit des Vereins für die „Neuen“ und einer aktiven Beteiligung der eSportler auch an nicht-virtuellen Aktivitäten.

„K: Wir machen zum Beispiel einmal im Jahr einen Vereinsball, das ist ein Ball wo alle Mannschaften kommen und das sind letztendlich 300 Leute. Der findet immer Samstagabends statt und somit sind

die Zielgruppe hier dann nicht gerade die Jüngeren. Aber die Älteren der eSports Abteilungen waren mit acht Leuten dabei, auch mit Partnern. Das wurde sehr gut aufgenommen und so findet auch Integration mit anderen statt.“ (Transkript Ketz, Absatz 24)

Aus Sicht der älteren Spieler (Fokusgruppe) hat sich für sie nur eine graduelle Entwicklung ergeben, keine grundsätzlich neue Lage. Durch einen Aufstieg in die Trainerebene ist im Einzelfall eine stärkere Integration erkennbar. Aber die Vereinsstrukturen und die Freizeit im Verein erscheinen den Diskussionspartnern selbstverständlich.

Die im Rahmen der online-Befragung aufgestellten Items zum Vereinsleben erfahren überwiegend Zustimmung. Der soziale Aspekt des FIFA-Spiels wird besonders hervorgehoben („macht Spaß in der Gruppe“). Jugendliche finden Gehör mit ihren Anliegen und Ideen, ist die Meinung der meisten.

			stimmt überhaupt nicht	stimmt eher nicht	bin unentschieden	stimmt eher	stimmt genau	Gesamt
Altersgruppen efootball	10-18	In unserem Verein wird auf die Meinung von Jugendlichen gehört	0	0	3	5	6	14
	19-50	In unserem Verein wird auf die Meinung von Jugendlichen gehört	0	0	8	2	1	11

Abbildung 16: Beteiligung von Jugendlichen am Vereinsleben

Insgesamt zeigt sich in den Einschätzungen der Projektverantwortlichen das Potenzial für eine Beteiligung von Jugendlichen am Vereinsgeschehen. Voraussetzung für eine positive Entwicklung ist eine aktive Förderung von Begegnungen und die Schaffung von Gelegenheiten. Nicht für alle Vereine ist die Stärkung der Gemeinschaft und die Integration das vordringliche Problem. Die Ausgangslage für gesellige Vorhaben, offene Turniere oder auch die stärkere Nutzung des Vereinsheims kann unterschiedlich sein.

4.2.6 Ansprache vielfältiger Zielgruppen (Inklusion, Gender…)

Mit der Projektidee war eine Ansprache vielfältiger Zielgruppen verbunden. Gedacht war an eine Beteiligung von Jungen und Mädchen sowie Menschen mit körperlichen oder geistigen Einschränkungen. Indirekt ist über die Sozialstruktur im jeweiligen Stadtteil auch die Beteiligung von Jugendlichen mit Migrationshintergrund angesprochen.

Die Interviews mit den Projektleitern der Vereine zeigen, dass diese weite Vorstellung nicht erreicht werden konnte. Auch die Teilnehmerbefragung verweist auf die Begrenzungen. Mädchen konnten nicht beteiligt werden, obwohl es in einzelnen Vereinen auch Frauenmannschaften gibt. Und auch Menschen mit Einschränkungen konnten in der begleiteten Projektphase nicht angesprochen und integriert werden.

Die Antworten der Verantwortlichen zum Thema Vielfalt beziehen sich stattdessen auf ein relativ breites Altersspektrum der Aktiven. Auch die Teilnehmerbefragung offenbart eine weite Spanne von 11 bis 50 Jahren. Bei den gut laufenden Projekten gab es trotzdem eine Kernzielgruppe von Kindern und Jugendlichen im Alter von 11 bis 18 Jahren. Teilweise, je nach Ansprache und Engagement der Betreuer, waren die Altersgrenzen noch etwas enger gezogen.

„M: Wir hatten ja so einen gewissen Grundstamm von Kindern, die ca. 11-13 Jahre alt waren. Diese waren sehr offen für das Thema. Bei den Turnieren ging das sogar bis in die Herren. Da war jegliches Alter vertreten. Nur Mädchen waren nicht einmal dabei, was schon schade ist.“ (Transkript Mohmeyer, Absatz 27)

Der Kreis der älteren Aktiven wurde von den Verantwortlichen durchaus ambivalent wahrgenommen. Sie gehörten teilweise zur organisatorischen Elite der eSport-Aktivitäten, und einzelne sind in die Trainerebene aufgestiegen. Aus Sicht der Projektleitungen sollte jedoch der Aspekt der Jugendförderung bei der Projektentwicklung im Blick bleiben.

„Zum anderen haben wir den Altersdurchschnitt im Moment deutlich höher als wir ihn gerne hätten, wir haben Leute dabei von 17 bis 50 Jahren, was ich auf der einen Seite auch gut finde, weil die Leute generationsübergreifend an einem Projekt zueinander finden. Dennoch haben wir eigentlich immer noch die Idee und den Wunsch, dass wir vielleicht zusätzlich auch ein Jugendteam haben, wo mehrere Kinder von 12 bis 18 teilnehmen, da müssen wir noch ein bisschen dran arbeiten.“ (Transkript Ketz, Absatz 13)

Eine solche Altersheterogenität ist auch nicht ohne Probleme für die soziale Dynamik und den Spielbetrieb, wie das folgende Einzelbeispiel verdeutlicht. Eine Trennung verschiedener Altersgruppen und eine gezielte Ansprache und Einbindung von Kindern erscheint daher sinnvoll.

„Zu Beginn hatten wir auch noch Ältere dabei die so Mitte 20 waren, da haben wir aber schnell gemerkt, dass es da Sinn macht, die Altersgruppen zu trennen, weil die dann teilweise ihr Bier mitgebracht haben was natürlich nicht mit den Kids zusammengepasst, dann haben wir das frühzeitig getrennt.“ (Transkript Felgendreher, Absatz 13)

Teilweise wird in den Interviews über Schwierigkeiten berichtet, bestimmte Altersgruppen zu erreichen. Hier scheinen die individuellen Bedingungen und Strategien der Ansprache sehr verschieden zu sein (bestehende Spielergruppen, Netzwerke des Vereins, Kooperation mit Schulen).

Je nach sozialem Umfeld der Vereine konnten auch Kinder mit einem Migrationshintergrund beteiligt werden. Die Angebote werden als niedrigschwellig eingeschätzt, ähnlich wie andere Sportangebote. Auf die Offenheit eines Turniers wurde besonders hingewiesen.

Insgesamt ist eine Ausrichtung auf den Jugendbereich zu erkennen. Dies entspricht dem Anliegen des Verbundprojekts „eFootball im Jugendsport“. Die Integration von „älteren Spielern“ überrascht etwas. Bei entsprechender Differenzierung der Angebote liegt darin aber kein grundsätzliches Problem, und vielleicht suchen gerade ältere Intensivspieler Anschluss an einen Verein in der Nähe. Für eine Gewinnung von freiwillig Engagierten für das Projekt kann in einem breiten Altersspektrum sogar ein Vorteil liegen. Die anfänglich formulierten weitgreifenden Vorstellungen einer Vielfalt der Zielgruppen konnten nicht eingelöst werden.

4.2.7 Nachhaltigkeit im Sinne einer Fortsetzung und Weiterentwicklung

Dieser Abschnitt umfasst verschiedene Hypothesen zur Nachhaltigkeit des Projekts eFootball im Jugendsport im Sinne einer Stabilität des Vorhabens und einer perspektivenreichen Weiterführung. Hierbei kommen die von den Projektleitern genannten und durch Beobachtung gewonnenen Erfolgsfaktoren des Projekts zum Tragen, und es werden die von den Spielern thematisierten Zukunftsaussichten aufgegriffen.

Geteilt wird von den meisten die Ansicht, dass ein solches Projekt im Kinder- und Jugendbereich kein Selbstläufer ist, sondern viel Engagement, Ausdauer und günstige Konstellationen im Verein und im Umfeld erfordert. Durchhalten, auch nach Rückschlägen, ist der „sportliche Gedanke“, der auch beim Projekt eFootball von großer Bedeutung erscheint.

„K: Es kann funktionieren, man muss nur wissen wie und man muss es sich erarbeiten. Dazu gehört auch mal ein bisschen Aufwand und Arbeit und meiner Meinung nach hat man auch einen Ertrag wenn man Aufwand und Energie reinsteckt, wie auch bei vielen anderen Dingen. Bei Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen gibt es sehr viele Chancen, aber eben auch Risiken. Man kann aber nicht sagen: ‚Ich mache das jetzt und das läuft von alleine‘.“ (Transkript Ketz, Absatz 34)

Wichtig erscheint eine gute Absicherung des Projekts im Verein selbst und eine strukturelle Verankerung. Ebenso ist aber auch eine passende Ausrichtung auf die potenziellen Spieler, ihre Interessen und Bedürfnisse erforderlich. Und schließlich ist gerade im Jugendbereich eine Absicherung auf Elternebene, d.h. eine Verankerung im Stadtteil bedeutsam. Hier wurden im Rahmen des Projekts eFootball von einigen Vereinen sogenannte „Elternabende“ angeboten, auf denen medienpädagogische Einschätzungen und Empfehlungen gegeben werden konnten. Die Rahmung des Projekts durch die Verbandsebene wird ebenfalls positiv hervorgehoben. Ein Austausch mit den anderen Vereinen und eine Beratung bei Problemen stärkt die Nachhaltigkeit der einzelnen Vorhaben.

Im Folgenden werden einzelne bedeutsame Faktoren für den Erfolg des Vorhabens aus der Sicht der Projektleiter und die Entwicklung von Perspektiven thematisiert.

Faktor 1: Personelle Betreuung

Ohne eine gute Betreuung und Begleitung funktioniert es nicht. Dies lässt sich an positiven Reaktionen erkennen und wird auch an Krisen deutlich, die durch den Ausfall der Betreuung entstanden sind.

