

Anlage V2 Leistungsbeschreibung

level up your health

Modellvorhaben zur Prävention und Gesundheitsförderung im digitalen Raum

Inhaltsverzeichnis	
1. Ausgangssituation und Zielsetzung	2
2. Leistungsgegenstand	3
3. Zielgruppe.....	4
4. Ziele, Leitkultur und Fokusthemen.....	4
5. Mindestanforderungen an den Betrieb	5
5.1. Anforderungen für die digitalen Communities	6
5.2. Anforderungen an das für die Leistungserbringung vorgesehene Personal (Kernteam).....	6
5.3. Technische und räumliche Mindestanforderungen.....	9
6. Co-Streaming mit der TK	10
7. Kooperationen und Zusammenarbeit mit Influencer:innen	10
8. Markenauftritt der TK.....	11
9. Evaluation und kontinuierliche Optimierung.....	11
10. Auftragsleistungen (Einzelabrufe).....	13
11. Abstimmungen und Freigaben.....	13
12. Zeitplan für die Bereitstellung.....	14

1. Ausgangssituation und Zielsetzung

Die Krankenkassen haben gemäß § 20 Abs. 1 SGB V den gesetzlichen Auftrag, Leistungen zur primären Prävention anzubieten. Nach dem Leitfaden Prävention können diese sowohl in Lebenswelten als auch als verhaltensbezogene Individualprävention umgesetzt werden. Im Setting-Ansatz steht die Förderung gesundheitsförderlicher Strukturen und Rahmenbedingungen innerhalb bestimmter im Leitfaden Prävention beschriebener Lebenswelten (so genannter „Settings“) im Mittelpunkt.

Junge Menschen bewegen sich zunehmend im digitalen Raum, der im Leitfaden Prävention bislang jedoch nicht ausdrücklich, als Setting definiert ist. Der Trend lässt den Schluss zu, dass gesundheitsrelevante Verhaltensweisen nicht nur durch individuelle Angebote, sondern ebenso über eine gesundheitsfördernde Gestaltung des digitalen Umfelds bzw. digitalen Raumes positiv beeinflusst werden können. Im Rahmen des vorliegenden **Modellvorhabens nach § 20g SGB V** soll daher erprobt werden, unter welchen Voraussetzungen digitale Räume selbst zu Settings im Sinne des Leitfadens Prävention werden können. Ziel des Modellprojektes ist es daher, im **digitalen Setting** eine gesundheitsfördernde Kultur, einen konstruktiven Austausch und eine positive Motivation zu schaffen, um mehr auf das eigene mentale und körperliche Wohlbefinden zu achten und dies aktiv zu fördern.

Mit dem vorliegenden Modellvorhaben soll ein innovatives Präventions- und Gesundheitsförderungsangebot in den digitalen Lebenswelten junger Menschen geschaffen werden. Es soll junge Menschen da erreichen, wo sie freiwillig Zeit verbringen (hier im digitalen Raum), sie dort mit relevanten Informationen versorgen und sie somit stärker für eigene Gesundheitsbelange sensibilisieren. Zielgruppe sind Jugendliche und junge Erwachsene, die sich als Gamer:innen bis zu (semi) professionellen E-Sportler:innen verstehen.

Im Mittelpunkt des Modellvorhabens steht die Prävention und Gesundheitsförderung. Der Aufbau und Betrieb digitaler Communities dienen als Instrument, um gesundheitsrelevante Themen nachhaltig und zielgruppengerecht zu vermitteln. Die Community ist somit kein Selbstzweck, sondern ein innovativer Zugangskanal, um Gesundheitsförderung dort zu ermöglichen, wo die Zielgruppe präsent ist.

Das Projekt soll dazu genutzt werden, Themen, wie beispielsweise mentale Gesundheit, Resilienz und Medienkompetenz, direkt dort zu vermitteln, wo diese Zielgruppe aktiv ist – auf Plattformen wie z.B. Discord, Twitch, TikTok, Instagram oder Reddit. In der Umsetzung soll es niedrigschwellig gesundheitsförderndes Wissen durch qualifizierte Fachkräfte in ihre digitale Lebenswelt bringen, sie beim Austausch untereinander unterstützen und letztendlich zu einem gesundheitsbewussteren Handeln bewegen.

