



# E-SPORT Kompass

SH

Eine gemeinsame  
Publikation von:  
IFgameSH e.V.  
E-Sport-Verband SH e.V.  
Landeszentrum für E-Sport  
und Digitalisierung SH



DEZEMBER 2024

Diese Broschüre ist ein gemeinsames Projekt von IFgameSH e.V., E-Sport-Verband SH e.V. und dem Landeszentrum für E-Sport und Digitalisierung SH.

IF(game)SH e.V.



E-SPORT-VERBAND  
SCHLESWIG-HOLSTEIN



# VORWORT



LIEBE  
LESER:INNEN,

der "E-Sport-Kompass SH" ist eine Broschüre, die euch und Ihnen Informationen zu E-Sport im Allgemeinen und in Schleswig-Holstein im Speziellen bietet.

Dabei liegt der Fokus einerseits auf erklärenden Inhalten zum elektronischen Sport, dessen Entwicklung im Land und vielfältigen Einstiegsmöglichkeiten. Zusätzlich stellen sich Institutionen und Projekte aus dem Land vor, die eng mit dem E-Sport verbunden sind. Deren Auflistung ist nicht abschließend, gibt jedoch einen ersten Überblick über den Großteil der E-Sport-Initiativen in Schleswig-Holstein.

Wir von IFgameSH e.V., E-Sport-Verband SH e.V. und dem Landeszentrum für E-Sport und Digitalisierung SH hoffen, dass der "E-Sport-Kompass SH" ein hilfreiches Nachschlagewerk für all diejenigen darstellt, die sich für E-Sport interessieren und mehr über die Aktivitäten in der Region erfahren möchten.

Diese Broschüre gibt demnach einen Einblick in die Welt des E-Sports, macht sie greifbar und zeigt zudem auf, wie man selbst Teil von dieser werden kann. Wenn wir außerdem die E-Sport-Szene in der einen oder anderen Region zur Nachahmung inspirieren - umso besser!

Wir wünschen viel Spaß beim Stöbern, Dazulernen und Durchstarten!

DAS REDAKTIONSTEAM



# INHALTSVERZEICHNIS

<b>1.</b>	<b>ÜBER E-SPORT (IN SH)</b>	Games, Gaming und E-Sport	5	IFgameSH e.V.	26
		E-Sport für alle	6	KIEL of LEGENDS	27
		Der E-Sport-Standort SH	7	KJR-Stormarn e.V.	28
		Karte E-Sport-Angebote	8	Landeszentrum für E-Sport und Digitalisierung SH	29
<b>2.</b>	<b>AKTEUR:INNEN UND PROJEKTE</b>	Aimtalk	10	Lvlup!HR	30
		Aktion Kinder- und Jugenschutz SH e.V.	11	Möllner Sportvereinigung e.V.	31
		Baltic eSports Kiel e.V.	12	Norderstedter Sport- und Freizeitverein e.V.	32
		Braune Digital	13	Nordix-Play	33
		E-Sport-Ausbildung SH	14	NorthCon	34
		Esportionary Gaming Think Tank	15	Northern Impact Zone	35
		E-Sport Job Sessions	16	Ostseesportverein e.V.	36
		E-Sport-Landesmeisterschaften SH	17	Postsportverein Heide e.V.	37
		E-Sportrecht.de	18	Regionalzentren für E-Sport SH	38
		ESports Nord e.V.	19	Sparkassen in Schleswig-Holstein	39
		E-Sport-Verband SH e.V.	20		
		FC Dornbreite e.V.	21	Digitale Spiele und Verantwortung	41
		Flensburg United e.V.	22	E-Sport als Karriereweg	42
		HochschulGamingLübeck	23	Unternehmen in der Region	43
		HolsteinEsports	24	Jetzt reinkommen	44
		Husumer Sportverein e.V.	25		

## **3.** WEITERFÜHRENDE INFOS

# 1. ÜBER E-SPORT (IN SH)





# GAMES, GAMING UND E-SPORT



## WAS SIND GAMES?

Games oder digitale Spiele sind Unterhaltungsmedien, die auf Computern, Konsolen, Smartphones und anderen Plattformen gespielt werden.

Sie reichen von einfachen Puzzlespielen bis hin zu komplexen Welten, die epische Abenteuer ermöglichen. Gaming ist längst nicht mehr auf Kinder und Jugendliche beschränkt. Menschen jeden Alters genießen die Herausforderung und das Vergnügen, das digitale Spiele bieten, wie etwa die regelmäßigen Erhebungen des Verband der deutschen Games-Branche "game" belegen.

## VON GAMING BIS E-SPORT

Gaming und das wettbewerbsorientierte Gaming bzw. "E-Sport" (= elektronischer Sport) sind längst keine Nischenhobbys mehr, sondern haben sich zu bedeutenden Kulturgütern entwickelt, die Menschen jeden Alters und Hintergrunds in ihren Bann ziehen.

So sind Gaming und E-Sport mehr als nur Freizeitaktivitäten. Sie sind Ausdruck einer modernen Kultur, die sich durch Kreativität, Gemeinschaft und Technologie auszeichnet. Auch in Schleswig-Holstein gibt es eine wachsende Community, die sich überall im Land erstreckt.

## GEMEINSCHAFT & SOZIALISATION

Gaming ermöglicht Menschen, weltweit miteinander zu interagieren. Dies fördert den sozialen Austausch und die Bildung von kulturübergreifenden Gemeinschaften, die sich um gemeinsame Interessen und Leidenschaften gruppieren.

ESport ist der unmittelbare Wettkampf zwischen menschlichen Spieler/innen unter Nutzung von geeigneten Video- und Computerspielen an verschiedenen Geräten und auf digitalen Plattformen unter festgelegten Regeln.

ESport ist ein dedizierter Teilbereich des Gamings, der unter speziellen Voraussetzungen agiert. Die Nutzung von Videospiele für einen sportlichen Leistungsvergleich bestimmt den Kerngehalt des eSports und bildet damit eine eigene Systematik in dem Freizeit-, Erholungs- und Kulturbereich des Gamings.

ESPORT-BUND DEUTSCHLAND E.V., 2018

Spiele fördern kritisches Denken, Problemlösung und Teamarbeit. Sie bieten Bildungschancen, insbesondere in Bereichen wie Strategie, Geschichte oder IT. Über den E-Sport werden zudem weitere Skills etwa in Verbindung mit Kritik-, Team- und Kommunikationsfähigkeit geschult.

## BILDUNG & KOMPETENZEN

Games sind wie Kunstwerke, die verschiedene Genres und Stile umfassen. Sie erzählen Geschichten, vermitteln Botschaften und ermöglichen den Spieler:innen, in fantastische Welten einzutauchen. Auch in Schleswig-Holstein gibt es zahlreiche Spielestudios, die einzigartige Spiele schaffen - zu erfahren etwa über den IGameSH e.V. als zentrales Netzwerk für Spieleentwicklung in SH.

## KREATIVE VIELFALT

Die Gaming-Industrie hat sich zu einem der größten Wirtschaftszweige weltweit entwickelt und etwa Film und Fernsehen im Unterhaltungssektor abgehängt. Sie schafft Arbeitsplätze, unterstützt Unternehmen und zieht Investitionen an - auch hierzulande.

## WIRTSCHAFTLICHER EINFLUSS

# E-SPORT FÜR ALLE

## E-SPORT IN DIE BREITE

In Schleswig-Holstein gibt es eine wachsende Bewegung von Menschen, die sich für E-Sport begeistern und aktiv daran teilnehmen - sowohl auf Leistungs- als auch auf Breitensportebene. Dieser Trend eröffnet neue Möglichkeiten für Gemeinschaft, Bewegung und persönliche Entwicklung.

## VIELFALT & VERNETZUNG

E-Sport ist nicht auf ein bestimmtes Spiel oder eine Altersgruppe beschränkt. Es gibt eine Vielzahl von Spielen, die unterschiedliche Fähigkeiten und Interessen ansprechen. Von Echtzeitstrategie- und Actionspielen wie "League of Legends" und "Counter-Strike" bis hin sportbezogenen Titeln wie im Bereich des E-Football ist für alle etwas dabei.

E-Sport verbindet demnach Menschen, die sich für verschiedene Spiele und Genres begeistern, und schafft so eine bunte und vielfältige Gemeinschaft mit unterschiedlichen, individuellen Communities.

## VEREINE, SCHULEN & CO.

Auch immer mehr Vereine und Schulen in Schleswig-Holstein erkennen den Wert von E-Sport als Breitensport und Kompetenzinkubator an.

Es gibt Initiativen, die E-Sport in den Schulalltag integrieren und die positive Wirkung auf Teamarbeit, Konzentrationsfähigkeit und strategisches Denken nutzen.

Vereine und Organisationen etwa aus den Bereichen Sport und Jugendhilfe bieten ebenfalls Möglichkeiten, sich im E-Sport zu engagieren und Teil einer Gemeinschaft zu werden.

Hinzu kommen öffentliche Einrichtungen wie Bibliotheken, die sich vermehrt zu Begegnungstätten entwickeln und über Gaming- und E-Sport-Angebote neue Interessensgruppen erschließen.

E-Sport als Breitensport bedeutet nicht nur, vor dem Bildschirm zu sitzen. Im Profibereich wird die Bedeutung von körperlicher Aktivität und einem ausgewogenen Lebensstil stets betont und in den Trainingsalltag integriert.

## GESUNDHEIT & WOHLBEFINDEN

In Schleswig-Holstein ist das Ziel, dies auch in den Breiten-E-Sport zu übertragen. E-Sport kann hierbei als motivierender Anreiz dienen, sich regelmäßig zu bewegen und eine gesunde Lebensweise zu fördern. Dabei ist es wichtig, die richtige Balance zwischen Spielen und anderen Aktivitäten zu finden, um körperliche sowie mentale Gesundheit zu fördern und gleichsam das E-Sport-Training möglichst effizient zu gestalten.

## E-SPORT IN SH



# DER E-SPORT- STANDORT SH



## POTENZIALE & HERAUSFORDERUNGEN

E-Sport ist längst in der Mitte der Gesellschaft angekommen. Einer Untersuchung im Auftrag des game-Verbandes Deutschland zur Folge spielen circa 34 Millionen Deutsche verschiedene Videospiele. Fast die Hälfte davon sind Frauen.

Die Landesregierung begleitet und unterstützt diese Entwicklung seit 2019 und stellt mit der bundesweit ersten E-Sport-Förderung wichtige sozial-ethische Rahmenbedingungen sicher. Denn insbesondere Kinder und Jugendliche brauchen Schutz. Unsere jugendschutzkonforme Lösung findet bundesweit Beachtung.

## E-SPORT- FÖRDERUNG SH

Durch unsere E-Sport-Förderung, insbesondere auch für Sportvereine, die nach wie vor mitgliederstärkste Organisationseinheit, finden ältere Kinder, Jugendliche und Heranwachsende den Weg in die Vereine über den E-Sport.

Sie spielen E-Sport-Spiele nach festen Regeln und mit Schiedsrichterin oder Schiedsrichter. Hat der Verein die Lizenz erworben, können die Teilnehmenden kostenfrei allein oder im Team mitspielen. Nebenbei kommt auch die körperliche Anstrengung nicht zu kurz, denn Voraussetzung für eine Förderung sind unter anderem Konzepte zum Bewegungsausgleich mit Sportangeboten, zur Stärkung der Medienkompetenz und der Prävention von Online-Spielsucht.

## E-SPORT- ZENTREN SH

Mit Unterstützung zahlreicher ehrenamtlich Engagierter und mit rund 340.000 Euro vom Land ist in Kiel zudem das erste bundesweite „Landeszentrum für E-Sport und Digitalisierung Schleswig-Holstein“ (LEZ SH) entstanden.

MAGDALENA FINKE,  
STAATSSSEKRETÄRIN IM MINISTERIUM FÜR INNERES,  
KOMMUNALES, WOHNEN UND SPORT SH

Das LEZ SH fördert vor allem die Medienkompetenz – sowohl für Anwenderinnen und Anwender als auch für Lehrkräfte, Expertinnen und Experten der Medienpädagogik, sowie auch für Institutionen, die sich für den Bereich E-Sport interessieren und möglicherweise selbst eine technische Infrastruktur aufbauen wollen. Zudem dient das barrierefreie LEZ SH auch als Landesleistungszentrum für den talentierten Nachwuchs und für den Leistungsbereich.

Gemeinsam mit dem E-Sport-Verband Schleswig-Holstein e.V. (EVSH) haben wir 2020 und 2021 auch den Aufbau von vier regionalen E-Sport-Zentren (REZ) geplant, die ebenfalls wie das LEZ SH unter der fachlichen und organisatorischen Trägerschaft des EVSH stehen. In Flensburg, Heide, Husum und Mölln sind mittlerweile „dezentrale Landesstützpunkte“ entstanden, die in ihrer Grundausstattung räumlich und technisch annähernd identisch konzipiert und aufgebaut sind. Das Land stellte für den Aufbau der regionalen E-Sport-Zentren insgesamt 250.000 Euro zur Verfügung.