„S: Es ist schwierig. Man braucht einen Vorreiter, der das Ganze steuert. Bei uns ist nun auch ein FSJler weggebrochen, weil er sein FSJ zu Ende gebracht hat. Der hat das ganze Projekt mitbetreut und unterstützt. Ich muss das momentan alles alleine leiten und das ist auch schwierig.“ (Transkript Schaffert, Absatz 21)

Hervorgehoben wird, dass es eine verantwortliche Person für das Projekt geben sollte, die die Fäden in der Hand hält, die Interessierten motiviert und auch für eine Absicherung des Projektes nach innen und eine Darstellung nach außen sorgen kann. Bei einigen Vereinen wurde dies erfolgreich mit freiwillig Engagierten (FSJ) realisiert. Nicht immer ist dies aber gelungen. Diese wurden teilweise auch mit anderen Aufgaben betraut oder hatten vielleicht nicht den entsprechenden Stand in den Vereinen und die nötige Handlungsfreiheit. Die Rollen sind vielfältig und durchaus anspruchsvoll: Trainer, Organisator, Ansprechpartner. Die Reaktion einiger Engagierter zeigt, dass es eine sehr befriedigende Tätigkeit sein kann, gemeinsam mit den Kindern und Jugendlichen den eFootball-Bereich aufzubauen und zu entwickeln.

„M: Es hat uns Spaß gemacht das Ganze zu betreuen und ich finde wir haben auch von den Jugendlichen viel positive Resonanz bekommen.“ (Transkript Mohmeyer, Absatz 13)

Dennoch bleibt für eine Nachhaltigkeit des Projektes die Frage der Übergabe an neue Aktive und die Schaffung von stabilen Strukturen bestehen. Allein über freiwillig Engagierte, die nur ein Jahr bleiben, ist für einige eine nachhaltige Stabilität nicht zu erreichen.

„F: Es ist wichtig, dass sich einer hauptverantwortlich um den Bereich kümmert, also dass es einen einheitlichen Ansprechpartner gibt. Auch, dass das Training regelmäßig stattfindet und man so eine Zuverlässigkeit darin hat. Außerdem dass die Kinder betreut werden und immer eine Aufsichtsperson auch vor Ort ist.“ (Transkript Felgendreher, Absatz 11)

Auch andere Projekte plädieren für eine „klare Verantwortlichkeit“ und die Schaffung von "Zeitkapazitäten". Hier scheint die Leitung des Jugendbereichs bzw. die Vereinsleitung gefordert.

„T: Die wichtigste Empfehlung ist eine klare Verantwortlichkeit von einer Person, die die Zeitkapazitäten hat, sich wirklich intensiv darum zu kümmern, dass das ganze also nicht nur nebenbei herläuft, sondern man dem gewissen Ganzen einen Raum gibt.“ (Transkript Teetz, Absatz 39)

Eine weitere Idee im Bereich der personellen Absicherung ist die Begleitung mehrerer Vereine durch einen eSport-Trainer auf Verbandsebene. Durch ihn könnten die freiwillig Engagierten der Vereine Anregungen, Anleitungen und Halt bekommen.

Die Bilanz aus Sicht der Teilnehmer (vgl. Kap. 4.1, Abb. 8) zeigt die generelle Zufriedenheit mit der Betreuung („ist super“). Für einzelne Befragte ist aber auch noch Verbesserungspotenzial vorhanden.

Insgesamt ist der Faktor personelle Unterstützung als wesentlich für den Projekterfolg einzuschätzen. Eine stärkere Absicherung über den Bereich des freiwilligen Engagements hinaus wäre anzuraten.

Faktor 2: Strukturelle Verankerung im Verein

Die personelle Unterstützung für das Projekt ist auch eine Frage der Verankerung des Vorhabens im jeweiligen Verein. Hier ist die Vorstandsebene angesprochen und der Aufbau einer eSportabteilung erscheint als strukturelle Perspektive.

„F: Dass man das Angebot beibehält und es quasi eine Abteilung des Vereins ist. Dass man vielleicht auch überlegt noch andere Spiele hinzuzunehmen. Ob man das dann auf Sportspiele beschränkt, müsste man schauen.“ (Transkript Felgendreher, Absatz 47)

Auf der Verbandsebene könnte eine Beraterfunktion interessant sein. Dies umfasst Aspekte des Trainings aber auch strukturelle Fragen. Es wäre eine Art Aufbauhilfe oder eben eine Supervision bei Problemen und Entwicklungsaufgaben. Für einzelne erscheint diese Rolle durchaus attraktiv zu sein.

„S: Ich würde mich für Fragen als Bezugsperson anbieten, um die Dinge im Verein zu implementieren und dann wachsen zu lassen. Ich würde zum Beispiel auch gerne den Bereich eSport weiter begleiten und unterstützen, auch wenn es meine letzte Amtszeit als zweiter Vorsitzender ist, weil mir einfach die Zeit fehlt. Man muss aber wirklich mal in die Vereine gehen und das abfragen.“ (Transkript Schaffert, Absatz 61)

Neben dem Angebot vor Ort könnte eine vereinsübergreifende Liga oder ein regelmäßiger Turnierbetrieb zu einer Stabilisierung der Projekte beitragen. Sie wären eingebunden in eine Wettbewerbsstruktur und die Anreize, den lokalen Betrieb aufrecht zu erhalten, wären noch stärker.

Den älteren Spielern der Fokusgruppe ist eine noch stärkere Akzeptanz des eSport-Angebots in den Vereinen wichtig. Auch dies würde zu einer stärkeren Absicherung und evtl. einer anderen Verteilung von Ressourcen beitragen.

„V: Also ich denke, es ist wichtig, dass man ein bisschen Akzeptanz noch in den Vereinen erzeugen kann. Ich glaube auch, dass viele noch gar nicht so wirklich wissen, dass es sowas gibt. In dem

Atemzug sind natürlich Turniere, die man vor Ort irgendwo spielt, ein gutes Mittel, um auch neue Leute nochmal das Ganze näherzubringen.“ (Fokusgruppe Spieler, Absatz 127)

Faktor 3: Raum und technische Ausstattung

Neben der personellen Begleitung und der strukturellen Absicherung im jeweiligen Verein erscheint die Bereitstellung geeigneter Räumlichkeiten ganz wesentlich für den Projekterfolg. Hierbei kommen unterschiedliche Bedingungen zum Tragen. Einige Projekte mussten sich den Raum mit anderen Gruppen teilen, waren im Vereinsheim nur ein flüchtiger Gast mit einem temporären Aufbau und hatten mit einer wenig einladenden Raumatmosphäre zu kämpfen. Die Projekte mussten teilweise ihre Belegungen mit anderen abstimmen und auch Kompromisse eingehen, was das Zeitfenster ihrer Angebote betraf.

„Man muss auch gucken, wie die räumlichen Möglichkeiten sind. Was kann man als Verein überhaupt anbieten? Das ist das A und O. Wenn man Räumlichkeiten hat, die man auch nutzen kann, dann ist es gut. Wenn man weniger Räumlichkeiten hat ist es natürlich immer schwierig, weil jeder Verein mehrere Mannschaften und Abteilungen hat, die die vorhandenen Flächen gemeinsam nutzen. Dann ist auch die Unterbringung des Equipments wichtig. Ich finde es aber auch wichtig, dass eine Synergie geschaffen werden muss“ (Transkript Noch, Absatz 47)

Mit Synergien ist hier die Abstimmung mit einem Vereinswirt gemeint, ein weiterer Faktor im Spiel um passende Zeiten und Gelegenheiten. Die Aufenthaltsdauer im Vereinsheim auszudehnen, ist ein angeführter Aspekt, andererseits geht es auch um eine wirtschaftliche Tragfähigkeit der Gastronomie, die mit Jugendturnieren oder einer regelmäßigen Belegung von Räumlichkeiten nicht unbedingt gesichert erscheint. Dies kann konflikthaltig sein, muss es aber auch nicht, wie positive Einzelbeispiele zeigen.

Für andere Projekte stellten sich die Bedingungen mit einem eigenen Jugendraum und guter Infrastruktur, weiteren Freizeitmöglichkeiten (Dartscheibe, Kicker) und einer angenehmen Aufenthaltsqualität ganz anders dar. Entsprechend positiv fällt die Wertung der engagierten Spieler aus.

„V: Ja, bei uns in Habenhausen. Ich sehe da jetzt aktuell nicht viel, was man da noch wirklich optimieren kann. Wir haben einen eigenen Raum, wir haben alles Technische an Ausstattung, wir haben eine vernünftige Internetleitung. Ja, ich sehe aktuell nicht wirklich viel Verbesserungspotenzial.“ (Fokusgruppe Spieler, Absatz 138)

Einige Projekte konnten im Verlauf des Projekts ihre räumlichen Bedingungen nach und nach verbessern und einen Ausbau voranbringen. Dies hat zur strukturellen Absicherung beigetragen. Der Besuch vor Ort bei den verschiedenen Projekten offenbarte hier einen ganz unterschiedlichen Stand.

Auch die technische Ausstattung kann offenbar nicht auf dem Stand der einmaligen Anschaffung stehen bleiben. Der Spielemarkt ist dynamisch, und auch die Vorlieben der Jugendlichen könnten sich relativ schnell ändern. Auf jeden Fall erscheint es wichtig, mit den Entwicklungen im privaten Bereich mitzuhalten. Dies zeigt die Diskussion mit den Projektverantwortlichen um die Implementation der neuesten FIFA-Version (FIFA 21) oder die Anschaffung einer neuen Generation von Spielkonsolen.

„M: Die PS5 soll ja rauskommen im Dezember und dann müssen wir mal gucken ob der Verein sich die selber zulegen will. Wenn man die neuesten Sachen hat, zieht das auch meistens bei den Jugendlichen.“ (Transkript Metzdorf, Absatz 53)

Die Bilanz aus Sicht der Teilnehmer (vgl. Kap. 4.1, Abb. 8) zeigt die generelle Zufriedenheit mit der bereitgestellten Technik („funktioniert gut“). Im Rahmen des Corona-Lockdowns waren die Spieler auf ihre heimischen Geräte verwiesen.