Dafür wird ein Dienstleister (im Folgenden „AN“ für „Auftragnehmer“ genannt) gesucht, der **gesundheitsförderliche digitale Communities** für die o.g. Zielgruppe **konzipiert, aufbaut, organisiert und betreibt**. Dazu zählen beispielsweise (nicht abschließend) Streaming-Formate, Community-Aktionen, Workshops und gamifizierte Challenges, die eine gesundheitliche Leitkultur fördern und psychische Themen entstigmatisieren. Wichtige Bestandteile sind Community-Management, Kooperationen mit Influencern und E-Sport-

Organisationen sowie die Betreuung und Moderation digitaler Räume. Als **Vertragslaufzeit** sind **vier Jahre** vorgesehen.

Das Modellvorhaben ist vom AN parallel zum Betrieb gemäß den Vorgaben des § 20g Abs. 2 SGB V für Modellprojekte durch einen unabhängigen Dritten zu **evaluieren** und auf Basis der Ergebnisse einer Zwischenevaluation im laufenden Betrieb bei Bedarf kontinuierlich zu optimieren.

Im Fokus steht **kein** reiner Gesundheitsinformationskanal, sondern ein lebensweltorientiertes, partizipatives, kreatives Angebot, das die Community authentisch anspricht, verbindend und dabei motivierend wirkt.

Eine Beratungs- oder Therapiestruktur ist **nicht** Bestandteil des Leistungsgegenstands. Verfügt der AN bereits unabhängig vom Modellvorhaben über eigene etablierte Angebote zur Krisen- oder Risiko-Eskalation, können diese als sinnvolle Ergänzung eingesetzt werden. Sie sind jedoch **nicht** Teil der ausgeschriebenen Leistung und werden **nicht** gesondert vergütet.

Des Weiteren handelt es sich ausdrücklich **nicht** um eine klassische Social-Media-/ oder Marketing-Kampagne mit dem Ziel einer kurzfristigen Reichweitensteigerung. Stattdessen stehen der systematische, nachhaltige Aufbau gesundheitsförderlicher Strukturen und Kommunikationskulturen sowie die Steuerung von Communities mit wissenschaftlich fundierter psychologischer Fachlichkeit im Fokus.

2. Leistungsgegenstand

Gegenstand des Auftrags sind die Konzeption, der Aufbau und der Betrieb digitaler gesundheitsförderlicher Communities mit Schwerpunkt auf der Gaming- und E-Sport-Community. Der AN übernimmt **in Abstimmung mit der TK** die **eigenständige** Planung, Organisation, Umsetzung und kontinuierliche Betreuung der Communities einschließlich Community-Management, Moderation und technischer Infrastruktur.

Mit dem Aufbau und Betrieb digitaler Communities wird das Ziel verfolgt, die Prävention und Gesundheitsförderung bei jungen Menschen im Gaming- und E-Sport-Bereich nachhaltig zu stärken. Der Community-Aufbau ist dabei Mittel zum Zweck, um gesundheitsförderliche Inhalte und Strukturen zu etablieren.

Der **Leistungsumfang** umfasst insbesondere:

- Aufbau und Betrieb digitaler Communities inklusive professionell ausgestattetem Produktionsbüro und qualifiziertem Kernteam
 - Community-Management und Moderation auf Plattformen wie Discord, Twitch, TikTok, Instagram und Reddit
 - Planung, Entwicklung und Durchführung interaktiver Streaming- und Community-Formate
 - Entwicklung und Umsetzung inhaltlicher Fokusthemen, insbesondere zu psychischer Gesundheit, Resilienz und Medienkompetenz
 - Förderung einer gesundheitsbewussten Leitkultur und Entstigmatisierung psychischer Gesundheitsthemen

- Durchführung von Co-Streaming-Formaten mit der TK
- Kooperation mit Influencer:innen, E-Sport-Organisationen und weiteren relevanten Partnern
- Kontaktaufbau zu E-Sport-Vereinen bundesweit
- Kontinuierliche Evaluation und Optimierung des Modellvorhabens auf Basis der Evaluationsergebnisse

Zur Sicherstellung der Flexibilität und Innovationsfähigkeit des Modellvorhabens kann die TK im Verlauf des Projekts zusätzliche, über diese Leistungsbeschreibung hinausgehende Aufgaben als sogenannte **Einzelabrufe** beauftragen. Der Abruf ist **nicht verbindlich**, erfolgt ausschließlich auf ausdrücklichen Wunsch der TK und wird nach tatsächlich geleisteten Personentagen gemäß den in Anlage A1 (Preisblatt) genannten Tagessätzen vergütet (siehe Kapitel 10).