Das Land Schleswig-Holstein fördert zusätzlich seit fünf Jahren auch zahlreiche einzelne E-Sport-Projekte von Sportvereinen und Einrichtungen der Kinder- und Jugendhilfe sowie von Schulen. Insgesamt wurden dafür fast 1,7 Millionen Euro zur Verfügung gestellt. Bundesweit an der Spitze haben wir damit strukturell vieles gemeinsam mit dem Landesfachverband EVSH geschaffen und die Projekte entsprechend gefördert.

## E-SPORT- VERBAND SH

# KARTE E-SPORT-ANGEBOTE\*

FLENSBURG UNITED  
E.V.

ESPORTS NORD E.V. /  
REZ SH

**FLENSBURG**

HUSUMER  
SPORTVEREIN / REZ SH

**HUSUM**

LANDESZENTRUM FÜR E-SPORT  
UND DIGITALISIERUNG SH

BALTIC ESPORTS  
KIEL E.V.

**KIEL**

POSTSPORTVEREIN HEIDE E.V. /  
REZ SH

**HEIDE**

OSTSEESPORTVEREIN  
E.V.

**SCHARBEUTZ**

KJR-STORMARN E.V.

**BAD OLDESLOE**

FC DORNBREITE E.V.

HOCHSCHULGAMING  
LÜBECK

**LÜBECK**

NORDERSTEDTER SPORT-  
UND FREIZEITVEREIN E.V.

**NORDERSTEDT**

MÖLLNER SV /  
REZ SH

**MÖLLN**

\*Unter anderem in diesen Orten könnt ihr in Schleswig-Holstein als Amateurspieler:in im E-Sport auf verschiedene Weise aktiv werden. Die Karte zeigt die in dieser Broschüre vorgestellten Vereine und Einrichtungen mit E-Sport-Angebot und spiegelt demnach nur einen Teil der gesamten Angebote im Land wider.

# 2. AKTEUR:INNEN UND PROJEKTE



# AIMTALK



**BESTEHT SEIT** 2020  
**KATEGORIE** Podcast

**KONTAKT** Phillip Ebben und Timo Schöber, Facebook, Instagram,  
Gründer Podcast.de, Spotify,  
info@aimtalk.de TuneIn, X/Twitter

**SITZ** Flensburg

**MISSION & ZIELE** Wir hören gerne Podcasts, gerade solche mit einem gewissen Tiefgang in der Thematik und der Fragestellung. Daher haben wir uns gedacht: Einfach mal selber machen. Herausgekommen ist aimTalk.de. Es geht um „gezielte Gespräche“ und auch darum, den Finger in die Wunde zu legen, wenn etwas kritikwürdig ist.

“Wir möchten einen fundierten, konstruktiven, sachlichen und, wenn nötig, kritischen Austausch mit unseren Gesprächspartnern.”

## DIE GRÜNDER

**VERBUNDENHEIT ZU E-SPORT** Phillip Ebben und Timo Schöber sind die Gründer des Podcasts. Beide engagieren sich für unterschiedliche Projekte im Land. Gemeinsam haben sie ihre Leidenschaft für den eSports Nord e.V., in dem Phillip IT-Leiter und Timo PR-Leiter sind. AimTalk ist das Ergebnis einer Idee zur Schaffung eines dedizierten E-Sport-Podcasts.



# AKTION KINDER- UND JUGENDSCHUTZ SH E. V.



**BESTEHT SEIT** 1995  
**KATEGORIE** Jugendschutzorganisation

**KONTAKT** 0431 / 260 687 8  
 info@akjs-sh.de

www.akjs-sh.de  
 Instagram, Offener Kanal

**SITZ** Flämische Straße 6-10  
 24103 Kiel

**MISSION & ZIELE** Die Aktion Kinder- und Jugendschutz Schleswig-Holstein (AKJS SH) ist die Landesfachstelle des erzieherischen Jugendschutzes in Schleswig-Holstein und arbeitet zu aktuellen Themen. Mit Fortbildungen, Fachtagen und Beratungsangeboten bildet die AKJS Multiplikator:innen zu Jugendschutzthemen aus.

Die AKJS befürwortet die Institutionalisierung von E-Sport in Vereinen. Der Vereinssport ist eine Chance für den Jugendschutz, weil er Strukturen bereitstellt, die Risiken der Mediennutzung senken und stattdessen sportliche sowie verantwortungsvolle Umgangsformen etablieren können. Eine Grundausbildung in Themen des Jugendschutzes ist jedoch eine wichtige Voraussetzung, um auf die Arbeit mit Kindern und Jugendlichen vorbereitet zu sein.

## VERBUNDENHEIT ZU E-SPORT

Deshalb hat die AKJS ein Fortbildungskonzept für Jugendschutz im E-Sport entwickelt (s. Abbildung links). Die Fortbildung wird für Vereine im Sport, im E-Sport und für pädagogische Fachkräfte angeboten.

“Wir beobachten bei Kindern und Jugendlichen ein großes Interesse an E-Sport und Gaming. Auch die Vereine müssen mit einem Zustrom von jungen Mitgliedern rechnen. Unsere Fortbildungsreihe vermittelt ihnen die nötigen Kenntnisse, den digitalen Sport für junge Menschen sicher und möglichst verletzungsfrei zu gestalten.”

IRIS JANSSEN,  
 VORSTANDSVORSITZENDE



# BALTIC ESPORTS KIEL E.V.



## MISSION & ZIELE

Baltic eSports Kiel gibt Studierenden an allen Hochschulen in Kiel mit dem gemeinsamen Interesse am E-Sport die Möglichkeit, sich zu begegnen und sich im kompetitiven, sowie freundschaftlichen Sinne im Wettbewerb zu messen. Zusätzlich fungieren wir als Ansprechpartner und Anlaufpunkt für jede Art von Gaming-Begeisterten im Raum Kiel. Des Weiteren betreibt Baltic eSports Kiel die Organisation und Betreuung von Teams in den gängigen E-Sport-Titeln.

**BESTEHT SEIT** 2017  
**KATEGORIE** E-Sport-Verein und Hochschulgruppe

**KONTAKT** Armin "F0uP" Mackensen, Beiratsmitglied  
vorstand@balticesportskiel.de  
**SITZ** Kiel

## VERBUNDENHEIT ZU E-SPORT

Unsere Teams treten in verschiedensten E-Sport-Titeln in der "Uniliga" sowie in anderen Wettbewerben an. Dazu organisieren wir Turniere, Public Viewings sowie offene Gaming-Abende auf unserem Discord und auch offline. Auch die Auseinandersetzung mit E-Sport im gesellschaftlichen und politischen Kontext gehört für unsere Mitglieder dazu.

[www.balticesportskiel.de](http://www.balticesportskiel.de)  
Instagram, Twitch, X/Twitter

# BRAUNE DIGITAL

**BESTEHT SEIT** 2011  
**KATEGORIE** Digitalagentur

**KONTAKT** Felix Pape, Strategy & Employer Branding  
0431 / 556 863 59  
mail@braune-digital.com  
**SITZ** Niemannsweg 69 – 24105 Kiel

[www.braune-digital.com](http://www.braune-digital.com)  
Instagram, LinkedIn

**MISSION & ZIELE** Wir sind die Brownies. Unser Fokus liegt auf Software- und UX-Lösungen sowie Beratung in den Bereichen Sport und E-Sport. Als Team entwickeln wir individuelle Produkte, die von Branchengrößen genutzt und von unzähligen Fans konsumiert werden. Unsere Mission ist es, mit unseren Partnern maßgeschneiderte und verlässliche Lösungen im (E-)Sport herzustellen.

**VERBUNDENHEIT ZU E-SPORT** Wir machen E-Sport erlebbar und sind eng damit verbunden. Seit über 20 Jahren arbeiten wir mit internationalen Playern wie EA Sports oder der FIFA zusammen, begleiten die Virtuelle Bundesliga seit dem ersten Tag und unterstützen Borussia Dortmund und den Deutschen Fußballbund dabei, durch "eFootball" junge Fans anzusprechen. Dabei beraten wir unsere Partner immer mit einer Mischung aus langjähriger Erfahrung und großer Innovationsfreude. Wir entwickeln Software und designen Produkte, die weltweit von Fans und Gamern genutzt werden. FIFAe World Cup, nationale Wettbewerbe, Ultimate Team Items, Club Packs, in-Game-Trikots und vieles mehr - gerade im eFootball-Kosmos sind wir mit unterschiedlichsten Projekten vertreten. Und ja, wir nehmen den Controller auch gern mal selbst in die Hand, denn wir lieben, was wir tun.



Niemannsweg



“Gestartet 1998 im Kinderzimmer sind wir heute ein Softwareunternehmen, das sich durch die individuellen Stärken der Brownies auszeichnet. Enge Deadlines oder hohe Komplexität: Wir lösen Probleme und starten Projekte nicht mit der Frage, ob, sondern wie wir es gemeinsam schaffen können. Egal, wo du herkommst – uns interessiert, wer du bist und was du drauf hast. Wir arbeiten 100% remote. Become a Brownie! Schreib' uns.”

**HENRIK BRAUNE,  
GESCHÄFTSFÜHRER**

# E-SPORT-AUSBILDUNG SH



**BESTEHT SEIT** 2022  
**KATEGORIE** Weiterbildungsveranstaltung

**KONTAKT** Jan Grote, Projektleiter  
 trainerausbildung@e-sport.sh      www.e-sport.sh  
 Discord

**SITZ** Kiel

Durch den Einsatz von Dozent:innen, die über jahrelange Erfahrungen in ihren Fachbereichen verfügen, sowie die Nutzung der Räumlichkeiten im Landeszentrum für E-Sport und Digitalisierung in Kiel, die moderne Trainingsmöglichkeiten, sowie sichere Lernumgebungen bieten, ist die gesamte Ausbildung sehr praxisorientiert ausgerichtet.

## MISSION & ZIELE

Gut ausgebildete Trainer:innen sind ein essenzieller Bestandteil für die Entwicklung einer Sportart. Mit dem Wachstum des organisierten E-Sports sowie der zunehmenden Professionalisierung in den letzten Jahren verändern sich sowohl die Bedürfnisse und Anforderungen der Spieler:innen als auch der Organisationen und Teams. Um die Entwicklung eines verantwortungsvollen und nachhaltigen Trainer:innen-Wesens im E-Sport zu fördern, bietet der E-Sport-Verband SH gemeinsam mit dem eSport-Bund Deutschland e.V. und dem Landeszentrum für E-Sport und Digitalisierung SH eine E-Sport-Trainer:innen-Ausbildung an.

Zur Zielgruppe der Ausbildung gehören E-Sportler:innen, Schüler:innen, Studierende, Lehrende, Trainer:innen und Coaches, die bereits im E-Sport oder anderen traditionellen Sportarten tätig sind, und alle sonstigen Interessierten.

## VERBUNDENHEIT ZU E-SPORT

Zum einen bieten wir einen interaktiven Grundlehrgang über 20 Lerneinheiten an, in dem ein erstes, grundlegendes Wissen über die verschiedenen Themenbereiche des E-Sport-Trainings vermittelt wird. In der Ausbildung zur C-Lizenz, die zuzüglich zum Grundlehrgang weitere 100 Lerneinheiten umfasst, werden schwerpunktmäßig Kompetenzen im Bereich der Trainingslehre, der Pädagogik, der Methoden- und Vermittlungskompetenz sowie der Verantwortung auf physischer und psychischer Ebene entwickelt.

“Ich bin sehr glücklich darüber, dass der E-Sport-Verband Schleswig-Holstein zusammen mit der Akademie des eSport-Bund Deutschland die Ausbildung von Trainerinnen und Trainer im E-Sport kontinuierlich weiterentwickelt. Ausgebildete, kompetente und motivierte Übungsleiter:innen sind die Säule eines jeden guten Trainings und somit der Grundstein für einen langfristigen Erfolg – sowohl in der Breite als auch in der Spitze.”

**JAN GROTE,  
 PROJEKTL EITER**



# ESPORTIONARY GAMING THINK TANK



**BESTEHT SEIT** 2019  
**KATEGORIE** Denkfabrik

**KONTAKT** Timo Schöber, Leiter  
0176 / 816 082 46  
info@esportionary.net

[www.esportionary.net](http://www.esportionary.net)

**SITZ** Lise-Meitner-Straße  
24941 Flensburg

**MISSION & ZIELE** Fundierung des E-Sports mittels Forschung, populärwissenschaftliche Aufbereitung vorhandener wissenschaftlicher Erkenntnisse, Umsetzung eigener Forschungsprojekte in Breitensport, Sportdebatte, Geschäftsmodellen und Leitfäden.

“E-Sport bietet viele Chancen im wissenschaftlichen Kontext. Das Forschungsfeld ist weitestgehend unbespielt und es bietet sich daher an, über eigene Aktivitäten in diesem Bereich nachzudenken.”

**TIMO SCHÖBER,  
LEITER**

**VERBUNDENHEIT  
ZU E-SPORT** Über 20 Jahre E-Sport-Erfahrung, Leidenschaft für das Thema, nebenberufliche Tätigkeiten, Hochschulverbindungen im E-Sport-Kontext.