Insgesamt ist die Bedeutung eines gut ausgestatteten eSport-Raums mit attraktiver Atmosphäre, guten technischen Möglichkeiten und einer permanenten Nutzungsmöglichkeit als wichtig für den Projekterfolg einzuschätzen. Dies hängt auch mit der sozialen Dynamik als ein differenzierendes Moment gegenüber der privaten Nutzung von eFootball an der heimischen Konsole zusammen.

Faktor 4: Soziale Dynamik im Verein

Ein wichtiger differenzierender Faktor gegenüber privaten eSportaktivitäten an der Konsole ist die soziale Dynamik des Projektgeschehens. Dies ist gut an den funktionierenden Projekten zu erkennen, und wird auch durch die Spieler zum Ausdruck gebracht. Erkennbar ist dies auch bei einem anderen sportlichen Schwerpunkt des Vereins, eben nicht Fußball, sondern Handball (ATSV Habenhausen).

„S: Nein, die haben Handball gespielt, unser Verein ist ja sehr handballlastig. Aber die Gemeinschaft war wichtig. Samstagsvormittags hatten sie nichts anderes vor, und sind dann halt dahin gegangen. Wir hatten gemeinsam Spaß gemacht und die zweieinhalb bis drei Stunden waren schon eine gute Gemeinschaft.“ (Transkript Schaffert, Absatz 31)

Auch die Fokusgruppe der älteren Spieler diskutiert die soziale Dynamik als wesentliches Element des eFootball-Angebots der Vereine. Neue Leute kennenlernen, eine Gemeinschaft der Gleichgesinnten erleben und gemeinsam etwas voranzubringen, wie ein Turnier, motiviert die Aktiven.

„Wir sind ja schon eine relativ große Truppe bei uns mit acht bis zehn Leuten und ich denke auf jeden Fall, dass man, dass man dadurch die Leute auch nochmal. Also man lernt halt andere FIFA Spieler kennen. Man hat diesen sozialen Aspekt, der sonst nicht gegeben ist und dadurch ist das allein schon ein riesiger Mehrwert, denke ich.“ (Fokusgruppe Spieler, Absatz 129)

Gemeinschaftsgefühl ist ein wesentliches Element der sozialen Dynamik. Auf der anderen Seite gibt es einen Referenzraum für die persönliche Weiterentwicklung und die Entwicklung von Spielerkompetenzen und Spielerpersönlichkeit.

„Aber eben auch, dass sie sich gemerkt haben, wenn da andere sind die man trifft, dass es dann doch gemeinsam viel mehr Spaß macht Dinge zu tun, sich darüber auszutauschen, zu diskutieren und sich zu messen. Und wenn man es gemeinsam macht hat man auch noch eine zweite Meinung und kann sich so weiterentwickeln. Das haben sie auch für sich festgestellt. Es ist nicht so, dass sie da mit erhobenem Finger stehen und sagen das ist aber nicht so. Sondern sie nehmen das Feedback an und können sich so gemeinsam Stück für Stück weiterentwickeln.“ (Transkript Ketz, Absatz 11)

Ein möglicher Ansatzpunkt war die Ansprache bestehender Jugendgruppen und deren Integration in das Projekt. Hier konnten die Projektleiter an der sozialen Dynamik der bestehenden Mannschaften anknüpfen, die für die Variante eFootball begeistern und einen gewissen Spielerstamm gewinnen. Eine Schlüsselfigur hierfür sind die Jugendtrainer.

„Bei uns war das hilfreich, dass Marvin seine Mannschaft hatte und es da relativ viele gab, die das gut fanden. So hatte man schon einen gewissen Stamm, der dabei ist. Das macht es ja auch für andere Leute, die sich das mal gucken wollen, wesentlich attraktiver, wenn man gleich sieht, dass da ein paar Leute sind, denen das anscheinend gefällt.“ (Transkript Mohmeyer, Absatz 65)

Die online-Befragung unterstreicht die Bedeutung der sozialen Dynamik. „FIFA macht Spaß in der Gruppe“ ist für die allermeisten eine zutreffende Aussage.

			stimmt überhaupt nicht	stimmt eher nicht	bin unentschieden	stimmt eher	stimmt genau	Gesamt
Altersgruppen efootball	10-18	FIFA macht Spaß in der Gruppe	0	1	1	2	10	14
	19-50	FIFA macht Spaß in der Gruppe	0	0	0	3	8	11

Abbildung 17: Soziale Dynamik in der Spielergruppe

Insgesamt ist die soziale Dynamik des Projektgeschehens ein wichtiger Faktor für den Aufbau einer eFootball-Abteilung im Verein und die Gewinnung von aktiven Mitspielern. Eine geschickte Kommunikation dieser Stärken des Spielangebots im Verein nach innen und nach außen könnte den Projekterfolg fördern.

Faktor 5: Turniere und Verbandsliga als Motivatoren

Ein Ansporn für die Projekte und auch für die einzelnen Aktiven, insbesondere die erfahrenen Spieler, ist offenbar ein Turnier-Betrieb. Dies kommt in den Einschätzungen der Projektleiter zur Bedeutung eines Turniers und den Meinungen der Spieler zur Verstetigung des Wettbewerbscharakters in Form einer eSport-Liga zum Ausdruck. Ein Turnier, so scheint es, bringt eine eventartige Struktur in den Projektalltag mit regelmäßigen Treffen, Trainings und Austausch. Definiert wird auch eine Zieldimension und damit eine erweiterte Sinnstruktur. Ein Ligabetrieb kann als eine Verstetigung des Wettbewerbs und eine noch stärkere Formalisierung des Austauschs angesehen werden.

„S: Ich denke, dass man vielleicht ein Turnier für alle Beteiligten machen sollte, sodass alle nochmal wieder zusammenkommen, auch mit ihren Leuten, die bei ihnen trainieren. Ich glaube, dass daraus sich auch wieder Hype entwickeln kann. Denn so ist es alles sehr theoretisch. Die einen sagen, es gibt da die verschiedenen Vereine, die alles für sich machen. Aber ich glaube, wenn alle noch einmal zusammenkommen, das würde schon ein bisschen was bringen. Man kann ja auch schon mal damit anfangen, dass man die Verantwortlichen aus den einzelnen Abteilungen zusammenholt um dann ein gemeinsames Turnier zu entwickeln, wie man das damals bei dem Turnier in der Stadthalle auch gemacht hat. Es muss ja auch nicht so groß sein, aber dass man halt noch einmal etwas Gemeinsames macht. So kann man das Ganze noch einmal ‚anfixen‘.“ (Transkript Schaffert, Absatz 57)

Dabei sind zwei Ebenen zu erkennen. Zum einen geht es um kleine Turniere auf Vereinsebene, damit es eben nicht langweilig wird und ein kleiner Anreiz durch ein Kräftemessen geboten werden kann. Die zweite Ebene ist eine vereinsübergreifende Struktur. Hier geht es um stadtweite Aktivitäten mit größerer Ausstrahlung und einem klaren Eventcharakter. Auch hierin wird ein starker Motivationsfaktor für die Beteiligten gesehen.

Ein dritter Gedanke ist die Verstetigung des Wettbewerbs und damit des sportlichen Anreizes durch einen kontinuierlichen Spielbetrieb in einer eigenen eSport-Liga. Dies wird beispielsweise von den älteren Spielern der Fokusgruppe angesprochen. Sie sehen darin eine längere Entwicklungsperspektive. Ganz sicher sind sie sich aber auch nicht, ob die bislang erkennbaren Strukturen dafür schon ausreichen.

„Es wäre schön, wenn man in mehreren Vereinen wirklich so eine Sparte auch implementieren kann, dass man am Ende vielleicht wirklich einen richtigen Ligabetrieb auch auf die Beine stellen könnte. Aber dadurch, dass das alles noch so extrem jung ist, kann es natürlich noch in viele Richtungen gehen.“ (Fokusgruppe Spieler, Absatz 127)

Auch einzelne weiter vorangeschrittene Projekte schneiden die Turnier- und Ligaperspektive an. Die Hoffnung über das Verbundprojekt weitere Vereinspartner in Bremen auf einem vergleichbaren Niveau zu gewinnen und zu stabilisieren haben sich bisher aber nicht erfüllt.

Aus Sicht der etwas älteren „Intensivspieler“ ist ein Turnier ein stark motivierendes Element. Hier beginnt es aus Spielersicht zu „kribbeln“, verbindet sich der Spaß mit dem Wettkampfgedanken und die Belohnung durch Preise schafft einen weiteren Anreiz. Allerdings wird von Spielerseite die schwierige, vereinsübergreifende Organisation und eine fehlende Verbindlichkeit bemängelt. Hier sind die online-Turniere in Selbstorganisation gemeint.

Die online-Befragung zeigt die Zustimmung, gerade der älteren Spieler, zu einem geregelten Ligabetrieb. Andererseits meinen auch zehn Befrage „FIFA sollte lieber ein Spiel bleiben ohne Leistungszwang“. Hier kommt eher die Freizeitorientierung der jüngeren Aktiven zum Ausdruck: Spaß in der Gruppe, Entspannung und freies Spiel.

			stimmt überhaupt nicht	stimmt eher nicht	bin unentschieden	stimmt eher	stimmt genau	Gesamt
Altersgruppen efootball	10-18	Ich fände eine "efootball-Liga" gut mit richtigen Leistungsklassen	1	1	3	4	5	14
	19-50	Ich fände eine "efootball-Liga" gut mit richtigen Leistungsklassen	0	0	0	5	6	11

Abbildung 18: Einstellung zur Einführung einer Leistungsklasse

Insgesamt ist der Faktor Turniere ein wichtiges Element, um die Aktivitäten in den Jugendabteilungen der Vereine mittelfristig attraktiv zu halten und evtl. die Aktiven über einen längeren Zeitraum zu binden. Die Wettbewerbsstruktur begründet eine sporttypische Sinnebene für die Aktivitäten. Eine Liga der aktiven eSportgruppen, eine funktionierende vereinsübergreifende Organisation vorausgesetzt, würde die Wahrnehmung der Projekte insgesamt verstärken.