3. Zielgruppe

Das Modellvorhaben richtet sich an Jugendliche und junge Erwachsene zwischen **16 und 34 Jahren**, die sich regelmäßig in der **Gaming-Szene** und/oder im **E-Sport-Bereich** bewegen.

Dazu zählen:

- Junge Menschen, die regelmäßig und viel Zeit mit Gaming verbringen (vom "Hobby-Gamer" bis hin zum "Profi-Gamer")
- E-Sportler:innen mit und ohne Vereinshintergrund
- (Semi-)professionelle E-Sportlerinnen und E-Sportler
- Zuschauende und Teilnehmende, die sich in der Gaming-Community bewegen

4. Ziele, Leitkultur und Fokusthemen

Ziel des Modellvorhabens ist der Aufbau und Betrieb einer authentischen digitalen Umgebung, in der Gesundheitsförderung als integraler Bestandteil der Community erlebbar wird. Gesundheitsrelevante Themen wie beispielsweise mentale Gesundheit, Resilienz, Bewegung, Ernährung und verantwortungsbewusste Mediennutzung sollen niedrigschwellig in bestehende Kommunikations- und Interaktionsformate eingebunden werden. Verlässliche Informationen mit dem Fokus auf präventive Handlungsoptionen sollen über den AN einfließen und die Community empowern, gesundheitsfördernde Gewohnheiten zu entwickeln oder zu optimieren. Der Community-Aufbau unterstützt dieses Ziel als zentrales Werkzeug.

So soll eine gesundheitsbewusste **Leitkultur** entstehen, die Gesundheit, Achtsamkeit, gegenseitige Unterstützung, Diversität, respektvollen Umgang und Verantwortung für das eigene Wohlbefinden fördert. Sie bildet den Orientierungsrahmen für Kommunikation, Interaktion und Verhalten in den Communities. Der offene Umgang mit psychischen Themen sowie die Entstigmatisierung mentaler Belastungen stehen dabei im Mittelpunkt.

Die **Ziele der Leitkultur** im Einzelnen sind:

- Entwicklung einer gesundheitsbewussten Leitkultur im digitalen Raum
- Empowerment der Zielgruppe durch Aktivierung und Motivation zu gesundheitsförderlichem Handeln
- Stärkung der Gesundheits- und Medienkompetenz
- Erhöhung der Selbstwirksamkeit der Teilnehmenden
- Verringerung von Einsamkeit durch Aufbau sozialer Netzwerke
- Entstigmatisierung psychischer Gesundheitsthemen
- Gewinnung von Erkenntnissen zu den spezifischen (präventiven) Bedürfnissen von Gamerinnen, Gamern und E-Sportlerinnen bzw. E-Sportlern
- Herausarbeiten und Akzeptanz der individuell verschiedenen Bedarfe

Zur inhaltlichen Konkretisierung werden zu Projektbeginn gemeinsam mit der TK **Fokusthemen** definiert, die auf die Bedarfe der Zielgruppe abgestimmt und im Projektverlauf weiterentwickelt werden. Sie geben inhaltliche Orientierung und tragen zur nachhaltigen Etablierung gesundheitsförderlicher Werte und Strukturen in den digitalen Lebenswelten bei.

Zentrale Fokusthemen sind:

- Selbstregulation (Achtsamkeit, Emotionsregulation, Balance)
- Medienkompetenz
- Mentale Gesundheit
- Umgang mit Leistungsdruck und Resilienz in Schule, Beruf, Ausbildung und E-Sport
- Suchtprävention (Reflexion von Medien-, Gaming- und Substanzkonsum)
- Umgang mit aktuellen Themen wie beispielsweise Krieg, Terrorismus, Pandemien, Wehrpflicht, Zukunftsängsten, der grundsätzlich steigenden Anzahl negativer Nachrichten oder aktuellen Trendthemen, die z.B. in den Social-Media-Kanälen kursieren
- Gesunder Schlaf
- Gesunde Ernährung
- Gesunder Umgang mit Bewegung (nicht zu viel Bewegung, aber auch nicht zu wenig)
- Umgang mit Konkurrenzdruck im (Leistungs-)Sport

5. Mindestanforderungen an den Betrieb

Der AN ist - in Abstimmung mit der TK (s. Kapitel 11) - eigenverantwortlich für die Konzeption, Organisation und den kontinuierlichen Betrieb digitaler Communities im Gaming- und E-Sport-Bereich zuständig. Typische Formate sind Streaming-Plattformen (Twitch, YouTube), soziale Netzwerke (Discord, Instagram, TikTok, Reddit) sowie digitale, hybride und - soweit sinnvoll - auch analoge Veranstaltungen, Events und Wettbewerbe.