# E-SPORT JOB SESSIONS



## E-Sport Job Sessions

Jetzt anmelden  
edu.opencampus.sh

IF(game)SH e.v.

**BESTEHT SEIT** 2021  
**KATEGORIE** Weiterbildungsveranstaltung

**KONTAKT** esport@edu.opencampus.sh    edu.opencampus.sh  
**SITZ** Online

**MISSION & ZIELE** Bei den „E-Sport Job Sessions“ des IFgameSH e.V. handelt es sich um einen kostenfreien Online-Kurs, der über das Bildungscluster opencampus.sh durchgeführt wird. Der Kurs bietet einen realistischen Einblick in verschiedene Tätigkeitsfelder im E-Sport, sowohl beruflich als auch ehrenamtlich. Die Vorlesungsreihe wurde im Sommersemester 2021 von Jana Möglich und Daniela Stahl im Namen des gemeinnützigen Vereines IFgameSH e.V. entwickelt und wird seither jedes Semester durchgeführt. Neben Daniela unterstützen in der Kursleitung derzeit David Eitel und Jan Grote.

Neben der Vorstellung der E-Sport-Berufe selbst wird standardmäßig über den Werdegang der Person, den Arbeitsalltag, Herausforderungen, benötigte Kompetenzen und Tipps zum Einstieg gesprochen. Zielgruppe des Kurses sind hauptsächlich Berufseinsteiger:innen und Quereinsteiger:innen, aber auch Menschen, die sich einfach für die Branche interessieren. Übergeordnetes Ziel ist es dabei, einerseits über die Branche aufzuklären und andererseits Nachwuchskräfte zu fördern.

### VERBUNDENHEIT ZU E-SPORT

## Beruf Moderatorin



mit Melek "m3llu" Balgün  
E-Sports/Web/TV/Event Host  
in den E-Sport Job Sessions

Um einen hohen Praxisbezug zu gewährleisten, werden zu den wöchentlichen Sessions vielfältige Expert:innen eingeladen, die von ihren Erfahrungen in der Branche berichten. Das Fachwissen der Expert:innen wird mit Grundlagenwissen und aktuellen Entwicklungen untermalt. Berufe und Expert:innen variieren von Semester zu Semester. So können sich die Teilnehmenden neben dem Wissenserwerb ein weitreichendes Netzwerk aufbauen.

„Bereits 2021 haben wir einen großen Bedarf in der E-Sport-Community und insbesondere dortiger Berufseinsteiger:innen gesehen, mehr über Jobmöglichkeiten im E-Sport zu erfahren. Zudem ist uns aufgefallen, dass der Einstieg ohne ein entsprechendes Netzwerk meist erschwert ist. Mit den kostenfreien E-Sport-Job Sessions wollten wir diese beiden Herausforderungen auffangen und konnten damit ein bis heute bundesweit einzigartiges Angebot schaffen.“

JANA MÖGLICH & DANIELA STAHL,  
INITIATORINNEN

# E-SPORT- LANDESMEISTERSCHAFTEN SH



**BESTEHT SEIT** 2022  
**KATEGORIE** Turnierveranstaltung

**KONTAKT** Daniela Stahl, Projektleiterin  
event@e-sport.sh [www.e-sport.sh](http://www.e-sport.sh)  
Discord, Twitch  
**SITZ** Wechselnd in Schleswig-Holstein

**MISSION & ZIELE** Der E-Sport-Verband Schleswig-Holstein (EVSH) kürte im Jahre 2022 zum ersten Mal die besten E-Sportler:innen aus Schleswig-Holstein in den Titeln "E-Football", "League of Legends" und "Rocket League". Damit führte der EVSH deutschlandweit die ersten offiziellen E-Sport-Landesmeisterschaften durch und nimmt erneut auch dank der Förderung durch das Land Schleswig-Holstein eine bundesweite Vorreiterrolle ein. Pro E-Sport-Titel gab es drei Qualifikationsturniere, die live im Landeszentrum für E-Sport und Digitalisierung in Kiel (LEZ) produziert wurden. Jeder Livestream wurde von zwei Kommentator:innen begleitet. Das Finale findet jeweils live in echter E-Sport-Atmosphäre statt und wird ebenfalls auf Twitch übertragen. Seit 2022 werden über die Landesmeisterschaften jährlich die E-Sport-Landesmeister:innen in Schleswig-Holstein gekürt.

**VERBUNDENHEIT ZU E-SPORT** Mit den E-Sport-Landesmeisterschaften SH wurde den E-Sportler:innen ein einmaliges Erlebnis geschaffen, auf einer großen, professionellen Bühne vor Publikum zu spielen und auf diese Art eine ganz besondere Anerkennung für ihre Leistung zu erfahren.

Wir möchten den Teilnehmenden so die Chance bieten, ihr Können zu zeigen und sich in einem fördernden Umfeld mit anderen E-Sportler:innen zu messen. Begleitpersonen der E-Sportler:innen wie z.B. Eltern oder Großeltern sowie der Presse, Politik und verschiedenen Wirtschaftsvertreter:innen konnte zudem vor Ort demonstriert werden, wie relevant, engagiert und passioniert E-Sport ist. Fans und Besucher:innen konnten die spannenden Spiele hautnah beobachten und über das Rahmenprogramm weitere Aspekte der Gaming- und E-Sport-Welt erleben. Die Landesmeisterschaften werden mit ca. 30 ehrenamtlichen Helfer:innen sowie mit Unterstützung verschiedener Kooperationspartner aus der Szene, Politik und Wirtschaft durchgeführt.

"Wir sind sehr glücklich darüber, dass wir mit Unterstützung von grandiosen Partnern und einem engagierten Team die E-Sport-Landesmeisterschaften SH jährlich erweitern und so das Erlebnis für alle Beteiligten noch attraktiver gestalten können. Das Event wird jedes Jahr viele Monate lang von einem engagierten Ehrenamtsteam geplant und durchgeführt. Für jedes Problem wird gemeinschaftlich eine Lösung gefunden. Ich bin immer wieder begeistert, wie viele Menschen für die Landesmeisterschaften brennen und in der Vorbereitung, bei den Qualifikationsturnieren und beim Finale tatkräftig und mit so viel Passion unterstützen. Dieses spürbare Herzblut ist ein großer Teil dessen, was E-Sport für mich ausmacht."



DANIELA STAHL, PROJEKTLITERIN

HOCHSCHULGRUPPE

FÖRDERER

E-SPORT-ZENTRUM

E-SPORT-VEREIN

DENKFABRIK

AGENTUR

INFOBLOG

JUGENDHILFE

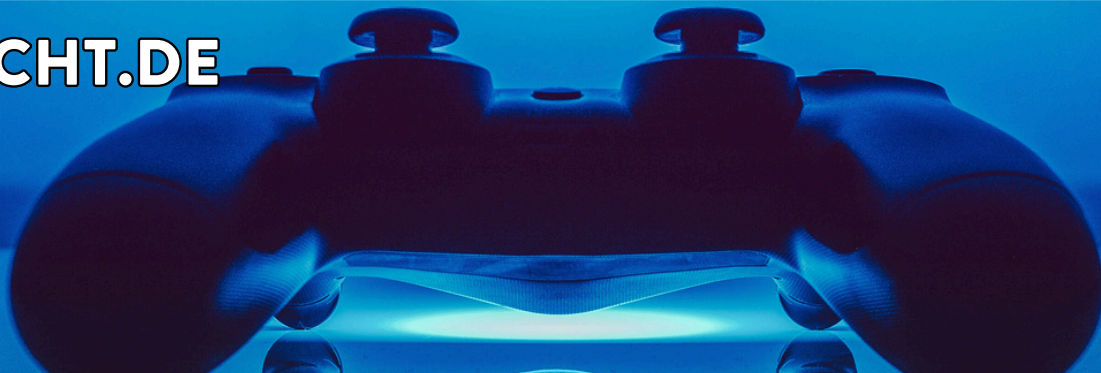
NETZWERK

PODCAST

SPORTVEREIN

VERANSTALTUNG

# E-SPORTRECHT.DE



**BESTEHT SEIT** 2019  
**KATEGORIE** Infoblog

**KONTAKT** Dr. Oliver Daum, E-Sport-Anwalt [www.e-sportrecht.de](http://www.e-sportrecht.de)  
0431 / 940 99 Facebook, LinkedIn, X/Twitter  
info@e-sportanwalt.de

**SITZ** Holstenstraße 96 – 24103 Kiel

**MISSION & ZIELE** Der Blog greift rechtliche und politische Fragen zum E-Sport auf und thematisiert sie. Die Auswahl der Themen erfolgt dabei nach Aktualität und Wichtigkeit für die Stakeholder. Die Blogbeiträge sind leicht verständlich geschrieben, um auch schwierige Fragestellungen für jedermann zugänglich zu machen. Betreiber und Autor des Blogs ist ein auf den E-Sport spezialisierter Anwalt. Die Beiträge sind ohne Registrierung und kostenlos ohne Paywall verfügbar.

**VERBUNDENHEIT ZU E-SPORT** Früher war ich ein Gamer. Meine Spiele waren hauptsächlich "Command & Conquer", "Starcraft", "FIFA" etc. Das Ganze wettbewerbsmäßig zu betreiben, kam für mich nicht in Betracht. Dafür war ich zu talentarm. Die Leidenschaft für Games ist jedoch bis heute geblieben. Anwalt im E-Sport bin ich durch Zufall geworden. Ein Freund meines Bruders, der gut "Counter-Strike" spielte, hatte eine rechtliche Frage. Das war 2018. So entstand die Idee, mich mit diesem Bereich näher und später berufsmäßig zu beschäftigen. Es hat mich gereizt, dass es keine Gerichtsurteile, rechtliche Literatur und sonst wenige Informationen hierzu gab. Das hat meinen Pioniergeist geweckt.

"Die Entwicklung des E-Sports steht noch am Anfang. Wir müssen anpacken und ihn aktiv gestalten. Sonst macht es keiner."

**DR. OLIVER DAUM,**  
**E-SPORT-ANWALT**

Ich befasse mich gerne mit neuen Themen. Daher habe ich im August 2019 den Blog E-Sportrecht.de ins Leben gerufen und betreibe ihn seitdem.



# ESPORTS NORD E.V.

**BESTEHT SEIT** 2016  
**KATEGORIE** E-Sport-Verein

**KONTAKT** Fabian Bornemann, Vorsitzender [www.esportsnord.com](http://www.esportsnord.com)  
**SITZ** Flensburg Facebook, Instagram  
Twitch, X/Twitter

**MISSION & ZIELE** Der eSports Nord e.V. ist ein Verein mit Vereinsheim in Flensburg, der den E-Sport im Land seit 2016 maßgeblich geprägt hat. Er befindet sich aktuell in einer Umstrukturierung, nimmt seine Aktivitäten perspektivisch jedoch in Form von Kooperationen wieder auf. Zu seinen Aufgaben gehören die Aufklärung und Beratung zum Thema E-Sport, die Vorstellung des Themas an Schulen, Hochschulen und bei Jugendringen, die Vermittlung von Medienkompetenzen bei Jugendlichen, die Organisation von Events sowie die Unterstützung von klassischen Sportvereinen bei E-Sport-Projekten.

**VERBUNDENHEIT ZU E-SPORT** Der Großteil der Vereinsaktivitäten konzentriert sich auf die Organisation und Mitgestaltung von Veranstaltungen, Events und LAN-Partys. So war der Verein zum Beispiel beim Tag der offenen Tür im Schleswig-Holsteinischen Landtag vertreten und hat den Fotowettbewerb des E-Sport-Kino-Events "Cinema Loves Esports" gewonnen. In seine Aktivitäten fiel auch das hauptverantwortliche Livestreaming von Events, etwa bei der "Nordish Gaming Convention" in Husum. Der eSports Nord e.V. betrieb außerdem mehrere eigene E-Sport-Teams, die in unterschiedlichen Disziplinen angetreten sind.

"E-Sport ist für uns mehr als nur ein Hobby. Der elektronische Sport bietet nahezu unendlich viele Chancen und Vorteile. Als Verein bündeln wir diese schönen Facetten in einer Gemeinschaft, in der viele Mitglieder bereits zu guten Freunden geworden sind."

**FABIAN BORNEMANN,**  
1. VORSITZENDER



HOCHSCHULGRUPPE

FÖRDERER

E-SPORT-ZENTRUM

E-SPORT-VEREIN

DENKFABRIK

AGENTUR

INFOBLOG

JUGENDHILFE

NETZWERK

PODCAST

SPORTVEREIN

VERANSTALTUNG

# E-SPORT- VERBAND SH E.V.



**BESTEHT SEIT** 2021  
**KATEGORIE** E-Sport-Verband

**KONTAKT** info@e-sport.sh

www.e-sport.sh  
Discord, Instagram,  
Linkedin, Twitch,  
X/Twitter

**SITZ** Holstenbrücke 4-6 – 24103 Kiel

**MISSION & ZIELE** Der E-Sport-Verband SH e.V. (EVSH) ist der Landesfachverband für E-Sport in Schleswig-Holstein und wird vom Land Schleswig-Holstein gefördert. Als Fachverband engagiert sich der EVSH unter anderem in den Feldern der gesellschaftlichen Aufklärung, der regionalen Vernetzung und Förderung, des Aufbaus nachhaltiger E-Sport-Strukturen, der politischen Arbeit, der Schnittstelle zum traditionellen Sport und der Unterstützung wissenschaftlicher Arbeit. Der EVSH nahm nach Gründung am 13.06.2021 als einer der bundesweit ersten beiden E-Sport-Landesverbände offiziell seine Arbeit auf.