Faktor 6: Kooperationen im Stadtteil

Eine mögliche Strategie, um das Projekt im Stadtteil zu verankern und die Außendarstellung zu verstärken, ist die Kooperation mit Schulen und die Entwicklung gemeinsamer Vorhaben. Dies zeigen einzelne Beispiele aus dem Verbundprojekt. Die Möglichkeiten, potenzielle Teilnehmer zu erreichen werden verstärkt, und auch die eigene begrenzte Raumsituation kann dadurch aufgebrochen werden.

„Die haben ja auch noch Klassenräume, die danach auch nicht besetzt sind und so könnte man es da machen. Es gibt auch Räumlichkeiten, um das Equipment dort wegzuschließen. Wir wollten zwei Turniere machen, eines bei uns in der alten Sporthalle und eines in der Aula der Schule. In der Aula ist auch ein Projektor vorhanden und so hätte man zum Beispiel bei den Finalspielen auch Zuschauer.

Da gibt es auch noch eine Soundanlage, so kann man wie eine Art Stadionsprecher fungieren, das wäre alles möglich gewesen.“ (Transkript Schaffert, Absatz 51)

Neben Schulen kommen weitere Partner, wie Jugendfreizeiteinrichtungen, in Frage. Abgehoben wird dabei auch auf eine räumliche Nähe. Die Situation im Stadtteil ist dabei insgesamt zu sehen, weitere Akteure können eingebunden werden, und auch personelle Ressourcen könnten im Sinne von Synergien genutzt werden. Die Umsetzung eines ganzheitlichen Freizeitangebots nach der Schule wäre damit etwas leichter zu realisieren als alleine.

„Das könnte umgesetzt werden, wir haben das Glück, dass neben unserem Sportplatz eine Freizeiteinrichtung von der Gemeinde ist und ich habe mit dem Sozialpädagogen, der diese Einrichtung leitet, gesprochen und der bietet auch eSport an. Und wir haben gesagt, dass wir da auch zusammenarbeiten wollen. Unser Vereinsheim hat meistens direkt nach der Schule noch nicht offen, aber das Freizeitheim von der Gemeinde soll nach dem Schulbetrieb offen sein.“ (Transkript Metzdorf, Absatz 37)

Für einzelne relativ schwach entwickelte Projekte erschien eine Kooperation mit Partnern aus dem Jugendbereich ebenfalls als eine gangbare Perspektive. Eine Umsetzung verlangt jedoch auch eine eigene strukturelle Verankerung und ein starkes Engagement. Und eine klare Sicht auf die Möglichkeiten im Stadtteil, die soziokulturellen Bedingungen und so etwas wie die „Marktlage“ ist eine wichtige Randbedingung für die Aktivitäten.

Insgesamt ist der Faktor Kooperationen als ein moderierendes Element für den Projekterfolg einzuschätzen. Mit den passenden Partnern und mit einem gemeinsamen Engagement kann die Projektidee eFootball vorangebracht werden. Als ein Ersatz für fehlende eigene Strukturen ist diese Strategie jedoch nur schwer gewinnbringend einzusetzen.

5 Ausblick und Wünsche für die Weiterentwicklung

Der Ausblick der Projektverantwortlichen zeigt, dass sie hoffen, die Corona-Krise zu überstehen. Weitere Trainingsangebote und Turniere sollen realisiert werden, sobald die äußeren Umstände es zulassen. Auch ein ganzheitliches Freizeitkonzept ist für einige noch auf der Agenda, um den Verein als sozialen Ort für die Interessierten zu stärken und weiter zu entwickeln. Weitere Zeitfenster für Kinder und Jugendliche könnten über Ferienangebote erschlossen werden. Und ein geregelter Liga-Betrieb bleibt als motivierendes Fernziel weiterhin interessant.

„K: Zum einen ist, wie bereits erwähnt worden ist, geplant, ein Freizeitkonzept daraus zu entwickeln, wenn auch wohl erst leider in zwei Jahren. Also Betreuung nach der Schule in Verbindung mit eFootball. Es soll Ferienbetreuungsmöglichkeiten geben, um den Jugendlichen zu zeigen welchen Benefit es hat, eFootball im Verein zu betreiben, aber eben auch um ihnen mitzugeben, auf welche Dinge zu achten ist (z.B. Ergonomie).“ (Transkript Ketz, Absatz 42)

Die Fortsetzung der Kooperationen mit der AOK zum Thema Gesundheitsförderung, mit weiteren Partnern zur Außendarstellung und mit der Landesmedienanstalt zur medienpädagogischen Aufklärung (Elternabende) sind weitere interessante Optionen, die es nach der Corona-Krise neu zu entwickelt gilt. Die strukturelle Absicherung der Projekte in den jeweiligen Vereinen ist dafür eine ganz wesentliche Voraussetzung.

Die meisten Spieler sind sehr zufrieden mit dem Angebot. Sieben Teilnehmer gaben im Rahmen der Online-Befragung zusätzlich Anregungen für die Weiterentwicklung des Angebots, neben Trainingsaspekten steht ein Turnierbetrieb im Mittelpunkt der Wünsche:

- dass wir Taktiken kennen lernen
- mehr Konsolen
- man sollte lernen beim Spielen ruhig und diszipliniert zu bleiben; verlieren gehört dazu
- Teilnahme an Vereinsliga in Bremen
- Organisation von mehr Turnieren
- noch bessere Unterstützung bei physiologischen und gesundheitlichen Aspekten
- ich würde mir mehr Turniere wünschen; und eine regionale Liga im Punktesystem
- kann ich noch nicht genau sagen
- das Training

Die Befragung von Teilnehmern am online-Turnier offenbart einige Wünsche der Intensiv-Spieler. Hier geht es um eine Optimierung des Turnier- und Ligabetriebs und um eine noch weitere Stärkung des Wettbewerbsgedankens:

- UT modus, aber Beschränkungen wie z.B. max 85er gesamt Rating - ohne bronze/silber Spieler auf der Bank, keine iconen,
- „vetorecht“ gegen einzelne Spieler
- Beschränkung der Taktiken, z.B. kein „drop back“ auf Offensivspieler erlauben, mindestens 5 Balken bei Tiefe
- mehrere fest vorgegebene Termine + Uhrzeit, aus denen die beiden Kontrahenten wählen können um das matchmaking
- effizienter machen
- bessere Organisation, festes Regelwerk!
- es sollte bessere Absprachen geben bezüglich der Spiele

6 Fazit und Ausblick

Der Abschlussbericht zur Evaluation des Projekts „eFootball im Jugendsport“ fasst die Ergebnisse der quantitativen und qualitativen Bausteine zusammen und dokumentiert die Projektentwicklung vom Herbst 2019 bis zum Winter 2020. Der Auftrag bezog sich nicht nur auf eine Begleitung des Vorhabens im Sinne einer formativen Evaluation mit unterstützender Wirkung, sondern auch auf eine summarische Evaluation mit Blick auf den Projekterfolg und die Bewertung der vereinbarten Hypothesen. Im Lichte der verschiedenen Datenerhebungen zeigt sich folgendes Bild:

Insgesamt konnte das Projekt „eFootball im Jugendsport“ noch nicht zum Erfolg geführt werden. Die selbst gesteckten Ziele eines ganzheitlichen und attraktiven Freizeitangebots für Kinder und Jugendliche im Anschluss an die Schule, der Aufbau eines funktionierenden Netzwerkes von aktiven eSport-Gruppen und eine strukturelle Verankerung des eFootballs in den Vereinen konnten nur partiell erreicht werden.

Dies hängt zum einen mit den widrigen äußeren Bedingungen in der Zeit der Corona-Pandemie ab Frühjahr 2020 zusammen. Sie brachte die Vereinsaktivitäten und auch die eFootball-Angebote fast vollständig zum Erliegen. Auf der anderen Seite zeigten sich auch schwerwiegende interne Probleme beim Aufbau von eSport-Gruppen unter den fußballinteressierten Jugendlichen, die vorhandenen Räumlichkeiten erwiesen sich bisweilen als wenig geeignet oder das anfängliche Engagement für das Projekt lief aufgrund mangelnder personeller Kontinuität in der Betreuung ins Leere. Schon die Daten der ersten Evaluationsbausteine ließen eine geringere Beteiligung junger Sportler als erwartet erkennen und offenbarten eine erhebliche Verzögerung beim Aufbau von Spielstationen in den beteiligten Vereinen.

Insgesamt zeigt sich am Ende, wie schon im Zwischenbericht beschrieben, ein heterogenes Bild. Für einen Teil der Vereine war das Projekt ein partieller Erfolg, und erste Schritte zum Aufbau eines attraktiven eFootball-Angebots konnten unternommen werden. Ein Verein, der das Projekt mit initiiert hatte, konnte sich im Projektzeitraum weiterentwickeln, aber auch hier gab es Schwierigkeiten, die anvisierte Kernzielgruppe (jugendliche Fußball-Aktive) zu gewinnen. Für ein Drittel der neun Projektpartner war das Projekt nicht erfolgreich. Es wurde gar nicht erst begonnen, musste nach kurzer Laufzeit abgebrochen werden oder konnte, bedingt durch interne und externe Einflüsse, im Herbst 2020 nicht mehr neu aktiviert werden.

Inhaltlich ist das Angebot bei den aktiven Spielern auf Zustimmung gestoßen. Sie sind gern dabei und hoffen auf eine Fortführung. Gegenüber einer privaten Nutzung der Spielkonsole wird deutlich die soziale Dynamik im Verein und der kommunikative Austausch mit anderen Spielern und den Betreuern hervorgehoben. Allerdings ergibt sich bei vielen Aspekten des Projektgeschehens ein gespaltenes Meinungsbild (online-Nutzung versus Live-Erlebnis, Verbindung zum Training, Leistungsorientierung u.a.). Ein differenzierender Faktor, dass zeigen die Analysen des Abschlussberichts, ist das Alter der Beteiligten. Aufgrund der Zusammensetzung der Gruppen kann teilweise nur eingeschränkt von einem Jugendangebot gesprochen werden. Die dokumentierte Altersheterogenität ist eher für thematisch fokussierte Szenen typisch. Eine altersbezogene Differenzierung der Aktivitäten (Training, Turniere usw.) könnte eine sinnvolle Konsequenz daraus sein. Auf der anderen Seite ist eine Integration der aktiven Älteren in den Verein (Trainer, organisatorische Elite) zu erkennen. Dies entspräche der Zielsetzung, neue aktive Mitglieder zu gewinnen und zu binden.