Ziel ist der schnellstmögliche Aufbau einer aktiven digitalen Umgebung in den o.g. Formaten, die Gesundheitsförderung als selbstverständlichen Bestandteil der Community-Kultur integriert. Dazu gehören insbesondere:

- Planung, Durchführung, Live-Betrieb und Moderation von regelmäßigen Streaming-Formaten
- Nachhaltiges Community-Management (z.B. auf Chats, Moderation, Messenger) einschließlich Monitoring, klarer Moderationsrichtlinien und deeskalierender Kommunikation
- Integration gesundheitsförderlicher Impulse durch Gamification, Challenges, Storytelling, digitale Events und Workshops
- Kooperationen und Zusammenarbeit mit Influencer:innen, E-Sport-Organisationen und weiteren Multiplikator:innen
- Postproduktion und Aufbereitung von Inhalten zur Weiterverwendung auf weiteren Kanälen und in unterschiedlichen Formaten (z. B. Zusammenschnitte, Highlight-Clips, Teaser)

Der AN stellt den Betrieb sicher. Hierfür ist die im Folgenden dargestellte Ausstattung für die Leistungserbringung vorzuhalten.

5.1. Anforderungen für die digitalen Communities

Der Betrieb der digitalen Communities ist mindestens im folgenden Rahmen sicherzustellen (verbindlicher Betrieb):

- Streamingzeiten: mindestens 3 Livestreams pro Woche (einschließlich möglicher Wochenend-Termine) mit einer Dauer von jeweils 2 bis 5 Stunden im Co-Streaming mit dem TK-Twitch-Kanal (gemäß Kapitel 6).
- Betrieb von mindestens 4 zielgruppenspezifischer Community-Plattformen
- Teilnahme an thematisch passenden Veranstaltungen, Konferenzen, Messen in Abstimmung mit der TK (ca. 10 pro Jahr)
- Aufbau eines Kooperationsnetzwerkes (gemäß Anforderungen in Kapitel 7).

5.2. Anforderungen an das für die Leistungserbringung vorgesehene Personal (Kernteam)

Der AN stellt ein qualifiziertes, **fest angestelltes Kernteam** für die Durchführung des Modellvorhabens bereit. Alle über dieses Kernteam hinausgehenden notwendigen personellen Kapazitäten können bei Bedarf auf freiberuflicher oder projektbezogener Basis eingebunden werden.

Die TK setzt folgendes Kernteam voraus:

Rolle	Anzahl / Stunden*	Aufgaben	Mindest-Qualifikation / Erfahrung
Psycholog:in (m/w/d)	2 Personen, je 30 Std./Woche	<ul style="list-style-type: none"> • Sichtbare Identifikationsfigur auf den im Kapitel 5.1 genannten Streams und Social Media-Plattformen 	<ul style="list-style-type: none"> • Abgeschlossenes Studium der Psychologie (Diplom oder M.Sc.) mit belegten fachwissenschaftlichen oder