## VERBUNDENHEIT ZU E-SPORT

Die Arbeit des EVSH konzentriert sich vorrangig auf das Aufklären, Vernetzen, Vertreten und Fördern.  
**Aufklären** - Der Verband bringt Menschen das Herzensthema seiner Mitglieder näher und begeistert sie dafür. Um das zu schaffen, führt der EVSH Gespräche, organisiert Vorträge und bietet eine Ansprechstelle offen für alle Interessierten.  
**Vernetzen** - Durch regelmäßigen Wissens- und Erfahrungsaustausch schafft der EVSH eine starke E-Sport-Gemeinschaft im Norden. Er baut Strukturen auf und bringt Menschen zusammen, um so bereichsübergreifende Projekte zu begünstigen.

**AUFKLÄREN**  
**VERNETZEN**  
**VERTRETEN**  
**FÖRDERN**



**Vertreten** - Der EVSH vertritt die Interessen der E-Sport-Gemeinschaft im Land und setzt sich gegenüber Politik und Gesellschaft für den E-Sport-Standort Schleswig-Holstein ein. Dafür sucht der Verband stets den Austausch mit der Szene und seinen Mitgliedern und fragt Bedürfnisse ab.  
**Fördern** - Engagierten beratend zur Seite zu stehen ist dem Landesverband ein besonderes Anliegen. Damit verbunden hat er sich das Ziel gesetzt, die Gründung von E-Sport-Initiativen in Schleswig-Holstein aktiv zu fördern.

Wir haben den EVSH gegründet, um die Interessen und Kompetenzen der E-Sport-Szene hier in SH zu bündeln. Seitdem leisten wir mit Unterstützung des Landes Aufklärungsarbeit zum Thema, vertreten die Interessen unserer Mitglieder nach außen, schaffen Angebote für alle Interessierten und bauen Strukturen auf, um E-Sportler:innen nachhaltig zu fördern.

So konnten wir bereits wegweisende Erfolge feiern, wie etwa die Durchführung der ersten offiziellen E-Sport-Landesmeisterschaften in Deutschland sowie die Schaffung mehrerer E-Sport-Regionalzentren im Land. Wir arbeiten stetig daran, den E-Sport hier in Schleswig-Holstein voranzubringen und so die Vorreiterrolle des E-Sport-Standortes SH weiter auszubauen und mit unseren Modellprojekten Blaupausen für andere E-Sport-Engagierte zu schaffen.

**PHILLIP EBEN,**  
1. VORSITZENDER

# FC DORNBREITE E.V.

**BESTEHT SEIT** 2020  
**KATEGORIE** Sportverein

**KONTAKT** Kevin Altenburg, E-Sport-Leiter  
0451 / 898 060 [www.fc-dornbreite.de/esports](http://www.fc-dornbreite.de/esports)  
fcd.esport@gmail.com Instagram

**SITZ** Steinrader Damm 41  
23556 Lübeck

**MISSION & ZIELE** Unser Ziel besteht darin, den Teamgeist auch neben dem Platz zu stärken. Hinzu kommt, ein entspanntes Zusammensitzen mit den Mannschaftskamerad:innen nach dem Training. Außerdem möchten wir Personen, die keine Konsole besitzen, die Möglichkeit geben, den E-Sport kennenzulernen.

**VERBUNDENHEIT ZU E-SPORT** Ziel ist es, persönliche Fähigkeiten, auch auf dem digitalen Rasen, zu testen. E-Sport im Mehrspielerbetrieb eignet sich zudem hervorragend für Taktikschulungen und zur Steigerung der Konzentrationsfähigkeit. E-Sport verbindet Vereine.



“Zusammenhalt wird nicht nur auf dem Platz, sondern auch neben dem Platz groß geschrieben.”  
**KEVIN ALTENBURG,  
E-SPORT-LEITER**



# FLENSBURG UNITED E.V.

**BESTEHT SEIT** 2020  
**KATEGORIE** E-Sport-Verein und Hochschulgruppe

**KONTAKT** Timo Schlagböhmer, Vorsitzender [www.flensburgunited.de](http://www.flensburgunited.de)  
flensburg.united@web.de Discord, Instagram,  
**SITZ** Flensburg Twitch, X/Twitter

**MISSION & ZIELE** Unser Ziel ist die Vernetzung gaminginteressierter Studierender, sowie die Förderung des E-Sports in Flensburg und Umgebung. Dafür sind wir insbesondere auf dem Flensburger Campus mit seinen zwei Hochschulen aktiv. Durch die Teilnahme an diversen Turnieren und Formaten wachsen wir stetig und etablieren uns in der Szene. Wir verstehen uns als Teil des stark wachsenden E-Sports in Schleswig-Holstein und freuen uns auf die Zukunft!

**VERBUNDENHEIT  
ZU E-SPORT** Dank unserer neuen Vereinsstruktur nehmen wir nicht nur erfolgreich an der Uniliga teil, sondern treten auch als Veranstalter und Vermittler zwischen E-Sport und Gesellschaft auf. Als Bindeglied stehen wir dafür im stetigen Austausch zu regionalen Unternehmen und Institutionen, sowie diversen Akteur:innen des E-Sports. So stellen wir regelmäßig Veranstaltungen verschiedenster Art auf die Beine und bieten unseren Mitgliedern eine vielfältige Auseinandersetzung mit dem Thema E-Sport.

“Wir machen Welle.”

**VEREINSVORSTAND**



# HOCHSCHULGAMING LÜBECK



**BESTEHT SEIT** 2019  
**KATEGORIE** Hochschulgruppe

**KONTAKT** William Philipp, erster Vorstand [www.asta.uni-luebeck.de](http://www.asta.uni-luebeck.de)  
hsgl@asta.uni-luebeck.de Discord, X/Twitter

**SITZ** Asta Uni Lübeck  
Ratzeburger Allee 160  
Haus 24 – 23562 Lübeck

**MISSION & ZIELE** Wir sind der zentrale Sammelort für alle Gaminginteressierten an den Lübecker Hochschulen. Wir bilden über unseren Discord eine Plattform, in der sich Lübecker Studierende zum gemeinsamen Zocken treffen, Kontakte knüpfen und Teil unserer Community sein können.

**VERBUNDENHEIT  
ZU E-SPORT** Wir sind die Vertretung der Lübecker Hochschulen in der bundesweiten Uniliga. Hierdurch bieten wir unseren Mitgliedern, von denen viele davor noch nie kompetitiv gespielt haben, einen Zugang zum E-Sport und die Möglichkeit, aktiv Teil einer Mannschaft zu sein.

# HOLSTEINESPORTS



# Esports

**BESTEHT SEIT** 1900  
**KATEGORIE** Sportverein

**KONTAKT** Eileen Wunderlich,  
Projektkoordinatorin  
esport@holstein-kiel.de

**SITZ** Grasweg 16 – 24118 Kiel

[www.holstein-kiel.de/esport/die-estorks](http://www.holstein-kiel.de/esport/die-estorks)  
Instagram, TikTok, Twitch

**MISSION & ZIELE** Offizielles E-Sport-Team von Holstein Kiel vertreten in der Virtual Bundesliga.

**VERBUNDENHEIT ZU E-SPORT** HolsteinEsports ist die E-Sport-Profimannschaft von Holstein Kiel.

“Holstein Kiel hat seit 2018 eine eigene offizielle eFootball-Mannschaft. Gespielt wird mit einer Kaderstärke von bis zu 5 Personen die Fußballsimulation ‘EA Sports FC’ auf der Playstation.

Die Mannschaft tritt unter anderem in nationalen sowie internationalen Wettbewerben mit Fokus der Virtual Bundesliga und dem DFB ePokal, sowie der Landesmeisterschaft Schleswig-Holstein an.”

**EILEEN WUNDERLICH,  
PROJEKTKOORDINATORIN  
UND TEAMMANAGERIN**

# HUSUMER SPORTVEREIN E.V.



**BESTEHT SEIT** 1875  
**KATEGORIE** Sportverein

**KONTAKT** [info@sportinhusum.de](mailto:info@sportinhusum.de)

[www.sportinhusum.de](http://www.sportinhusum.de)  
Facebook, Instagram, YouTube

**SITZ** Adolf-Brütt-Straße 2  
25813 Husum

**MISSION & ZIELE** Der Husumer Sportverein setzt sich zum Ziel, durch ein breites Angebot an klassischen und Trendsportarten Mitglieder jeder Altersgruppe zu fördern. Sie legen Wert auf qualitativ hochwertige Trainingsbedingungen und die Zusammenarbeit innerhalb des Vereins sowie mit externen Partnern. Die Förderung von Gemeinschaft und das positive Mitgliederwachstum sind ebenso zentral und mit der Einführung einer neuen E-Sport-Abteilung erweitert der Verein sein modernes Sportangebot, um den digitalen Trends gerecht zu werden und eine noch breitere Zielgruppe anzusprechen.

**VERBUNDENHEIT ZU E-SPORT** Die Einbindung von E-Sport in unser Programm ist nicht nur ein Schritt in Richtung Zukunft, sondern auch eine Antwort auf die wachsende lokale und globale Nachfrage. Husum, als unser Standort, bietet eine einzigartige Gelegenheit, sich als ein Zentrum für E-Sport zu etablieren, besonders im Kontext der jährlich stattfindenden und gut besuchten "Nordic Gaming Convention" (NGC). Durch unser Engagement für E-Sport reagieren wir aktiv auf die steigende Nachfrage von Interessierten, die in diesem dynamischen Bereich aktiv werden möchten.

Unser Ziel ist es, eine führende Rolle in der Entwicklung von E-Sport-Angeboten zu übernehmen und so Husum als wichtigen Knotenpunkt in der E-Sport-Welt in Deutschland zu etablieren.

„Unsere Vision ist es, an der Spitze der sportlichen Innovation zu stehen und dabei Gemeinschaft und Diversität zu fördern. E-Sport ist mehr als nur ein Spiel; es ist eine Plattform, die Menschen zusammenbringt und Brücken zwischen Generationen baut. Wir sind stolz darauf, diesen Weg zu beschreiten und laden alle ein, Teil unserer Community zu werden.“

**VEREINSVORSTAND**

# IF(GAME)SH E.V.



**BESTEHT SEIT** 2019  
**KATEGORIE** Netzwerk

**KONTAKT** kontakt@ifgamesh.de

www.ifgamesh.de  
Instagram, LinkedIn

**SITZ** Kuhnkestraße 6 – 24118 Kiel



**MISSION & ZIELE** Wir haben uns als Initiative gegründet, um das Medium hier in SH nach vorn zu bringen. Wir klären darüber auf, welches Potenzial digitale Spiele bergen und diskutieren mit, wenn es darum geht, wie ein verantwortungsvoller Umgang mit dem Medium aussieht.

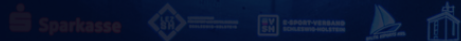
**VERBUNDENHEIT ZU E-SPORT** Wir sind IFgameSH, die Initiative zur Förderung des Games-Standorts Schleswig-Holstein. Wir setzen uns aktiv für Spieleentwicklung und E-Sport in Schleswig-Holstein ein. Schleswig-Holstein ist auf einem guten Weg, um beim E-Sport ganz vorn mitzuspielen. Durch das Engagement vieler lokaler Akteur:innen werden Strukturen geschaffen, mit denen E-Sport einen Weg in den Breitensport findet. Ein verantwortungsvoller und gesunder Umgang mit digitalen Spielen steht dabei im Fokus.

Durch Events wie unseren E-Sport-Stammtisch stoßen wir Diskussionen an und verbinden Menschen, sodass das Thema ganzheitlich betrachtet werden kann. Auf Events klären wir über das Medium und dessen Wettbewerbskultur E-Sport aktiv auf und bauen Vorurteile ab.

“Digitale Spiele sind seit 2008 in Deutschland als Kulturgut anerkannt. Für uns ist klar: Games sind das Medium der Zukunft – sie verbinden Interaktivität, Narration, Ästhetik und Technologie.”

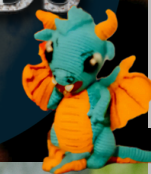
ANASTASIE JANOT,  
VORSTANDSMITGLIED





# KIEL OF LEGENDS

# KIEL of LEGENDS



**BESTEHT SEIT** 2023  
**KATEGORIE** Turnier- und Lehrveranstaltung

**KONTAKT** orga@kieloflegends.de

www.kieloflegends.de  
Discord, Instagram,  
Twitch, Youtube

**SITZ** % Fachhochschule Kiel  
Sokratesplatz 6 – 24149 Kiel

**MISSION & ZIELE** „KIEL of LEGENDS“ ist mehr als ein E-Sport-Turnier. Die Dynamik des Spiels „League of Legends“ sorgt für packende Duelle, wenn zwei fünfköpfige Teams in jeder Partie aufeinandertreffen, um die Basis des Gegners zu zerstören.