Eine hypothesenbezogene Diskussion der Evaluation stand im Mittelpunkt des Abschlussberichts. Die meisten aufgestellten Hypothesen können nur für einzelne Vereine und ihre eFootball-Gruppen

bestätigt werden. Gescheiterte oder schwächere Projekte zeigen die Problematik bei der Einlösung der Zielsetzungen und offenbaren Randbedingungen für ein Gelingen (s. Nachhaltigkeit). Eine Übersicht zeigt die folgende Tabelle.

Hypothese	Einschätzung	Aspekte
1) Förderung des aktiven Sports durch das neue Freizeitangebot im Verein (Bindung und Gewinnung)		Teilweise gelungene Ausstrahlung nach außen und Gewinnung von Kontakten Ganzheitliches Freizeitangebot nach der Schule nicht realisierbar Kaum Einfluss auf die Mitgliederentwicklung
2) Förderung des taktischen Verständnisses für den realen Sport		Grundidee für einige Projekte attraktiv, aber nicht so einfach umsetzbar Positive Wirkungen bei guter Abstimmung und Einbeziehung der Trainer möglich
3) Akzeptanzsteigerung für gesundheitsbewusstes Verhalten		Gute Erfahrungen mit Angeboten der Gesundheitsförderung in den Projekten Akzeptanz bei den Teilnehmern
4) Erhöhung der Engagement-Bereitschaft		Bei Jugendlichen kaum nachzuweisen und ist auch bei anderen Sportangeboten mit angelegt Ältere Spieler sind interessiert und engagieren sich teilweise als Trainer und Organisatoren
5) Stärkung der Beteiligung Jugendlicher am Vereinsleben		Effekte insgesamt gering, Einzelbeispiele zeigen die Integration, z.B. bei geselligen Angeboten Aufwertung des Vereinsheims als Treffpunkt und Wertschätzung der sozialen Dynamik durch die Teilnehmer
6) Ansprache vielfältiger Zielgruppen (Inklusion, Gender…)		Keine Beteiligung von Mädchen und Menschen mit Beeinträchtigungen Ambivalent: breites Altersspektrum der Aktiven
7) Nachhaltigkeit im Sinne einer Fortsetzung und Weiterentwicklung		Unter Beachtung von **sechs Faktoren**: personelle Betreuung, strukturelle Verankerung im Verein, Raum und technische Ausstattung, soziale Dynamik im Verein, Turniere und Verbandsliga sowie Kooperationen im Stadtteil

Tabelle 2: Übersicht zu den Hypothesen der Evaluation

Farbkodes der Tabelle: rot: die Hypothese kann nicht bestätigt werden; gelb: die Hypothese kann nur teilweise bestätigt werden; grün: die Hypothese kann durch die meisten Daten bestätigt werden.

Hat das Vorhaben „eFootball im Jugendsport“ überhaupt Potenzial? Sieht man von den dramatischen Umbrüchen der Freizeitlandschaft ab, die durch die Corona-Pandemie ausgelöst wurden, könnte man vermuten, das bei günstigen Rahmenbedingungen und einem hohen Engagement der Beteiligten eine Chance besteht, mit einem eSport-Angebot den Jugendbereich von Sportvereinen attraktiv zu halten und eine neue Facette in der Außendarstellung zu gewinnen. Dies zeigen die positiven Reaktionen der beteiligten Spieler und die Einschätzungen der Projektverantwortlichen.

Für eine nachhaltige Entwicklung sind offenbar bestimmte Faktoren entscheidend, die durch die qualitativen Interviews und die Begehungen vor Ort gewonnen wurden:

- Personelle Ausstattung der Projektgruppen und gute Betreuung der Aktiven
- Verankerung des Projekts im Verein und Verstetigung der Strukturen
- Gute räumliche und technische Ausstattung in Konkurrenz mit privaten und kommerziellen Optionen
- Gewinnung und Bindung von Jugendlichen über die soziale Dynamik des eSport-Angebots
- Nutzung von Kooperationen im Stadtteil zur Legitimation und zur Attraktivitätssteigerung
- Ausbau eines Netzwerks von aktiven Gruppen in der Region für einen fachlichen Austausch und die Entwicklung einer motivierenden Wettkampf-Ebene.

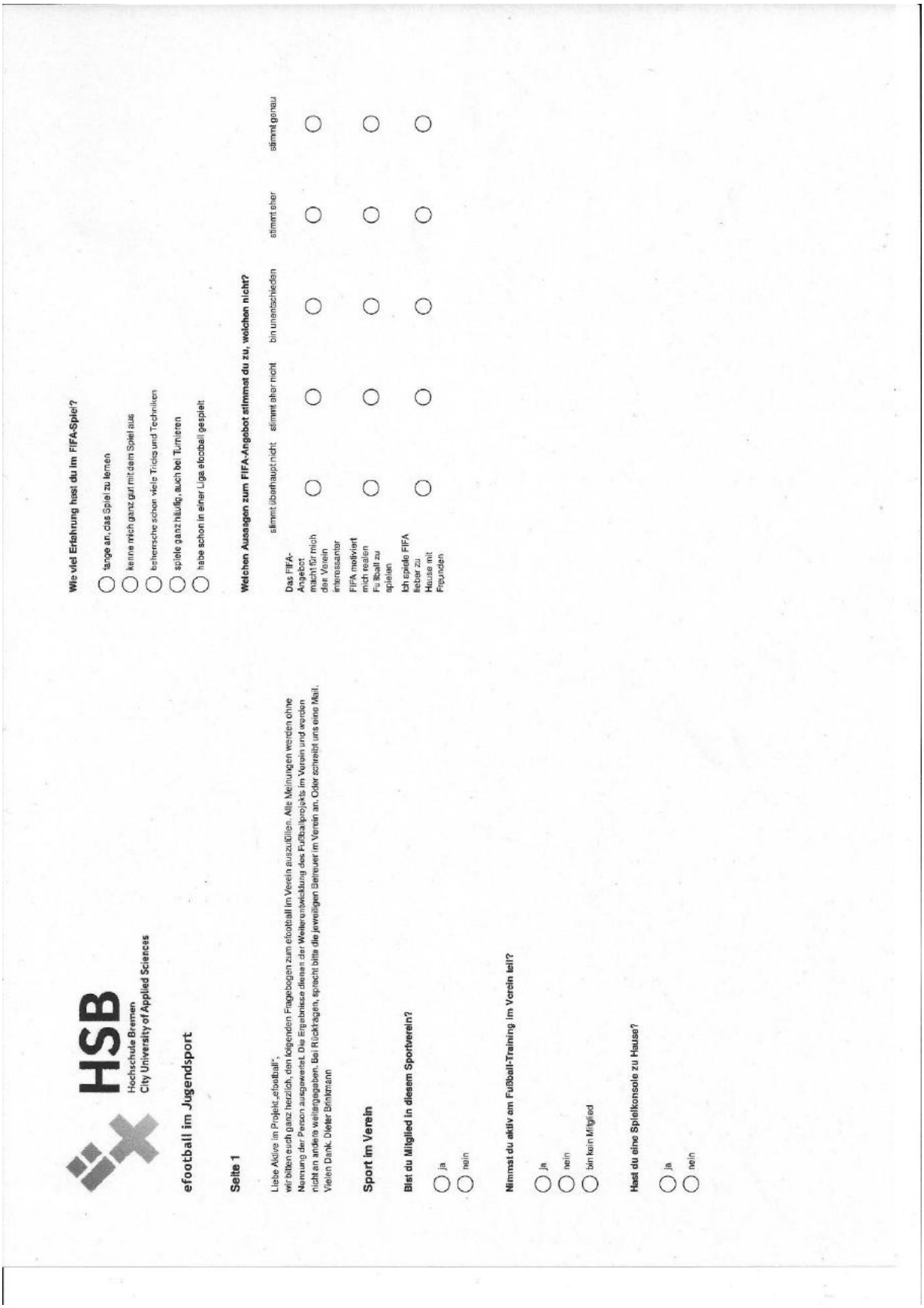
Die unerwartet hereinbrechende Corona-Krise hat den Zeitplan für die Untersuchung und natürlich auch die Projektaktivitäten selbst erheblich durcheinander gebracht. Im Zuge der letzten qualitativen Erhebungen für das Projekt bestand noch Hoffnung auf eine Wiederaufnahme der Aktivitäten im Herbst/Winter 2020. Diese Pläne haben sich inzwischen leider zerschlagen. Ob das Projekt im Laufe des Jahres 2021 nochmal mit altem Schwung wieder aufgenommen werden kann, muss sich erst zeigen. Der Wunsch nach realen Sporterlebnissen könnte das Interesse an „eFootball“ bei einigen jungen Sportlern in den Hintergrund treten lassen. Und auch die Vereine müssen sich nach der langen Unterbrechung wohl neu organisieren. Die aktiven Projektgruppen könnten in einer Zwischenphase über online-Trainings und Turniere aber durchaus versuchen, den Stamm der (älteren) Interessierten zu halten.

Die Ergebnisse der Evaluation tragen vielleicht dazu bei, eine Projektentwicklung wieder aufzunehmen und mit mehr Wissen über Prozesse und Akzeptanz voranzubringen.