		<ul style="list-style-type: none"> • Entwicklung und Vorleben einer gesundheitsförderlichen Leitkultur in der Community • Fachliches Community-Management, Moderation, deeskalierende Kommunikation in digitalen Räumen • Aktivierung der Zielgruppe zum gesundheitsförderlichen Verhalten • Vermittlung von Wissen zu mentaler Gesundheit, Resilienz, Medienkompetenz und Suchtprävention • Teilnahme an den in Kapitel 5.1 genannten Veranstaltungen, Konferenzen, Messen und E--Sport-Events 	<p>fachpraktischen Kompetenzen in Gesundheitsförderung und Prävention</p> <ul style="list-style-type: none"> • Geschlechterdiverse Besetzung • Möglichst altersmäßig nah an der Zielgruppe und damit möglichst authentisch in der Gaming- und E-Sport-Szene verankert • Praxiserfahrung mit Online-Communities, Streaming-Formaten und Moderation digitaler Räume
<p>Content-Creator:in</p>	<p>0,5 Personen je betriebener Community-Plattform (gemäß Kapitel 5.1 mind. 4 Plattformen $\times 0,5 = 2$ gesamt), je 20 Std./Woche</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Konzeption, Planung und Erstellung von gesundheitsbezogenem Content (Streams, Clips, Posts, Stories) • Aufbereitung der Fokusthemen (z.B. mentale Gesundheit, Resilienz, Medienkompetenz, Schlaf, Ernährung) zielgruppenadäquat • Kontinuierliche Interaktion mit der Community, Bearbeitung von Fragen und Bedarfen • Trendmonitoring und Identifikation aktueller Themen im Gaming-/E-Sport-Kontext 	<ul style="list-style-type: none"> • Nachweisbare Erfahrung mit Social Media und Streaming (z.B. Twitch, TikTok, Instagram, YouTube, Discord) • Grundkenntnisse in Video-/Bildbearbeitung (z.B. OBS, CapCut, Canva, Premiere o.ä.) • Hohe Affinität zu Gaming, E-Sport und Jugendkultur • textsicher in deutscher Sprache

		<ul style="list-style-type: none"> • Unterstützung bei Co-Streaming-Formaten und Community-Aktionen 	
Technische Leitung / Support	0,5 Personen, 20 Std./Woche	<ul style="list-style-type: none"> • Sicherstellung einer stabilen Streaming-Infrastruktur inkl. Kamera, Ton, Licht, Encoding und Monitoring • Administration von Accounts, Rechten und Zugängen auf allen relevanten Plattformen (inkl. 2-Faktor-Authentifizierung) • Umsetzung von Datenschutz- und IT-Sicherheitsanforderungen (z.B. Verschlüsselung, Backups, Zugriffskonzepte) • Technische Betreuung von Co-Streaming-Formaten und hybriden Events • Fehleranalyse und schnelle Problemlösung im Live-Betrieb 	<ul style="list-style-type: none"> • Sehr gute Kenntnisse in Streaming-Technik (z.B. OBS, XSplit, Discord, Twitch) • Erfahrung mit Kamera-, Ton- und Lichttechnik im Live-Betrieb • Grundverständnis zu Datenschutz (DSGVO) und IT-Sicherheit (Passwort-/Schlüssel-Management, Backup, Updates) • Erfahrung in der Betreuung digitaler Events und Communities
Regisseur:in / Produktionsleitung	0,5 Personen, 20 Std./Woche	<ul style="list-style-type: none"> • Kreative und organisatorische Steuerung der Streaming-Formate (Ablaufplanung, Szenenführung, Interaktion) • Live-Regie: Koordination von Moderation, Technik, Chat-Interaktion und Influencer-Einbindung • Entwicklung und Weiterentwicklung von Formaten (z.B. Talk-Formate, Challenges, Wettbewerbe) im Sinne der Leitkultur • Sicherstellung einer zielgruppenadäquaten, dynamischen Bild- und Storyführung 	<ul style="list-style-type: none"> • Mehrjährige Erfahrung in Regie oder Produktionsleitung von Live-Streams oder digitalen Formaten • Kenntnisse in Storytelling, Dramaturgie und Community-Interaktion im digitalen Raum • Vertrautheit mit gängigen Streaming-Tools und Plattformen • Hohe Affinität zu Gaming-/E-Sport-Kultur und Verständnis der Zielgruppe

		<ul style="list-style-type: none"> • Enge Abstimmung mit Psycholog:innen und Content-Team 	
Projektkoordination	0,5 Personen, 20 Std./Woche	<ul style="list-style-type: none"> • Gesamtkoordination des Modellvorhabens inklusive Zeit-, Ressourcen- und Aufgabenplanung • Zentrale Schnittstelle zwischen TK, Kernteam, Influencern und externen Partnern • Vorbereitung, Durchführung und Dokumentation der Jour-Fixe-Termine • Monitoring von Projektfortschritt, Budget und Zielerreichung • Unterstützung bei Berichts- und Abstimmungsprozessen 	<ul style="list-style-type: none"> • Abgeschlossenes Studium im Bereich Projektmanagement, Kommunikations--, Sozial-- oder Medienwissenschaften oder vergleichbare Qualifikation • Mehrjährige Erfahrung in der Steuerung komplexer Projekte im digitalen oder gesundheitsbezogenen Umfeld

* Die TK geht nach aktueller Planung davon aus, dass die genannten Mengenansätze zur Erbringung der Leistung erforderlich sind. Sie sind aber unverbindlich und sollen als Kalkulationsgrundlage dienen. Für den AN besteht kein Anspruch auf Abnahme der aufgeführten Mengenansätze.