Dabei geht KIEL of LEGENDS über den reinen Wettbewerb hinaus. Dank einer Kooperation mit FH Kiel Campus TV des Fachbereichs Medien werden die Finalsplele live auf Twitch übertragen und kommentiert. Ein entsprechender Kurs ermöglicht es Studierenden, unter professioneller Anleitung praxisnahe Erfahrungen in der Konzeption und Durchführung einer (E-Sport-)Liveübertragung zu sammeln.

## VERBUNDENHEIT ZU E-SPORT

Das E-Sport-Turnier findet in den einzigartigen Räumlichkeiten des Kulturzentrums Bunker-D auf dem Campus der Fachhochschule Kiel statt. Die beiden Galerieräume des Bunkers werden eigens für das Turnier in zwei Gaming-Räume umgewandelt. Mit vor Ort vorhandener Grundausstattung können die Teams in ambitionierter E-Sport-Manier antreten, während der Bühnenraum im 1. Stock als Streaming-Studio genutzt wird. Die Bar und das Café stehen als gesellige Orte bereit, um das Spielgeschehen live zu verfolgen.

Neben dem sportlichen Wettbewerb liegt ein Fokus auf der Förderung von Soft Skills wie Teamwork, Kommunikation und Problemlösung. Die Fachhochschule Kiel, als praxisorientierte Hochschule mit über 8.000 Studierenden, möchte den Studierenden und weiteren Interessierten mit KIEL of LEGENDS die Möglichkeit geben, ihre Leidenschaft für Gaming, sportlichen Wettkampf und Medien zu kombinieren.

“KIEL of LEGENDS ist ein herausragendes Beispiel für die Verbindung von E-Sport, Innovation und interdisziplinärer Bildung. Wir sind stolz darauf, als Fachhochschule Kiel dieses einzigartige E-Sport-Turnier auszurichten. Es bietet nicht nur Studierenden eine Plattform für sportlichen Wettbewerb, sondern fördert auch den Austausch zwischen der E-Sport-Community, lokalen Unterstützern und weiteren Interessierten. Das Event trägt dazu bei, die Bedeutung von E-Sport in unserer Bildungseinrichtung zu unterstreichen und die Vielfalt des Engagements innerhalb der Community zu feiern.“

PROF. DR. TOBIAS HOCHSCHERF,  
VIZEPRÄSIDENT FH KIEL



# KJR- STORMARN E.V.

**BESTEHT SEIT** 1949  
**KATEGORIE** Jugendverband

**KONTAKT** Martin Oberwetter,  
Medienpädagoge  
04531 / 888 101 4  
medien@kjr-stormarn.de

[www.kjr-stormarn.de](http://www.kjr-stormarn.de)  
Facebook, Instagram,  
YouTube

**SITZ** Grabauer Straße 19  
23843 Bad Oldesloe

**MISSION & ZIELE** Der Kreisjugendring Stormarn e.V. ist die Arbeitsgemeinschaft Stormarner Jugendverbände. Wir vertreten die Interessen von über 177 Mitgliedsorganisationen, denen zur Zeit mehr als 36.000 Kinder und Jugendliche angehören. Zu den wesentlichen Aktivitäten der Jugendverbände gehören Jugendbildungs-, Freizeit- und Erholungsmaßnahmen.

**VERBUNDENHEIT  
ZU E-SPORT** Der Kreisjugendring Stormarn e.V. hat sich zum Ziel gesetzt medienpädagogisch begleitete E-Sport-Angebote im Kreis Stormarn zu etablieren. Hierzu organisiert der KJR-Stormarn mehrere Veranstaltungen und Turniere im Jahr. Des Weiteren gibt es Gaming-Veranstaltungen mit verschiedenen Kooperationspartnern, wie zum Beispiel den Stormarner Stadtbibliotheken.

Die Arbeit der Jugendverbände in Stormarn wird vor allem durch die mehr als 1.200 ehrenamtlichen Jugendgruppenleiter:innen getragen.

“Kinder und Jugendliche in ihrer Lebenswelt abholen und auf ihrem Lebensweg begleiten – das ist die Aufgabe des Kreisjugendrings. Dies gilt auch für den Umgang mit digitalen Medien und insbesondere auch beim Thema digitale Spiele und E-Sport.”

**DR.STEFAN KÜHL,**  
**1. VORSITZENDER**



# LANDESZENTRUM FÜR E-SPORT UND DIGITALISIERUNG SH



**BESTEHT SEIT** 2019  
**KATEGORIE** E-Sport-Zentrum

**KONTAKT** Phillip Ebben, Leiter  
info@lez.sh

www.lez.sh  
Discord, Facebook, Instagram  
Twitch, X/Twitter, YouTube

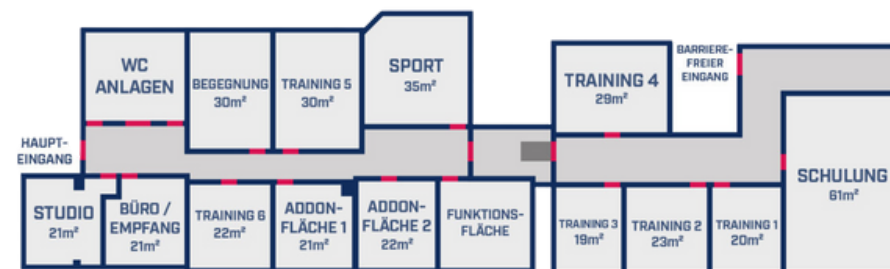
**SITZ** Holstenbrücke 4-6 – 24103 Kiel

**MISSION & ZIELE** Das Landeszentrum für E-Sport und Digitalisierung Schleswig-Holstein (LEZ SH) ist eine Kompetenz-, Trainings- und Vernetzungsstätte mit eigenen E-Sport-Trainings- und Seminarräumen in Kiel.

Das LEZ SH ist vom Land Schleswig-Holstein und der Landeshauptstadt Kiel in Form von Betriebs- und Honorarmitteln zur Absicherung der Einrichtung gefördert.

Das Landesprojekt LEZ SH versteht sich als Kristallisationspunkt der schleswig-holsteinischen E-Sport-Szene und damit als Bindeglied zwischen der Szene und der breiten Öffentlichkeit, sowie der Politik, Bildungsinstitutionen und Vereinen. Aufgebaut wurde das Landeszentrum durch den eSport-Bund Deutschland, vertreten durch ESBD-Vizepräsident Breitensport Martin Müller, und ein engagiertes Ehrenamtsteam. Träger des LEZ SH ist seit 2023 der E-Sport-Verband Schleswig-Holstein (EVSH).

Das übergeordnete Ziel des EVSH und des Landeszentrums ist es, verantwortungsbewussten E-Sport über das Spielen hinaus im Land voranzubringen. Um dieses Ziel zu erreichen, wirken EVSH und LEZ SH gemeinsam daraufhin, betreute Spielangebote zu schaffen und perspektivisch von der Breite in die Spitze Talente zu fördern.



Zudem bringen wir elektronischen Sport der breiten Gesellschaft näher und machen diesen in unserer Fläche und bei unseren Veranstaltungen greifbar.

E-Sport bedeutet für uns Wettkampf und Fair Play für alle, die mitmachen möchten. Das LEZ SH begreift den E-Sport analog zum klassischen Sport als ein Werkzeug, das mit Hilfe von sportlicher Auseinandersetzung Verbindungen schafft: zwischen Menschen, Gruppen, Professionen, Weltanschauungen, sozialen Schichten und Generationen. Demnach fungiert das LEZ SH als Anlaufstelle für die E-Sport-Szene sowie für alle weiteren Interessensgruppen zum Thema E-Sport wie etwa Eltern, Sportvereine, Jugendzentren, Medienstätten, Präventionsstellen, (Hoch-)Schulen etc.

## VERBUNDENHEIT ZU E-SPORT

“Wir möchten die gesellschaftlichen Potenziale von E-Sport wie Medienkompetenzförderung, Suchtprävention, Inklusion und interkultureller Austausch weiter erschließen. In Kombination mit den E-Sport-Regionalzentren im Land bauen wir so flächendeckend bis in die ländlichen Räume hinein nachhaltige, gemeinwohlorientierte E-Sport-Strukturen in SH auf.”

PHILLIP EB BEN,  
LEITER

# LVLUP!HR



**BESTEHT SEIT** 2021  
**KATEGORIE** Personalberatungsagentur

**KONTAKT** Timo Schöber, Co-Gründer [www.lvluphr.de](http://www.lvluphr.de)  
 0162 / 778 40 36  
 info@lvluphr.de  
**SITZ** Flensburg  
 LinkedIn

**MISSION & ZIELE** Aufgrund seiner vielfältigen Einsatzmöglichkeiten bietet die Nutzung von E-Sport verschiedene Aspekte eines modernen HR-Umfeldes, wie Assessment-Center, Teambuilding, Mitarbeiterbindung, Recruiting, Personalauswahl, Employer Branding, Personalmarketing, Ausbildung, Weiterbildung, Kommunikation, Rhetorik und Konfliktmanagement.

In all unseren Konzepten wenden wir zudem das Prinzip des "Homo ludens", des spielenden Menschen, an. Seit Beginn ihrer Existenz hat die Menschheit gespielt, und die kognitiven Prozesse von Menschen funktionieren anders, wenn sie spielen.

**VERBUNDENHEIT ZU E-SPORT** Der wettbewerbsorientierte Gaming-Bereich, bekannt als E-Sport, erlebt ein exponentielles Wachstum - gesellschaftlich, wirtschaftlich und in seiner Vielfalt. E-Sport bietet nicht nur aufgrund seiner eigenen Natur Chancen und Potenziale, wie das Erlernen und Verstärken von Fähigkeiten und Fertigkeiten, sondern auch durch davon abgeleitete Aspekte. E-Sport ist ein Phänomen, das vor allem bei den jüngeren Generationen und Menschen mit einer ausgeprägten Affinität für digitale Medien beliebt ist. Dadurch bietet E-Sport die Möglichkeit, eine sehr klar definierte und abgrenzbare Zielgruppe anzusprechen.

"Unser Team, bestehend aus Menschen mit vielfältigen Fähigkeiten und Kompetenzen, vereint die immensen Potenziale des E-Sports mit den Bedürfnissen von Unternehmen für eine moderne Personalarbeit."

**TIMO SCHÖBER,  
 CO-GRÜNDER**



# MÖLLNER SPORTVEREINIGUNG E.V.



**BESTEHT SEIT** 1862  
**KATEGORIE** Sportverein

**KONTAKT** Dennis Betz, Koordinator E-Sport  
0176 / 482 834 37 [www.moellnersv.de](http://www.moellnersv.de)  
d.betz@moellnersv.de Facebook, Instagram,  
YouTube

**SITZ** Ratzeburger Straße 37 –  
23879 Mölln

**MISSION & ZIELE** Die Möllner Sportvereinigung ist mit über 2.700 Mitgliedern einer der größten Sportvereine Schleswig-Holsteins. Das Thema E-Sport polarisiert die Sportlandschaft in den letzten Jahren immer stärker. Wir wollen in unserem Kreisgebiet (Herzogtum Lauenburg) langfristig mit unserem Fachbereich Innovation, wo der E-Sport beheimatet ist, und den richtigen Partnern den Sozialraum prägen. Ob es sich hier um Sport handelt, bewerten wir nicht. Klar ist, dass unsere Jugendkultur sich mit dem Thema befasst und selbige ist Teil unseres Vereins!

**VERBUNDENHEIT  
ZU E-SPORT** Seit 2018 beschäftigen wir uns kulturell mit E-Sport. Was bedeutet es, Teil eines Teams zu sein und seiner Leidenschaft nachzugehen? Da haben wir als Sportverein natürlich traditionell schon Erfahrung mit. Dieses für die Sportwelt "aufregende" Thema aber fest in eine bestehende Vereinswelt zu integrieren, ist eine neue Herausforderung. Wir leiten aus dem Interesse der Jugendkultur nicht nur spielerisch Chancen für den Verein ab, sondern fokussieren uns auf das "Ehrenamt 2.0".

"Ehrenamt 2.0", sprich - junge Menschen für den Sportverein begeistern mit einem Thema, welches sich schon längst in der Gesellschaft etabliert hat. Unsere Expertise aus den klassischen Strukturen des Sports bringen wir weiterhin gerne auf Landesebene beim E-Sport-Verband SH mit einer aktiven Rolle ein.