7 Anhang

1) Fragebogen der Teilnehmerbefragung
2) Fragebogen der Befragung zum online-Turnier
3) Leitfaden für die Interviews mit den Projektleitern
4) Leitfaden für die Fokusgruppe
5) Datenschutzerklärung
6) Check-Liste für den Erstkontakt
7) Material Projekt eFootball

Fragebogen der Teilnehmerbefragung



HSB
Hochschule Bremen
City University of Applied Sciences

efootball im Jugendsport

Seite 1

Liebe Aktive im Projekt „efootball",
wir bitten euch ganz herzlich, den folgenden Fragebogen zum efootball im Verein auszufüllen. Alle Meinungen werden ohne Nennung der Person ausgewertet. Die Ergebnisse dienen der Weiterentwicklung des Fußballprojekts im Verein und werden nicht an andere weitergegeben. Bei Rückfragen, sprecht bitte die jeweiligen Betreuer im Verein an. Oder schreibt uns eine Mail.
Vielen Dank. Dieter Brinkmann

Sport im Verein

Bist du Mitglied in diesem Sportverein?

- ◯ ja
- ◯ nein

Nimmst du aktiv am Fußball-Training im Verein teil?

- ◯ ja
- ◯ nein
- ◯ bin kein Mitglied

Hast du eine Spielkonsole zu Hause?

- ◯ ja
- ◯ nein

Wie viel Erfahrung hast du im FIFA-Spiel?

- ◯ fange an, das Spiel zu lernen
- ◯ kenne mich ganz gut mit dem Spiel aus
- ◯ beherrsche schon viele Tricks und Techniken
- ◯ spiele ganz häufig, auch bei Turnieren
- ◯ habe schon in einer Liga efootball gespielt

Welchen Aussagen zum FIFA-Angebot stimmst du zu, welchen nicht?

	stimmt überhaupt nicht	stimmt eher nicht	bin unentschieden	stimmt eher	stimmt genau
Das FIFA-Angebot macht für mich den Verein interessanter	◯	◯	◯	◯	◯
FIFA motiviert mich realen Fußball zu spielen	◯	◯	◯	◯	◯
Ich spiele FIFA lieber zu Hause mit Freunden	◯	◯	◯	◯	◯

FIFA und Fußball

Welchen Aussagen zum FIFA-Spiel stimmst du zu, welchen nicht

	stimmt überhaupt nicht	stimmt eher nicht	bin unentschieden	stimmt eher	stimmt genau
FIFA ist eine gute Ergänzung zum Fußballtraining	○	○	○	○	○
Die Spieltaktik sollte mehr mit FIFA geübt werden	○	○	○	○	○
FIFA ist ein Spiel, das gute Fingerfertigkeiten erfordert	○	○	○	○	○
Ich gehe lieber raus auf den Platz und bewege mich, anstatt an der Spielkonsole zu sitzen	○	○	○	○	○

Mein Verhalten beim Spiel

Welchen Aussagen zum Spielverhalten stimmst du zu, welchen nicht?

	stimmt überhaupt nicht	stimmt eher nicht	bin unentschieden	stimmt eher	stimmt genau
Ich achte auf meine Körperhaltung am Monitor	○	○	○	○	○
Ich mache auch mal Pausen beim FIFA-Spiel und laufe rum	○	○	○	○	○
Ich achte darauf, wie viel ich insgesamt in der Woche an der Spielkonsole sitze	○	○	○	○	○

Welche Angebote zur Förderung der Gesundheit beim efootball findest du besonders wichtig?

Mehrere Antworten sind möglich.

- ☐ Konzentrationsübungen
- ☐ Übungen für die Augen
- ☐ Anleitungen zum Stressabbau
- ☐ Tipps für mehr Bewegung
- ☐ Tipps für eine ausgewogene Ernährung

Aktiv im Verein

Bist du in diesem Verein aktiv und übernimmst regelmäßig Aufgaben und Verantwortung?

- ☐ nein, bisher nicht
- ☐ ja, als Übungsleiter
- ☐ ja, bei der Organisation von Veranstaltungen
- ☐ ja, bei anderen Aufgaben im Verein

Wie bewertest du folgende Aspekte zu Aktivitäten im Sportverein?

	stimmt überhaupt nicht	stimmt eher nicht	bin unentschieden	stimmt eher	stimmt genau
Bei einem FIFA-Turnier würde ich auch in der Organisation aktiv mitarbeiten	○	○	○	○	○
Ich finde im Verein sollte man auch Aufgaben übernehmen	○	○	○	○	○
In unserem Verein wird auf die Meinung von Jugendlichen gehört	○	○	○	○	○
Gute Vorschläge von Jugendlichen im Verein werden oft aufgegriffen	○	○	○	○	○

FIFA im Verein

Welchen Aussagen zum FIFA-Angebot stimmst du zu, welchen nicht?

	stimmt überhaupt nicht	stimmt eher nicht	bin unentschieden	stimmt eher	stimmt genau
FIFA macht Spaß in der Gruppe	○	○	○	○	○
Über das FIFA-Spiel kann man sich schnell näher kennen lernen	○	○	○	○	○
FIFA ist gut zum Abschalten nach der Schule	○	○	○	○	○
Die Betreuung hier bei den FIFA-Trainingsangeboten ist super	○	○	○	○	○
FIFA ist vor allem im Rahmen von Turnieren interessant	○	○	○	○	○

Bewertung des FIFA-Angebots

Wie bewertest du einzelne Aspekte des FIFA-Angebots im Verein?

	stimmt überhaupt nicht	stimmt eher nicht	bin unentschieden	stimmt eher	stimmt genau
Die Zeiten für das FIFA-Angebot passen gut	○	○	○	○	○
Der Vereinsraum ist gut geeignet für ein FIFA-Angebot	○	○	○	○	○
Die Playstation hier im Verein funktioniert gut	○	○	○	○	○
Um FIFA noch besser nutzen zu können, bräuchte man noch häufigere Trainingszeiten	○	○	○	○	○
Ich fände eine „efootball-Liga" gut mit richtigen Leistungsklassen	○	○	○	○	○
FIFA sollte lieber ein Spiel bleiben ohne Leistungszwang	○	○	○	○	○

Wie bewertest du insgesamt das FIFA-Angebot im Verein?

Bewertung nach Schulnoten

	1	2	3	4	5	6	
sehr gut	○	○	○	○	○	○	sehr schlecht

Was sollte am FIFA-Spielangebot im Verein verbessert werden?

Hast du Interesse an weiteren eSport-Angeboten im Verein?

Mehrere Antworten sind möglich.

- [ ] American Football
- [ ] Eishockey
- [ ] Basketball
- [ ] Nein, kein Interesse

Würdest du anderen eine Teilnahme am FIFA-Angebot hier im Verein empfehlen?

- ◯ ja
- ◯ nein
- ◯ weiß nicht

Zum Schluss

Wie ist dein Alter?

[ ] Jahre

Welches Geschlecht hast du?

- ◯ männlich
- ◯ weiblich
- ◯ Sonstiges

Hast du eine körperliche oder geistige Beeinträchtigung?

- ◯ ja
- ◯ nein
- ◯ keine Angabe

Welche weiterführende Schule hast du besucht oder besuchst du gerade?

- [ ] Hauptschule, Realschule
- [ ] Oberschule, Gesamtschule
- [ ] Gymnasium
- [ ] Sonstige Schule

Bist du in einer gymnasialen Oberstufe oder hast du sie mit Abschluss besucht?

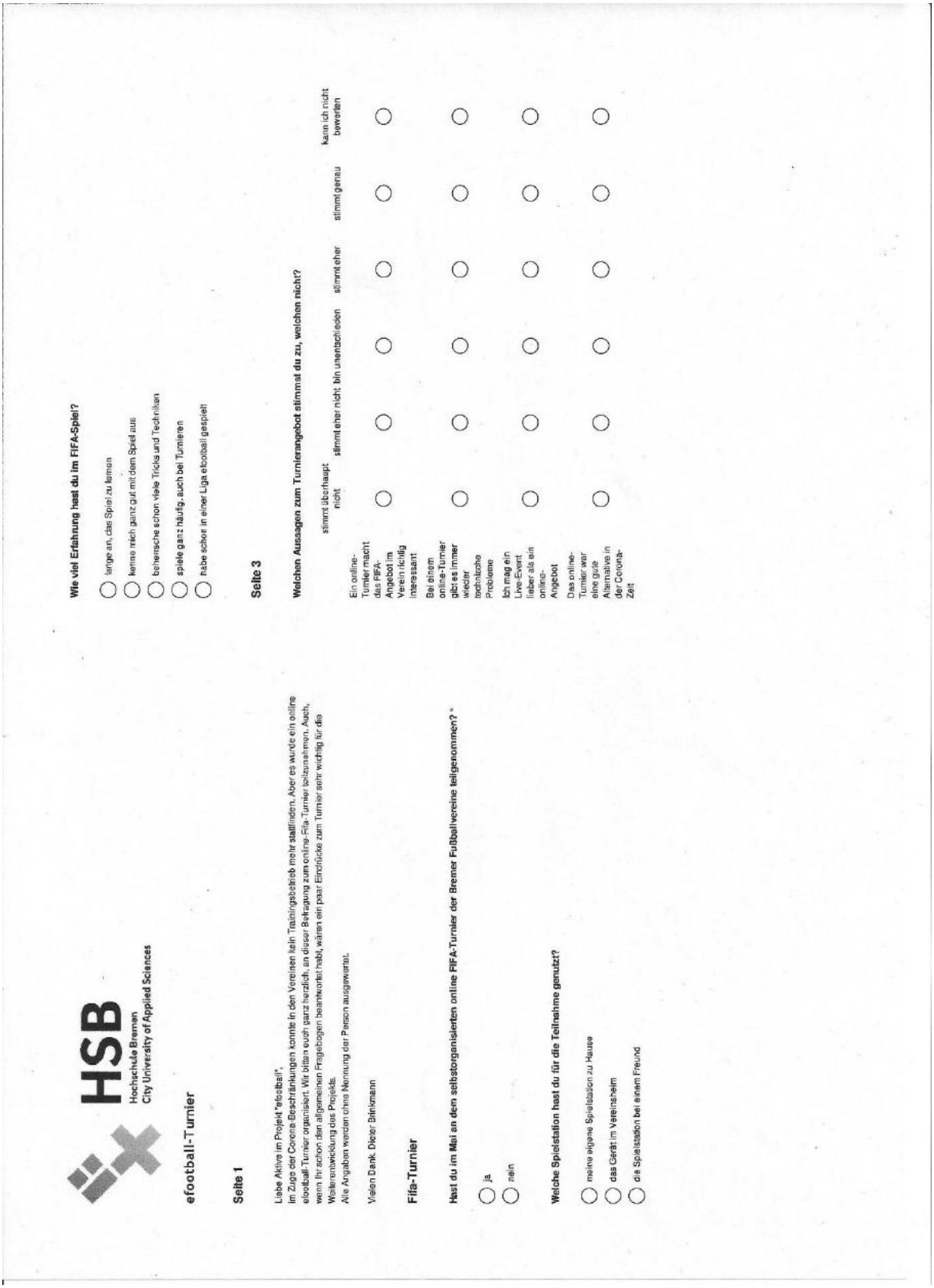
- ◯ ja
- ◯ nein
- ◯ keine Angabe

Welcher Verein bietet das FIFA-Angebot an, an dem du gerade teilnimmst?