5.3. Technische und räumliche Mindestanforderungen

Der technische Betrieb ist durch den AN mit **mindestens** folgenden (oder qualitativ vergleichbaren) Anforderungen für ein **festes Produktionsbüro** sicherzustellen:

- Mindestens ein festes Produktionsbüro mit stabiler, leistungsfähiger Internetanbindung (mind. 100 Mbit symmetrisch, feste IP oder vergleichbare Business-Anbindung).
- Voll ausgestattete Streaming-Arbeitsplätze (PC/Workstation, 2 Monitore, Capture-Karte, professionelle Mikrofone, Kamera, Licht, Monitoring-Kopfhörer, USV).
- Nutzung etablierter Streaming-Software (z.B. OBS, XSplit) inkl. Szenen-Setups, Overlays, Alerts, Moderations-Tools und Bots.
- Voll administrierte Accounts und Rechteverwaltung auf allen relevanten Plattformen, inkl. 2FaktorAuthentifizierung und dokumentiertem Rollen/Rechtekonzept.
- Dokumentierte technische und organisatorische Maßnahmen zum Datenschutz und zur IT-Sicherheit (Endgerätesicherheit, Verschlüsselung, Backup-Konzept, Patch-Management, Passwort/Schlüssel-Management).

Der AN muss zudem bei gemeinsamen Terminen, Veranstaltungen oder Messeauftritten mit der TK (z. B. Gamescom) **eigenes technisches Equipment** mitbringen und **vor Ort selbstständig filmen, schneiden, streamen, networken** und mit der Community

interagieren. Ziel ist ein professioneller, eigenverantwortlicher Auftritt zur bestmöglichen Unterstützung gemeinsamer öffentlicher Auftritte mit der TK (Anzahl der Veranstaltungen s. Kapitel 5.1).

6. Co-Streaming mit der TK

Der AN führt die im Kapitel 5.1 als Kern-Betrieb genannten Streams auf dem Twitch-Kanal als Co-Streaming-Format mit dem **TK-Twitch-Kanal** durch. Der AN ist dabei Hauptstreamer. Das bedeutet, er übernimmt die inhaltliche Gestaltung, die technische und organisatorische Verantwortung, stellt die technische Infrastruktur bereit und regelt die notwendigen Zugriffsrechte.

Der AN stellt im Zuge dessen sicher, dass alle dafür notwendigen technischen Voraussetzungen gemäß den Twitch-Co-Streaming-Richtlinien erfüllt sind. Dazu gehört die Nutzung geeigneter Streaming-Programme (z. B. OBS, XSplit), die Einhaltung der Twitch-Richtlinien sowie die erforderlichen Zugangsberechtigungen und Zertifikate.

Wesentliche inhaltliche und technische Abstimmungen inklusive der Zugriffsberechtigungen für den TK-Kanal sind vorab mit der TK zu klären. Hierfür benennt die TK für den AN eine/n Ansprechpartner:in aus dem Social-Media-Team. Erforderliche Vor- und Nachbereitungszeiten sind im Preis zu berücksichtigen.

7. Kooperationen und Zusammenarbeit mit Influencer:innen

Kooperationen und die Zusammenarbeit mit Influencer:innen dienen dazu, die Reichweite und Wirkung des Modellvorhabens zu erhöhen und es authentisch in der Zielgruppe zu verankern. Sie ermöglichen den Zugang zu relevanten Communities.