"Um eine agile Organisation im 21. Jahrhundert zu sein, bedarf es den Blick über den Tellerrand hinaus. Als Sportverein blicken wir auf die Power aus fast zwei Jahrhunderten gesellschaftliches Wirken und sind aus meiner Sicht somit Experten für den Wandel. Sich daher immer wieder neuen Trends und Sportarten zu widmen ist somit folgerichtig. Der E-Sport als Baustein der direkten Ansprache der Jugendkultur im Sportverein ist dieser zeitgenössische Blick über den Tellerrand."

**DENNIS BETZ,  
KOORDINATOR E-SPORT**

# NORDERSTEDTER SPORT- UND FREIZEITVEREIN E.V.



**BESTEHT SEIT** 1980  
**KATEGORIE** Sportverein  
**KONTAKT** Tessa Horstmann, Geschäftsführerin  
 Dennis Kawohl, Koordinator E-Sport  
 040 / 526 25 50  
 info@norderstedter-sv.de  
**SITZ** Moorbekstraße 25 – 22846 Norderstedt

[www.norderstedter-sv.de](http://www.norderstedter-sv.de)  
 Instagram, Youtube

**MISSION & ZIELE** Der Norderstedter Sport- und Freizeitverein (NSV) vereint aktuell knapp 3.900 Mitglieder, welche ihrem Sport nachgehen. Der E-Sport ist dabei gerade bei der jüngeren Bevölkerung ein immer wichtiger werdender Faktor. Unser Ziel ist es, diese Personengruppe bei uns sozial zu integrieren und den E Sport weg vom eigenen Wohn-/Kinderzimmer hinein in unseren Verein zu führen. Das Miteinander steht dabei an allererster Stelle, um auch in der heutigen Zeit ein starkes Gemeinschaftsgefühl in der Bevölkerung entwickeln zu können.

**VERBUNDENHEIT ZU E-SPORT** E-Sport ist seit 2019 bei uns im Verein ein Faktor. Seitdem wurde sich oft Gedanken gemacht, wie man es mit dem Vereinsleben bei uns verbinden kann. Als der Hamburger Fußball-Verband dann 2019 mit seiner E-Football-Liga in den Spielbetrieb gegangen ist, waren wir auch direkt am Start. Als Gründungsmitglieder dieser Liga haben wir bis einschließlich der Saison 2022/23 immer ein Team stellen können.

Leider sind die Teammitglieder mittlerweile an der vorgegebenen Altersgrenze, weshalb in der Saison 2024 kein Team gestellt werden konnte. Ziel ist es, dieses wieder zu ändern und zukünftig auch weitere Spiele bei uns im Verein zu integrieren. Dazu wollen wir eine passende Infrastruktur aufbauen, um den vorwiegend Jugendlichen eine Möglichkeit zu geben ihr Hobby gemeinsam vor Ort ausüben zu können. 2021 waren wir zudem beteiligt an einem "League of Legends"-Turnier, welches vom Kinder- und Jugendbeirat (KJB) in Norderstedt organisiert wurde.

„Sportvereine gehören zu den wichtigsten sozialen Bindegliedern der heutigen Zeit. Integration und Inklusion sind wichtige Faktoren, welche durch ein funktionierendes Vereinsleben extrem gefördert werden. Ziel muss es sein, immer wieder neue und innovative Wege zu finden, die heutige Generation in die Vereine zu bekommen. Das Thema E-Sport kann dabei ein wichtiger Faktor werden. Kinder werden schon in immer jüngeren Jahren an digitale Unterhaltungsquellen gewöhnt. Wir können das hoffentlich nutzen und die Jugend darüber in die Vereine holen.“

TESSA HORSTMANN,  
 GESCHÄFTSFÜHRERIN



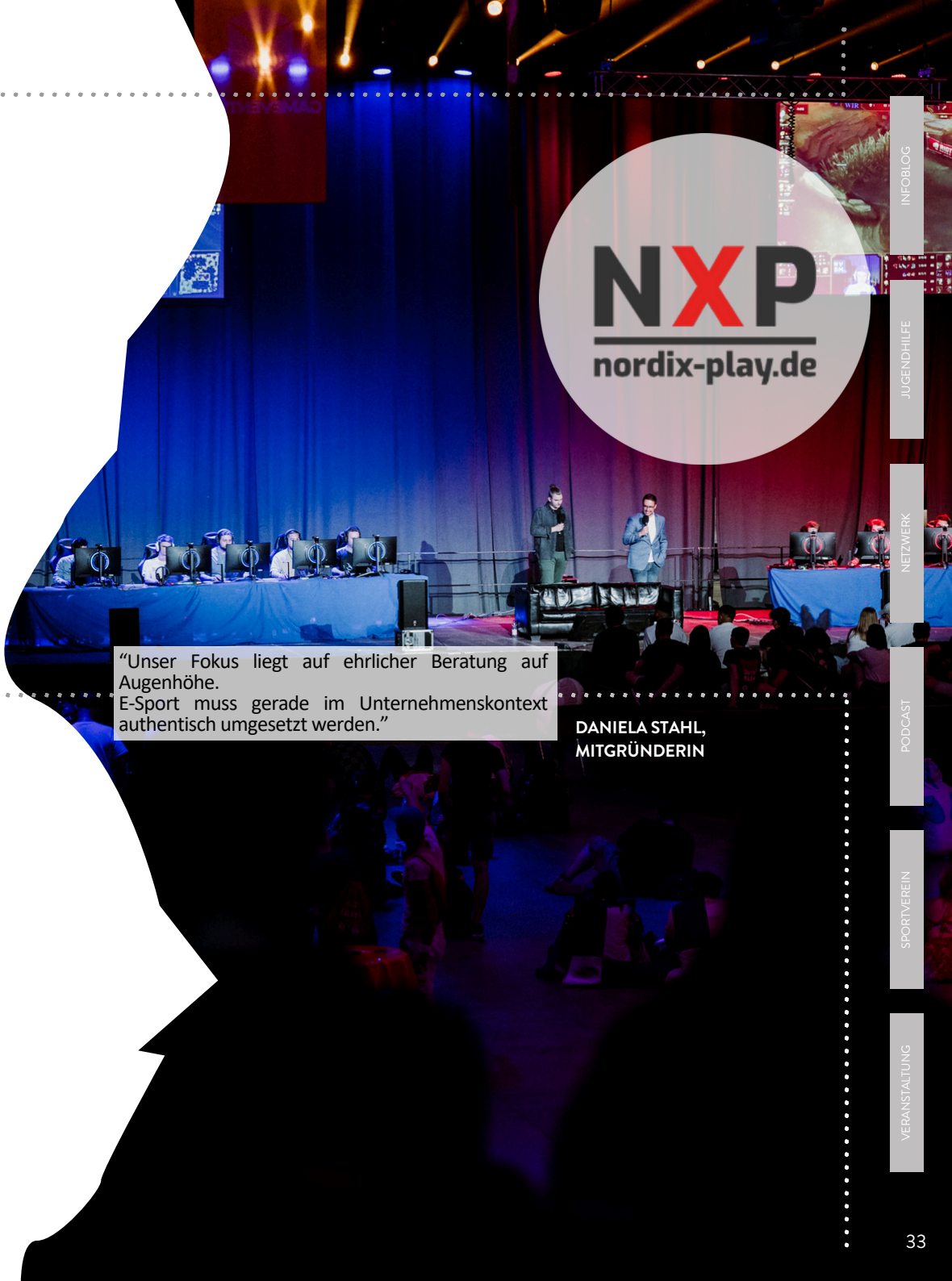
# NORDIX-PLAY

**BESTEHT SEIT** 2019  
**KATEGORIE** Beratungs- und Eventagentur

**KONTAKT** Daniela Stahl, Geschäftsführerin  
office@nordix-play.de Facebook, Instagram  
X/Twitter  
**SITZ** Kiel

**MISSION & ZIELE** Nordix-Play ist eine E-Sport-Beratungs- und Eventagentur. Wir helfen Unternehmen und Vereinen, ihren Platz im E-Sport-Kosmos zu finden und Events wie Offline- und Online-Turniere zu veranstalten. Als Nordlichter sind wir Schleswig-Holstein eng verbunden und fokussieren uns auf die Kernregion nördlich der Elbe.

**VERBUNDENHEIT ZU E-SPORT** Als Gründungsteam haben wir, Daniela und Darius, beide durch diverse Berührungspunkte im E-Sport eine intrinsische Motivation, den Bereich voranzutreiben. Darius war früher selbst viele Jahre im E-Sport aktiv und verfolgt seitdem das Geschehen. Daniela engagiert sich seit Jahren ehrenamtlich in verschiedenen E-Sport-Institutionen und versucht so zur Akzeptanz und Aufklärung beizutragen. Wir leben den E-Sport und sehen eine große Chance für das Land und zugleich für den Fortschritt der Digitalisierung.



“Unser Fokus liegt auf ehrlicher Beratung auf Augenhöhe. E-Sport muss gerade im Unternehmenskontext authentisch umgesetzt werden.”

**DANIELA STAHL,  
MITGRÜNDERIN**

# NORTHCON



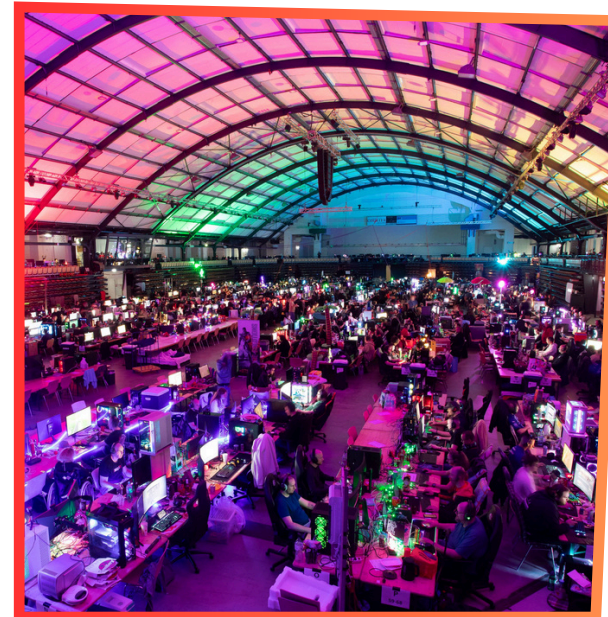
**BESTEHT SEIT** 2019  
**KATEGORIE** Turnierveranstaltung

**KONTAKT** Norbert Schramm,  
 Pressesprecher und Techniker  
 info@northcon.de  
**SITZ** Neumünster

[www.northcon.de](http://www.northcon.de)  
 Discord, Facebook,  
 Instagram, X/Twitter,  
 YouTube

**MISSION & ZIELE** Die NorthCon als Deutschlands größte LAN-Party gibt es schon seit 20 Jahren. Um die Veranstaltung nach ihrem Reboot im Jahr 2017 weiterhin organisieren zu können, wurde Anfang 2019 der NorthCon e.V. gegründet. Jeder hat die Möglichkeit, Mitglied zu werden, um die Veranstaltung zu unterstützen.

**VERBUNDENHEIT ZU E-SPORT** Seit der Gründung im Jahr 2002 ist die NorthCon LAN-Party die größte LAN-Party Deutschlands und ein fester Bestandteil der E-Sport-Szene in Deutschland. Neben dem Casual Gaming ist die NorthCon schon immer ein Austragungsort von E-Sport-Turnieren gewesen, teilweise sogar mit internationalen Turnierteilnehmenden von Weltniveau. Die Gäste schätzen die familiäre Atmosphäre der Veranstaltung und viele Stammbesucher:innen sind seit vielen Jahren dabei. Die Verbindung zwischen den Gästen und dem ehrenamtlichen Team von Organisierenden verstärkt dieses Gemeinschaftsgefühl.



# NORTHERN IMPACT ZONE



**BESTEHT SEIT** 2015  
**KATEGORIE** Turnierveranstaltung

**KONTAKT** Lennart Ali  
0151 / 155 533 31  
niz-gaming@web.de  
**SITZ** Wechselnd

Facebook, Instagram,  
X/Twitter, YouTube

**MISSION & ZIELE** Unser Ziel ist es, den E-Sport im Norden voranzutreiben, Personen und Instanzen miteinander zu verbinden und Events zu veranstalten, bei denen alle sich einbringen und sich wohl fühlen können. Dabei wollen wir pädagogische Werte vertreten und das soziale Miteinander stärken.

Man spielt zwar gegeneinander, aber auch miteinander. Man lernt sich kennen, interagiert und entwickelt ein Gruppengefühl. Man lernt voneinander, unterstützt sich untereinander und bringt sich ein.

**VERBUNDENHEIT ZU E-SPORT** Wir sind über unser Lieblingsspiel "Super Smash Bros." (damals noch "Brawl" auf der Wii) durch Clanwars und Turniere mit E-Sport in Kontakt gekommen und haben uns eines Tages dazu entschlossen, Turniere in den Norden (Lübeck) zu bringen, da man damals mindestens 4 Stunden reisen musste, um an einem Turnier teilzunehmen. Damit haben wir im April 2015 angefangen und inzwischen etwa 40 Turniere mit meist ca. 30 Teilnehmenden veranstaltet. Da wir die meisten Turniere in einem Jugendzentrum veranstaltet haben, beschäftigten wir uns früh mit der Frage, welchen pädagogischen Wert unsere Events haben.