Bitte wählen...

» **Umleitung auf Schlussseite von Umfrage Online** (andern)

Fragebogen für das online-Turnier



HSB
Hochschule Bremen
City University of Applied Sciences

efootball-Turnier

Seite 1

Liebe Aktive im Projekt "efootball",
im Zuge der Corona-Beschränkungen konnte in den Vereinen kein Trainingsbetrieb mehr stattfinden. Aber es wurde ein online efootball-Turnier organisiert. Wir bitten euch ganz herzlich, an dieser Befragung zum online-Fifa-Turnier teilzunehmen. Auch, wenn Ihr schon den allgemeinen Fragebogen beantwortet habt, wären ein paar Eindrücke zum Turnier sehr wichtig für die Weiterentwicklung des Projekts.
Alle Angaben werden ohne Nennung der Person ausgewertet.

Vielen Dank. Dieter Binkmann

Fifa-Turnier

Hast du im Mai an dem selbstorganisierten online FIFA-Turnier der Bremer Fußballvereine teilgenommen? *

- ja
- nein

Welche Spielstation hast du für die Teilnahme genutzt?

- meine eigene Spielstation zu Hause
- das Gerät im Vereinsheim
- die Spielstation bei einem Freund

Wie viel Erfahrung hast du im FIFA-Spiel?

- fange an, das Spiel zu lernen
- kenne mich ganz gut mit dem Spiel aus
- beherrsche schon viele Tricks und Techniken
- spiele ganz häufig, auch bei Turnieren
- habe schon in einer Liga efootball gespielt

Seite 3

Welchen Aussagen zum Turnierangebot stimmst du zu, welchen nicht?

	stimmt überhaupt nicht	stimmt eher nicht	bin unentschieden	stimmt eher	stimmt genau	kann ich nicht bewerten
Ein online-Turnier macht das FIFA-Angebot im Verein richtig interessant	○	○	○	○	○	○
Bei einem online-Turnier gibt es immer wieder technische Probleme	○	○	○	○	○	○
Ich mag ein Live-Event lieber als ein online-Angebot	○	○	○	○	○	○
Das online-Turnier war eine gute Alternative in der Corona-Zeit	○	○	○	○	○	○

FIFA im Verein

Welchen Aussagen über das Projekt efootball stimmst du zu, welchen nicht?

	stimmt überhaupt nicht	stimmt eher nicht	bin unentschieden	stimmt eher	stimmt genau	kann ich nicht bewerten
Um in einem Turnier richtig spielen zu können, bräuchte man häufigere Trainingszeiten	○	○	○	○	○	○
Ich fände eine "efootball-Liga" gut mit richtigen Leistungsklassen	○	○	○	○	○	○
FIFA sollte lieber ein Spiel bleiben ohne Leistungszwang	○	○	○	○	○	○
Das Engagement im Turnier fördert den Zusammenhalt im eigenen Verein	○	○	○	○	○	○

Wie bewertest du das selbstorganisierte FIFA-Turnier der Bremer Vereine?

Bewertung nach Schulnoten

	1	2	3	4	5	6	
sehr gut	○	○	○	○	○	○	sehr schlecht

Was sollte an einem online-FIFA-Turnier in Bremen zukünftig verbessert werden?

Hast du Interesse, an einem weiteren online-Turnier im Rahmen des Projekts "efootball" teilzunehmen?

	nein, überhaupt nicht	eher nein	bin unentschieden	eher ja	ja, auf jeden Fall
Interesse an weiteren FIFA-online-Turnieren	○	○	○	○	○

Zum Schluss

Wie ist dein Alter?

☐ Jahre

Welches Geschlecht hast du?

○ männlich
○ weiblich
○ sonstiges

Hast du schon an der allgemeinen Befragung zum Projekt "efootball" teilgenommen?

○ ja
○ nein

» **Umleitung auf Schlussseite von Umfrage Online** (ändern)

Projekt eFootball, Begleitforschung HSB

Leitfragen für Interviews mit den Projektverantwortlichen in den Vereinen

1) Allgemeine Bilanz

Wie hat sich Ihr Projekt „eFootball im Jugendsport“ im Projektzeitraum entwickelt?

Welche Aspekte waren entscheidend für den Erfolg Ihres eFootball-Angebots?

Welche Gründe haben zu einer Verzögerung bzw. zum Abbruch des Vorhabens geführt?

Wie sind Sie mit der Unterbrechung durch die Corona-Krise umgegangen?

2) Gewinnung und Bindung von Mitgliedern

Welche Ausstrahlung nach außen hat das Projekt für den Verein mit sich gebracht?

In wie weit haben sich Ihre Erwartungen an eine Gewinnung neuer Mitglieder und ihre Bindung eingelöst?

Welche Gruppen konnten besonders gut angesprochen werden, welche nicht?

3) Integration in das Vereinsleben

Welche Auswirkungen hat das Projekt auf die Integration von Jugendlichen in das Vereinsleben gehabt?

Wie hat das Projekt die Bereitschaft von Jugendlichen beeinflusst, sich im Verein zu engagieren?

Wie hat sich die Anerkennung jugendlichen Engagements im Verein verändert?

4) Training und Kombinationsmöglichkeiten

In welchem Maße war es für Sie möglich, das eFootball-Angebot mit dem realen Training zu verbinden (z.B. bei taktischen Schulungen)?

In wie weit konnte die Idee eines offenen Freizeitangebots nach der Schule umgesetzt werden?

In welchem Maße konnten Sie im Rahmen des Projektes Anstöße für ein gesundheitsbewusstes Verhalten geben?

5) Fortsetzung und Weiterentwicklung

Wie sollte das Projekt „eFootball im Jugendsport“ weiterentwickelt werden?

Wie könnte eine Verstetigung über das Projektende hinaus erfolgen?

Welche Empfehlungen können Sie vergleichbaren Vorhaben in anderen Vereinen geben?

Projekt eFootball, Begleitforschung HSB

Leitfragen für die Fokusgruppe mit aktiven Spielern

Thema 1: Begrüßung und Vorstellungsrunde

Name, Verein und Aktivitätsstatus, (Alter)

Thema 2: Beteiligung am FIFA-Projekt

Training, offline-Turnier, online-Turnier, Engagement in der Organisation, eigene Ausrüstung

Thema 3: Erlebnis FIFA im Verein

Erfahrungen beim Training, Lernfortschritt, geselliges Erleben, Wechselwirkung mit dem Training auf dem Platz, Motivation, Turnier offline

Thema 4: Erlebnis FIFA-online-Turnier

Herausforderung online, Erfahrungen beim Spiel, Organisation und Technik, Einschätzung der Attraktivität

Thema 5: Individuelle Folgen

Interesse Verein, Bindung, Interesse eSport, Liga-Spiel, persönliche Perspektiven Training, Engagement im Verein, Gesundheitsschutz

Thema 6: Bewertung und Anregungen

Zufriedenheit mit dem FIFA-Projekt, Anregungen für die Weiterentwicklung, Wünsche an den Verein, Kooperation der Vereine untereinander

Thema 7: Personendaten erweitert und Abschluss

Alter, Schulbesuch bzw. Schulabschluss, Information über Datenverwendung, Dank.

Einverständniserklärung zur Teilnahme an der wissenschaftlichen Evaluation

Wir erklären uns damit einverstanden, dass unser Kind (VOR- und NACHNAME)

_____

im Rahmen des Pilotprojektes „eFootball im Jugendsport“ an einer anonymisierten wissenschaftlichen Befragung teilnimmt. Wir sind mit der Veröffentlichung der anonymisierten Ergebnisse im Rahmen eines Abschlussberichtes, der von der Hochschule Bremen erstellt wird, einverstanden.

_____

Datum und Unterschrift der Personensorgeberechtigten

Einverständniserklärung zu Foto- und/oder Filmaufnahmen

Wir erklären uns damit einverstanden, dass im Rahmen des Pilotprojektes „eFootball im Jugendsport“ Bilder und/oder Videos von unserem Kind gemacht werden. Wir erklären uns mit der Veröffentlichung des Bild- und/oder Filmmaterials wie folgt einverstanden (bitte ankreuzen):

☐ Veröffentlichung auf der Homepage www.bremer-fussball-verband.de
☐ Veröffentlichung in (Print-)Publikationen des Bremer Fußball-Verbandes.
☐ Veröffentlichung auf den Social-Media-Kanälen des Bremer Fußball-Verbandes.
☐ Veröffentlichung auf der Homepage www.bremer-sportjugend.de
☐ Veröffentlichung in (Print-)Publikationen der Bremer Sportjugend im LSB Bremen e.V.
☐ Veröffentlichung auf den Social-Media-Kanälen der Bremer Sportjugend im LSB Bremen e.V.

Wir erklären uns damit einverstanden, dass die Bilder und/oder Videos zum vorbenannten Veröffentlichungszweck abgespeichert werden dürfen.
Wir sind uns darüber im Klaren, dass Fotos und/oder Videos im Internet von beliebigen Personen abgerufen werden können. Es kann trotz aller technischer Vorkehrungen nicht ausgeschlossen werden, dass solche Personen die Fotos und/oder Videos weiterverwenden oder an andere Personen weitergeben.