# SUPER-SMASH

# OSTSEESPORT- VEREIN E.V.



**BESTEHT SEIT** 1927  
**KATEGORIE** Sportverein

**KONTAKT** osv@ostseesportverein.de      www.ostseesportverein.de  
Instagram

**SITZ** Strandallee 35 – 23683 Scharbeutz

**MISSION & ZIELE** E-Sport für Kinder, Jugendliche und Erwachsene im und mit dem Jugendtreff Haffkrug immer Montag und Mittwoch ab 15:00 Uhr.  
Gewaltfreies gemeinsames mit- und gegeneinander Spielen von E-Sport-Titeln ab 0 bis 12 Jahre, je nach Alter der Spieler:innen. Echtsporteinheiten zur Auflockerung des Körpers sind Pflicht, sowie gewaltfreie Sprache und generell gewaltfreier Umgang miteinander. Konzentration auf ein Spiel je Zeiteinheit und Treffen. Bereitschaft, sich im Wettbewerb zu messen und andere Spieler:innen zu unterstützen.  
Erwartung: Mitmachen, konzentrieren, helfen, gesund spielen, freundlich sein, aus Niederlagen lernen, Inhalte und Strategien weitergeben und Spaß haben.

**VERBUNDENHEIT ZU E-SPORT** Wir spielen an fünf Computern (zwei Ersatzcomputer), sowie vier PS4- und zwei Nintendo Switch-Spielekonsolen. Es werden die Standardspiele des E-Sports gespielt und das Spiel wird gemeinsam verbessert. E-Sport funktioniert für uns, wenn parallel echtsport gemacht wird – nur so bleiben wir alle fit.  
E-Sport mit den Lions ist für alle Teilnehmer:innen kostenfrei. Deswegen ist unsere Devise: LOS MACH MIT!

**Unsere Verhaltensregeln:**  
Fairness

- Ohne Drogen und allgemein unzulässige oder vom Verein bestimmte Substanzen
- Ohne Manipulation oder Ausnutzung von Programmierfehlern zur Vorteilsnahme

**Respektvoller Umgang**

- Ohne Gewalt und Diskriminierung
- Ohne Beleidigung oder Anfeindung
- Mit Freundlichkeit und Anerkennung einer besseren Leistung
- Solidarisch im Team

**Inklusiv**

- Gleichberechtigt
- Mit Einbeziehung eines Jeden unabhängig von Herkunft, Religion, Geschlecht, sexueller Orientierung, Alter (gemäß Altersgrenzen), möglichen körperlichen und geistigen Einschränkungen

**Sicher**

- Körperliche und mentale Gesundheit nach präventiven Grundsätzen
- Beachtung der Altersgrenzen nach Einstufung der USK
- Schutz von personenbezogenen Daten und allgemeinen Persönlichkeitsrechten



# POSTSPORTVEREIN HEIDE E.V.



**BESTEHT SEIT** 1969  
**KATEGORIE** Sportverein

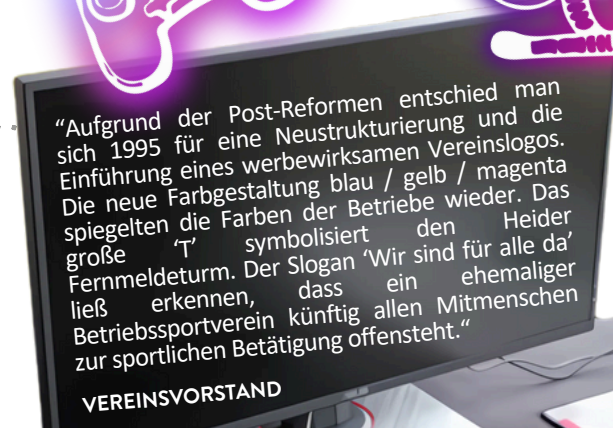
**KONTAKT** 0481 / 88100  
postsv-heide@t-online.de  
**SITZ** Am Kirchhof 1-5 – 25746 Heide

www.postsv-heide.de  
Facebook, Instagram, Youtube

**MISSION & ZIELE** Der Postsportverein Heide e.V. (PostSV Heide) ist mit über 2.500 Mitgliedern der größte Sportverein im Kreis Dithmarschen und hat seinen Sitz in Heide. Der Verein ist in allen Bereichen des Freizeitsports, Breitensports, Leistungssports, Gesundheitssports und E-Sports aktiv. Die vielseitige Auswahl an Sportarten erreicht ein breites Spektrum für Mitglieder jeder Altersstufe.

Neben den sportlichen nimmt der Verein viele gesellschaftliche Aufgaben in Zusammenarbeit mit anderen Verbänden wahr. So ist auch das Ziel, den E-Sport in unserer Region weiter zu etablieren und zu festigen.

**VERBUNDENHEIT ZU E-SPORT** Seit dem Jahr 2019 war das Vorhaben vorhanden, die Vereinsarbeit in Richtung E-Sport auszuweiten. Ende 2022 war es dann soweit und die E-Sport-Sparte wurde im PostSV eröffnet. Als ein Regionalzentrum für den E-Sport in Schleswig-Holstein möchten wir gerade diese neue Art des Sports in unserer Region verbreiten und die notwendige Aufklärungsarbeit leisten. E-Sport vereint viele Attribute der klassischen Sportarten mit den Bereichen der modernen digitalen Welt und ist daher so spannend und vielfältig.



“Aufgrund der Post-Reformen entschied man sich 1995 für eine Neustrukturierung und die Einführung eines werbewirksamen Vereinslogos. Die neue Farbgestaltung blau / gelb / magenta spiegelten die Farben der Betriebe wieder. Das große ‘T’ symbolisiert den Heider Fernmeldeturm. Der Slogan ‘Wir sind für alle da’ ließ erkennen, dass ein ehemaliger Betriebsportverein künftig allen Mitmenschen zur sportlichen Betätigung offensteht.“

VEREINSVORSTAND

# REGIONALZENTREN FÜR E-SPORT SH



**FLENSBURG**

**HEIDE**

**MÖLLN**

**HUSUM**

**BESTEHEN SEIT** 2023  
**KATEGORIE** E-Sport-Zentren

**KONTAKT** info@e-sport.sh      www.rez.sh  
**SITZ** s. rechts oben; weitere in Planung

**MISSION & ZIELE** Erklärtes Ziel der Regionalzentren für E-Sport und Digitalisierung in SH (REZ SH) ist es, in Ergänzung zum Landeszentrum für E-Sport und Digitalisierung (LEZ SH) in Kiel als Projekte des Landes E-Sport und Digitalisierung auch im ländlichen Raum zu fördern. Ähnlich wie das LEZ SH dienen die Regionalzentren demnach als Anlaufstellen zu den Themen E-Sport und Digitalisierung für die verschiedenen Interessensgruppen der jeweiligen Region, sowie als Nachwuchs- und Leistungszentren. Ihr Fokus liegt dabei sowohl auf Breiten- und Freizeitsport als auch auf der Talentförderung.

**VERBUNDENHEIT ZU E-SPORT** Das Land Schleswig-Holstein fördert vier regionale E-Sport-Zentren in Flensburg, Heide, Husum und Mölln. Die Trägerschaft der Zentren liegt beim E-Sport-Verband SH – der Betrieb wird jedoch durch regionale Bedarfsträger verantwortet. Damit schafft das Land gemeinsam mit dem Landesfachverband nachhaltige E-Sport-Strukturen in ganz Schleswig-Holstein. Die technische Ausstattung der REZ SH ist identisch, sodass die Spieler:innen und weitere Interessierte in allen Zentren vergleichbare Bedingungen vorfinden.



Neben einem Stützpunkt, um dort den Nachwuchs verantwortungsbewusst trainieren zu können, sind je nach Möglichkeit auch Co-Working-Spaces und Nutzungszeiten für Vereine, Schulen und Jugendgruppen Teil des REZ SH-Angebotes.

# SPARKASSEN IN SCHLESWIG-HOLSTEIN



**BESTEHT SEIT** 1898  
**KATEGORIE** Finanzdienstleister und Förderer (auch von dieser Broschüre 😊)

**KONTAKT** Sparkassen- und Giroverband für Schleswig-Holstein  
 info@sgvsh.de  
[www.sgvsh.de/engagement](http://www.sgvsh.de/engagement)  
 Facebook, Instagram, LinkedIn

**SITZ** Faluner Weg 6 – 24109 Kiel

**MISSION & ZIELE** Weil's um mehr als Geld geht - Die Sparkassen-Finanzgruppe ist eine der größten kreditwirtschaftlichen Gruppen der Welt. Neben ihren Aufgaben als Finanzdienstleister engagieren sich die Sparkassen bundesweit mit mehr als 500 Mio. Euro jährlich für die Gesellschaft. Die schleswig-holsteinischen Sparkassen vergeben pro Jahr rund 19 Mio. Euro und gestalten das Leben vor Ort mit, setzen sich für die Menschen in der Region ein und fördern gezielt Vereine, Institutionen, Projekte und Veranstaltungen aus den Bereichen Kunst und Kultur, Sport, Bildung, Soziales, Wirtschaft und Politik, Natur und Umwelt.

**VERBUNDENHEIT ZU E-SPORT** Die Themen Gaming und E-Sport sind in der Sparkassen-Finanzgruppe längst angekommen. Seit einigen Jahren besteht eine Zusammenarbeit mit dem beliebten Youtuber "HandOfBlood" in seiner Rolle als fiktiver E-Sport-Berater „Sparkassen-Hänno“, der das Sprachrohr der nationalen Kampagnen ist. Mit dem zusätzlichen Sponsoring des E-Sport-Teams Eintracht Spandau haben die Sparkassen ihr Engagement in diesem Sektor glaubwürdig verankert und wollen auch in Zukunft mit authentischen Formaten eine Rolle in der Gaming- und E-Sport-Welt spielen.

Die Sparkassen in Schleswig-Holstein sind seit 2023 Partner des E-Sport-Verbandes Schleswig-Holstein (EVSH) und im Rahmen der Partnerschaft auch Sponsor der E-Sport-Landesmeisterschaften. Mit diesem Engagement wollen die Sparkassen die ganzheitliche Betrachtung dieses Themas fördern, also auch den verantwortungsbewussten Umgang und das Thema Suchtprävention berücksichtigen und maßgeblich die vielfältigen Verbandsaktivitäten des EVSH unterstützen, um die Entwicklung nachhaltiger Strukturen innerhalb dieses Sektors konstruktiv zu beeinflussen.

„E-Sport hat sich längst aus einer Nischenbewegung zum Breitensport entwickelt. Die Beliebtheit nimmt immer weiter zu. Und auch Gaming ist mehr als ein vorübergehender Trend. Dem sollte man sich nicht verschließen – insbesondere aufgrund der großen Bedeutung für Gesellschaft und Wirtschaft. Die Community ist leidenschaftlich, emotional und kreativ. Deswegen stehen wir dem EVSH gern als Partner zur Seite und freuen uns, mit unserem Engagement Teil dieser enthusiastischen Szene zu sein und mit unserer Unterstützung die Erfolgsgeschichte des E-Sport in Schleswig-Holstein weiter voranzutreiben.“

**OLIVER STOLZ,**  
 PRÄSIDENT DES SPARKASSEN- UND  
 GIROVERBANDES FÜR SCHLESWIG-HOLSTEIN

# 3. WEITERFÜHRENDE INFOS



# DIGITALE SPIELE UND VERANTWORTUNG



## E-SPORT MIT VERANTWORTUNG

Durch den Wettkampfcharakter, die soziale Vernetzung und das Streben nach Verbesserung bietet E-Sport Jugendlichen und jungen Erwachsenen nicht nur Unterhaltung, sondern fördert auch Fähigkeiten wie Teamarbeit, strategisches Denken und Feinmotorik.

Jedoch, wie bei allen Aktivitäten, die Vergnügen und Engagement hervorrufen, besteht das Risiko einer übermäßigen Nutzung, die in Sucht münden kann. Vor diesem Hintergrund spielt die Suchtprävention eine entscheidende Rolle. Suchtprävention im E-Sport-Kontext zielt darauf ab, ein gesundes Gleichgewicht zwischen digitaler und realer Welt zu fördern, das Verständnis für eigenes Spielverhalten zu schärfen und Strategien für ein maßvolles Spielen zu entwickeln.

## DIALOG & BALANCE

Wichtig ist der offene Dialog über E-Sport - sei es in Familien, Schulen oder im Freundeskreis. Dies umfasst die sachliche Auseinandersetzung mit der Zeit, die für digitale Spiele aufgewendet wird, das Fördern von alternativen Freizeitaktivitäten und die Sensibilisierung für Interaktionsrisiken wie Hassrede ("Hate Speech").

Letztendlich ist es das Ziel, E-Sport als Teil einer ausgewogenen Lebensweise zu etablieren, in der junge Menschen die Vorteile dieser modernen Sportform genießen können, ohne dabei ihre psychische oder physische Gesundheit zu gefährden.