Rechte des Betroffenen: Auskunft, Berichtigung, Löschung und Sperrung, Widerspruchsrecht

Sie sind jederzeit berechtigt, gegenüber dem Landessportbund Bremen e.V. um umfangreiche Auskunftserteilung zu den zu Ihrem Kind gespeicherten Daten zu ersuchen.

Sie können jederzeit gegenüber dem Landessportbund Bremen e.V. die Berichtigung, Löschung und Sperrung einzelner personenbezogener Daten verlangen.

Diese Einverständniserklärung ist freiwillig und kann gegenüber dem Veranstalter, der Bremer Sportjugend im LSB Bremen e.V., jederzeit ohne Angabe von Gründen mit Wirkung für die Zukunft widerrufen werden. Sind die Aufnahmen im Internet verfügbar, erfolgt die Entfernung, soweit dies dem Veranstalter möglich ist.

_____

Datum und Unterschrift der Personensorgeberechtigten

Hochschule Bremen
Bremer Institut für Tourismuswirtschaft und Freizeitforschung (BITF)
Neustadtswall 30, 28199 Bremen

Evaluation des Projekts „eFootball im Jugendsport“

Checkliste für den Erstkontakt

Verein: _____

Ansprechpartner für das Projekt: _____

Kontakt: Tel. _____ Mail:_____

Standort der Spielstation: _____

Stand der Umsetzung: _____

Information über Projektablauf ○

Information zum Datenschutz ○

Foto zur Dokumentation

Innenbereich ○ Außenbereich ○

Weitere Termine

Teilnehmerbefragung: _____

2. Termin Beobachtung: _____

Information zur Nutzung und zum Aufbau einer FIFA-Gruppe

_____

_____

Besuch durch: _____ am: _____

Bremer Fußball-Verband: Vom eFootball auf den Rasen

Weser Kurier 5.10. weser-kurier.de

Stefan Freye 05.10.2019 1 Kommentar

Der Bremer Fußball-Verband hat das Projekt "eFootball im Jugendsport" gestartet - und neun Vereine machen mit. Jeder Klub erhält als Ausrüstung eine Playstation, zwei Bildschirme und vier Controller.

Kinder und Jugendliche über die Konsole in die Vereine locken: Der Bremer Fußball-Verband hat sein Pilotprojekt "eFootball im Jugendsport" gestartet und die technische Ausrüstung an die Klubvertreter übergeben. (Baumgart/Bremer Fussballverband)

Manchmal erscheint alles so einfach. "Jetzt ist die Sportsenatorin da, und deshalb erübrigt sich die Frage, ob eFootball ein Sport ist", sagte Björn Fecker. Die rund 30 Besucher im Multisaal des Bremer Fußball-Verbandes quittierten die Feststellung mit einem Lachen - und auch die angesprochene Anja Stahmann musste schmunzeln. Aber sie weiß es, und der BFV-Präsident weiß es auch: So einfach liegt die Sache dann doch nicht. Ob eFootball - und all die anderen Games, die vorwiegend Kinder und Jugendliche am Computer oder der Konsole spielen - tatsächlich als Sport zu qualifizieren ist, darüber wird heftig gestritten. Der Deutsche Olympische Sportbund hat bereits beschlossen, dass es sich beim rein virtuellen Spiel nicht um einen Sport handelt.

Der Deutsche Fußball-Bund nimmt zum eFootball keine klare Haltung ein. Er "laviert herum", wie Björn Fecker einräumte. Also dürfte auch zukünftig noch lebhaft diskutiert werden. Allerdings: Um die Frage, ob es sich um einen Sport handelt, geht es eigentlich schon lange nicht mehr. "Das ist eine Bewegung, die gerade stattfindet, und da stellt sich nur die Frage: Ist man ein Teil davon oder nicht", betonte Fecker. Sein Verband hat diese Frage vor geraumer Zeit positiv beantwortet - und auch deshalb gab es diesen Abend, die Kick-off-Veranstaltung des Pilotprojekts "eFootball im Jugendsport".

Nach MoAuba-Abgang

Was ein bisschen sperrig klingt, ist eigentlich eine ganz simple Angelegenheit: Der BFV hatte seine 84 Vereine vor einiger Zeit zur Teilnahme am Projekt eingeladen. Geboten wurden eine Playstation, zwei Bildschirme, vier Controller und - damit auch der analogen Welt genüge getan wird - zwei Minitore für das ganz normale Fußballspielen an der frischen Luft. Man kann sich gut vorstellen, dass wohl relativ viele Vereine eine Verwendung für eine derartige Ausrüstung, das Starter-Kit, gehabt hätten. Aber einfach so kamen sie nicht an die Sachen. Denn Voraussetzung für die Teilnahme am Projekt war eine Art Konzept - der BFV wollte schon wissen, wie sich die Bewerber ihre eFootball-Abteilung in etwa vorstellen. Das muss ziemlich viele Vereine abgeschreckt haben. Am Ende nahmen jedenfalls nur neun Klubs am Kick-Off teil, obwohl allein zehn Plätze zur Verfügung gestanden hätten.

Raus aus dem Kinderzimmer

"Wir waren sehr überrascht, denn wir dachten, sie rennen uns die Türen ein", sagt Jurij Zigon, Jugendobmann des BFV. Über die Qualität der Initiative muss das überschaubare Interesse aber nichts aussagen. Im Gegenteil. Die Beteiligten zeigten sich jedenfalls überzeugt vom Konzept - und es sind eine ganze Menge beteiligt an "eFootball im Jugendsport". Neben dem BFV etwa die AOK, die einen wesentlichen Teil der Kosten von rund 40†‰000 Euro beisteuert. "Auch wir haben diskutiert, denn eigentlich müssen wir die Jugendlichen ja vom Computer weg kriegen", meinte Alexey Dietz, Vertreter der "Gesundheitskasse". Letztlich sei man bei der AOK aber zu dem Ergebnis gekommen, das "Thema anzugehen". Schließlich würde ein erfolgreicher eFootballer nicht auf körperliche Fitness verzichten können. "Sie machen genauso viel offline wie online", so Dietz. Nur in einem gesunden Körper wohnt ein guter Gamer, soll das heißen.

Ein Ansatz, den auch Cornelia Holsten verfolgt. "Es ist bekannt, dass bessere Fußballer auch bessere eFootball-Spieler sind", sagt die Direktorin der Bremischen Landesmedienanstalt. Von dort wird das Projekt nun ebenfalls unterstützt. Aber das passt ja auch: Eine Konsole ist am Ende nichts anderes als ein Medium. Insofern geht es beim Daddeln auch um Medienkompetenz, um eine "sinnvolle Nutzung", wie Cornelia Holsten unterstreicht.

Die Landesmedienanstalt zählt zu den Begleitern, die Bremer Sportjugend (BSJ) neben dem BFV sogar zur treibenden Kraft. "Wir wollen uns für die Jugendlichen einsetzen und ihnen eine Perspektive geben, also müssen wir sie dort abholen, wo sie sind", sagt Bernd Giesecke, Vorsitzender der BSJ.

Der "Fifa"-Konkurrent für PS4 im Test

Es geht also um den Weg vom virtuellen Champions-League-Duell im eigenen Jugendzimmer zum Verein - wo dann auf Klubebene weitergespielt wird. Das beschreibt den wohl wichtigsten Hintergrund des Projekts: Sind die Kinder und Jugendlichen nämlich erst einmal im Verein aktiv, dann ist der Weg zum richtigen Sport, also einer mit echten Bewegungen verbundenen Tätigkeit, nicht mehr weit. "Wir müssen die Kinder erst aus dem Kinderzimmer kriegen und dann zur Bewegung", bestätigt Alexander Svoboda aus dem Vorstand des ATSV Habenhausen. Der Verein zählt neben dem FC Union 60, ATS Buntentor, dem Bremer SV, dem Habenhauser FV, Eiche Horn, der SG Marßel, dem SC Lehe-Spaden und dem JFV Weyhe-Stuhr zu den Teilnehmern - obwohl er über gar keine analoge Fußballabteilung verfügt. Beim ATSV würde der Nachwuchs also in eine der zahlreichen anderen Abteilungen gelockt werden. Wenn er denn erst einmal Teil des Vereins ist.

"Die Kinder und Jugendlichen müssen über die Schwelle kommen", sagt Anja Stahmann. Sie ist überzeugt vom eingeschlagenen Weg, glaubt fest an eine effektive Verbindung von digitaler und analoger Sportwelt. Irgendwann wird dann vielleicht nicht mehr über die Einordnung von eSport gestritten. Die ersten Schritte sind ja gemacht. "Zunächst hatte sich dieses Projekt in der Sportdeputation auch nicht jedem erschlossen", sagt die Senatorin.

Zur Sache

Es gab eine ganze Menge interessanter Reden zum Start von "eFootball im Jugendsport". Eine ragte allerdings noch etwas heraus: die von Sönke Löhmann, Mitglied des Verbandsjugendausschusses, verantwortlich für das Projekt und 22 Jahre alt. Gerade selbst erst dem Jugendalter entwachsen, überzeugte Löhmann mit einer fachkundigen Einführung. Dabei unterstrich er, um was es auch geht in den kommenden Monaten: "Wir müssen mit den Jugendlichen reden und nicht über sie."

Nicht ganz zufällig stammt auch die eigentliche Idee für "eFootball im Jugendsport" aus den Reihen der aktiven Juniorenkicker. Geboren wurde sie nämlich im Rahmen der "Führungsspieler-Treffs", die seit einigen Jahren vom Verbandsjugendausschuss veranstaltet werden. Unter der Leitung von Sönke Löhmann wird das Projekt nun durch zahlreiche Maßnahmen wie regelmäßige Treffen zum Erfahrungsaustausch, Schulungen im Umgang mit dem Spiel oder auch Elternabende begleitet. Durchgeführt werden diese von der Bremer Sportjugend, die anderen Träger unterstützen sie dabei, und die Hochschule Bremen wird das Projekt evaluieren, also eine Bewertung vornehmen.