Nachfolgend findet sich eine Auswahl an Anlaufstellen und Institutionen, die Aufklärungsarbeit leisten, um ein Bewusstsein und Kompetenzen in Verbindung mit Chancen und Risiken von Gaming und E-Sport aufzubauen und Unterstützung anzubieten.

## ANLAUFSTELLEN

- Aktion Kinder- und Jugendschutz SH e.V.
- EU-Initiative "klicksafe.de"
- Landesstelle für Suchtfragen SH e.V.
- Medienkompetenzstätte "Offener Kanal SH"
- Games-Themenplattform der Bundeszentrale für politische Bildung "spielbar.de"
- Pädagogische Informationsplattform "SpieleratgeberNRW.de"
- Einrichtung zur Games-Altersfreigabe "Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)"

Für weitere Informationen und Tipps zu Materialien möchten wir gerne an die Broschüre der Aktion Kinder- und Jugendschutz SH "Ratgeber Gaming: Was Eltern wissen müssen" verweisen, da diese bereits eine umfangreiche Zusammenstellung zu Verantwortung im Digitalen bietet. Einfach online nach dem Titel suchen und kostenfrei herunterladen.

# E-SPORT ALS KARRIEREWEG



## KARRIEREWEGE ENTDECKEN

Wenn ihr jetzt Lust bekommen habt, beruflich in die Branche einzusteigen, haben wir den perfekten Startpunkt für euch. Denn die Jobmöglichkeiten im aufregenden und dynamischen Feld von Gaming und E-Sport sind zwar vielfältig, manchmal fällt der Einstieg jedoch schwer.

Hier finden demnach Interessierte, die mehr über Karrieremöglichkeiten im Bereich Gaming oder E-Sport erfahren möchten, zielgerichtete und wertvolle Informationen und Ressourcen.

## BERUFE KENNENLERNEN

Unter den Stichpunkten "Esports Related Professions" findet ihr online ein Schaubild des französischen E-Sport-Forschers Nicolas Besombes, das euch einen Überblick über die Vielfalt der Tätigkeitsfelder im E-Sport bietet

Der game-Verband der deutschen Games-Branche stellt u.a. die zentralen Berufsbilder im Game-Bereich anschaulich vor und zeigt Games-Unternehmen in Deutschland auf. Berufsbilder in der Games-Branche finden sich online unter [www.game.de/themen/berufsbilder](http://www.game.de/themen/berufsbilder); das Games-Branchenverzeichnis „gamesmap“ unter [www.gamesmap.de](http://www.gamesmap.de).

Bei den E-Sport Job Sessions des IFgameSH e.V. werden in einem 3-monatigen Online-Kurs über das Bildungscluster [opencampus.sh](http://opencampus.sh) jede Woche verschiedene Berufsfelder im E-Sport von Expert:innen aus der Branche vorgestellt. Hier erhaltet ihr demnach zusätzlich zum Praxiswissen die Chance, euer eigenes Business-Netzwerk aufzubauen. Zu finden sind die Sessions online unter [edu.opencampus.sh](http://edu.opencampus.sh).

**STUDIERN** Auf der Berufsorientierungsplattform „[gamecampus.de](http://gamecampus.de)“ des game-Verbandes findet sich zudem eine Games- und E-Sport-bezogene Studiengangssuche.

**JOB FINDEN** Generell ist es empfehlenswert, auf den gängigen berufsbezogenen Social Media-Kanälen präsent zu sein, um die eigene Online-Auffindbarkeit für potenzielle Arbeitgeber:innen zu erhöhen.

Die englische Jobplattform "hitmarker.net" listet internationale Ausschreibungen und Gaming- und E-Sport-Unternehmen beziehungsweise potenzielle Arbeitgeber auf. Ein zusätzlicher Hinweis: Auch auf vergleichbaren Plattformen lassen sich natürlich mit entsprechenden Suchfiltern Gaming- und E-Sport-bezogene Stellenausschreibungen finden.

Das deutschsprachige Gegenstück ist die E-Sport-Jobbörse "EsportConnect", zu erreichen unter [www.esportconnect.de/job](http://www.esportconnect.de/job).



# UNTERNEHMEN IN DER REGION



Nachfolgend findet ihr eine Auswahl an Games- und E-Sport-nahen Unternehmen und Einrichtungen aus Schleswig-Holstein und Hamburg, die für Ehrenämter, Praktika und/oder Jobs als Anlaufstellen dienen könnten.

Die Auflistung hat keinen Anspruch auf Vollständigkeit und stellt keine Empfehlung, sondern eine erste Übersicht zur Orientierung dar.

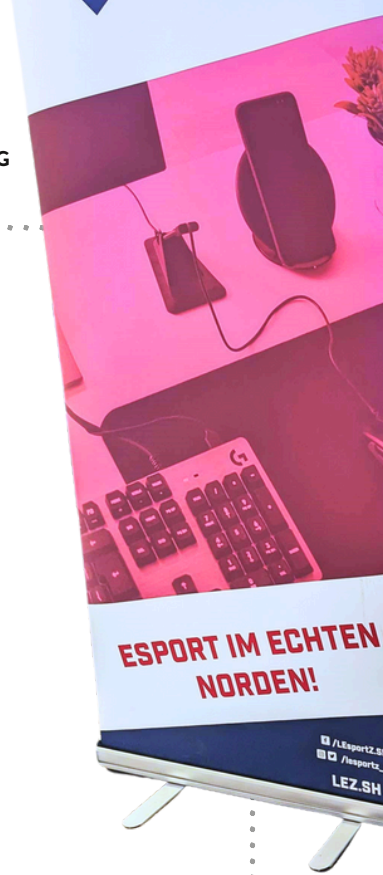


## SCHLESWIG-HOLSTEIN

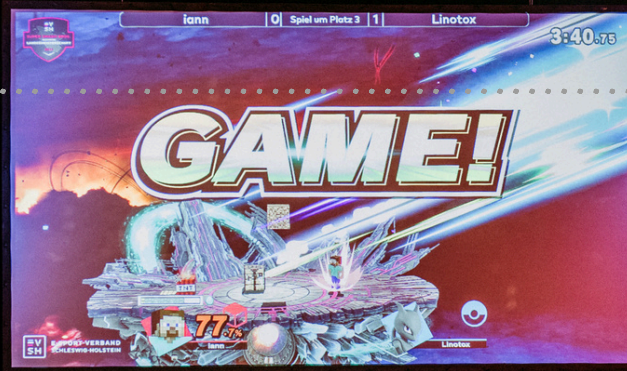
UNTERNEHMEN	TYP	WEBSEITE
Braune Digital GmbH	Digitalagentur	braune-digital.com
Caipirinha Games GmbH	Spielestudio	caipirinhasgames.de
Fairplay-Management GmbH	Influencer-Agentur	fairplay-management.de
HoloNative GmbH	Digitalstudio	holonative.com
LEZ SH / E-Sport-Verband SH e.V.	Veranstaltungsstätte / Verband	lez.sh e-sport.sh
Neox Studios GmbH	IT-Agentur	neox-studios.de
Off The Beaten Track UG	Spielestudio	offthebeatentrack.games
Seal Media GmbH	Spielestudio	seal.games

## HAMBURG

UNTERNEHMEN	TYP	WEBSEITE
Bigpoint GmbH	Spielestudio	bigpoint.net
G4metime	Veranstaltungsstätte	g4metime.de
Home United Management GmbH	Veranstaltungsstätte	rcadia.de
InnoGames GmbH	Spielestudio	innogames.com
Mousesports GmbH	E-Sport-Organisation	mousesports.com
Playa Games GmbH	Spielestudio	playa-games.com
Rocket Beans Entertainment GmbH	Medienproduktionsunternehmen	rocketbeans.de
Unicorns Of Love GmbH	E-Sport-Organisation	unicornslove.com



# JETZT REINSTARTEN



Wenn man daran interessiert ist, sich in die Welt des Gamings und E-Sports einzubringen, gibt es zahlreiche Möglichkeiten.

# 1

**EINFACH AUSPROBIEREN**

Wenn man noch nie gespielt hat, ist es nie zu spät anzufangen. Es gibt Spiele für jeden Geschmack und jedes Niveau. Man kann sich aber auch im ersten Schritt zunächst Videos oder Livestreams zu gängigen Spieltiteln anschauen, um die eigenen Interessen auszuloten. Livestreams bieten zudem die Möglichkeit, in Echtzeit mit den Streamer:innen in den Austausch zu gehen. Diese sind in der Regel offen gegenüber interessierten Fragen zu ihrem Herzensthema eingestellt und zeigen sich hilfsbereit.

# 2

**GEMEINSCHAFTEN BEITRETEN**

Man kann Gaming Communities, aber auch Vereinen mit E-Sport-Angeboten in der Nähe meist niedrigschwellig beitreten oder online nach Gleichgesinnten suchen. Auch immer mehr Jugendzentren, Sportvereine und ähnliche Einrichtungen bieten inzwischen gemeinschaftliche Gaming- und E-Sport-Aktivitäten an. Der Austausch von Erfahrungen und Tipps ist ein wichtiger Teil des Erlebnisses. Chat-Anwendungen wie etwa "Discord" sind bei der Community beliebt und bieten demnach gute Anlaufstellen.

# 3

**VERANSTALTUNGEN BESUCHEN**

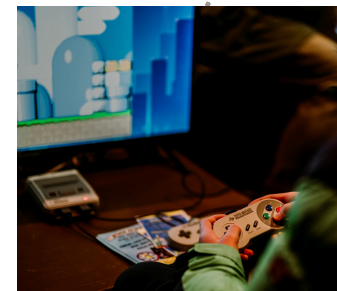
Inzwischen stehen in Schleswig-Holstein regelmäßig lokale Gaming-Veranstaltungen und E-Sport-Events zur Auswahl, wenn man mehr über die Szene und die Menschen dahinter erfahren möchte. Dies beinhaltet Turniere, Gamejams (Hackathons für Videospiele), Meetups, Informationsveranstaltungen und vieles mehr.

Es bestehen einige Bildungs- und Karrieremöglichkeiten in der Gaming-Industrie hierzulande, die dezidierte Studiengänge oder auch außerschulische Weiterbildungsmöglichkeiten darstellen, wie etwa die Game Development Sessions sowie die E-Sport Job Sessions des IFgameSH e.V. in Kooperation mit dem Kieler Bildungscluster opencampus.sh.

# 4

**BILDUNGSANGEBOTE NUTZEN**

**GAMING UND E-SPORT SIND EIN TEIL UNSERER KULTUR UND BIETEN ENDLOSE MÖGLICHKEITEN ZUR UNTERHALTUNG, BILDUNG UND GEMEINSCHAFT.**



# IMPRESSUM

## HERAUSGEBER

IFgameSH e.V.  
Kuhnkestraße 6  
24118 Kiel

E-Sport-Verband SH e.V.  
% Landeszentrum für E-Sport  
und Digitalisierung SH  
Holstenbrücke 4-6  
24103 Kiel

## REDAKTIONSTEAM\*

Redaktionsleitung  
Layout  
Cover, Deckblätter  
Themenabschnitte,  
Fotoedit, Karte

Jana Möglich  
Jana Möglich, Micha Zhang  
René Rose / Zilphyart

## FOTOS / GRAFIKEN

S. 7 Portraitfoto o.r.: Frank Peter  
S. 11 Grafiken u.l.: Aktion Kinder- und Jugendschutz SH e.V.  
S. 16 Foto u.l.: Stephanie Lieske  
Grafik o.m.: opencampus.sh  
S. 19 Foto: Stadtwerke Flensburg GmbH  
S. 27 Hintergrundfoto: Fachhochschule Kiel  
S. 34 Fotos: NorthCon e.V.  
S. 37 Fotos: Postsportverein Heide e.V.

Für alle weiteren Fotoaufnahmen bedanken wir  
uns bei unserem Fotografen Sebastian Haas.

## FÖRDERER



Ein großer Dank gilt den Sparkassen in Schleswig-Holstein, die als engagierter Premiumpartner des E-Sport-Verbandes SH auch die Erstellung dieser Broschüre unterstützt haben.



Der E-Sport-Verband SH und das Landeszentrum für E-Sport und Digitalisierung SH werden zudem durch das Ministerium für Inneres, Kommunales, Wohnen und Sport des Landes Schleswig-Holstein gefördert.

\*Die Textbeiträge zu den Akteur:innen und Projekten stammen von diesen. Zudem wurden Teile der Broschüre mithilfe von künstlicher Intelligenz in Form von Bild- und Textgeneratoren erstellt.

**IFgameSH e.V.**

Kuhnkestraße 6

24118 Kiel

[kontakt@ifgamesh.de](mailto:kontakt@ifgamesh.de)

[www.ifgamesh.de](http://www.ifgamesh.de)

**E-Sport-Verband SH e.V.**

% Landeszentrum für E-Sport

und Digitalisierung SH

Holstenbrücke 4-6

24103 Kiel

[info@e-sport.sh](mailto:info@e-sport.sh)

[www.e-sport.sh](http://www.e-sport.sh)

[info@lez.sh](mailto:info@lez.sh)

[www.lez.sh](http://www.lez.sh)