Der AN ist verantwortlich für die eigenständige Identifikation, Ansprache, Steuerung, Beauftragung und Einbindung geeigneter Kooperationspartner:innen und Influencer:innen. Dabei ist sicherzustellen, dass die ausgewählten Influencer:innen **zur Zielgruppe** sowie zu den **Gesundheitszielen** und dem **Markenauftritt** der **TK passen**. Die TK akzeptiert grundsätzlich **nicht** den Einsatz von Influencer:innen, die

- gesundheitsschädliche Produkte oder Services anbieten (z.B. Tabak, illegale Drogen, Pseudomedizin, o.ä.)
- politisch fragwürdige Positionen vertreten (z.B. offen Positionen der AfD bewerben oder vertreten o.ä.)
- religiös fragwürdige Positionen vertreten (z.B. Scientology, Anti-Semitische Einrichtungen o.ä.)
- Positionen vertreten, die dem AGG oder dem Grundgesetz widersprechen.

Die TK behält sich vor, eine entsprechende Kooperation und Zusammenarbeit mit Influencer:innen abzulehnen. Eine erneute Identifikation, Ansprache, Steuerung, Beauftragung und Einbindung geeigneter anderer Kooperationspartner:innen und Influencer:innen ist wiederum durch und auf Kosten des AN durchzuführen.

Der AN soll den Einsatz von denjenigen Influencer:innen priorisieren, die zuvor oder aktuell **nicht** bereits mit anderen Krankenkassen zusammenarbeiten.

Der AN baut zudem **eigenständig** neue **Kooperationen auf** und **integriert** zugleich bestehende **Kooperationen der TK**. Bereits vorhandene TK-Kooperationen sind z.B. *Uniliga*, *Techniker Prime League*, *Eintracht Spandau* und *Unicorns of Love*. Der AN kann auf sie zurückgreifen, sofern dies inhaltlich und organisatorisch sinnvoll ist und gemeinsam mit ihnen Formate wie Panel-Talks, Streams oder Events durchführen. Dabei können gegebenenfalls bereits von der TK verhandelte Konditionen genutzt werden. Diese sind im Einzelfall mit der TK abzustimmen.

Der AN schließt alle hierfür erforderlichen Verträge eigenverantwortlich ab und trägt die daraus entstehenden Pflichten. Eventuell anfallende Kosten für den Einsatz von Influencer:innen und Kooperationspartner:innen sind im Angebotspreis zu berücksichtigen und werden von der TK **nicht** gesondert vergütet.

Die konkrete Auswahl der Kooperationspartner:innen und Influencer:innen ist im Vorfeld mit der TK im Rahmen der in Kapitel 11 beschriebenen regelmäßigen Jour fixe abzustimmen und deren Einsatz von der TK freizugeben. Auch die Nutzung und Konkretisierung von Konditionen bereits bestehender TK-Kooperationen sind im Vorfeld mit der TK zu klären.

8. Markenauftritt der TK

Die TK möchte mit dem Modellvorhaben als vertrauenswürdige, authentische Marke in der Gaming- und E-Sport-Community präsent sein. Die Marke und die TK sollen sichtbar sein, jedoch ohne aufdringlich zu wirken oder den Community-Charakter zu stören. Ziel ist ein **harmonisches Zusammenspiel von TK-Markenpräsenz und Community-Kultur**, sodass die TK als unterstützender Gesundheitspartner wahrgenommen wird, der die Lebenswelt der Gaming- und E-Sport-Community versteht und respektiert. Ein zu starker oder übermäßig gebrandeter Auftritt soll vermieden werden.

Einzelheiten zum konkreten Auftritt der TK in den einzelnen Kanälen wird im Rahmen der im Kapitel 11 genannten regelmäßigen Jour fixe zwischen AN und TK für die konkreten Einzelfälle gemeinsam festgelegt.

9. Evaluation und kontinuierliche Optimierung

Der AN ist verpflichtet, das Modellvorhaben fortlaufend zu evaluieren und das Modellprojekt auf Basis der Zwischenergebnisse im laufenden Betrieb bei Bedarf anzupassen und weiterzuentwickeln.

Die Evaluation erfolgt auf zwei Ebenen:

1. Interne Evaluation durch den AN:

Der AN führt eine kontinuierliche interne Evaluation durch, die sich auf eigene Erhebungen, Beobachtungen und Analysen stützt. Die Ergebnisse dienen der laufenden

Qualitätskontrolle und unterstützen die operative Optimierung des Modellvorhabens. Die Kosten sind im Angebotspreis zu berücksichtigen.

Bei Speicherung, Verarbeitung und Nutzung der Daten ist sicherzustellen, dass der AN keine eigenen personenbezogenen Daten erhebt, sondern ausschließlich bereits vorhandene sowie anonymisierte Nutzungsdaten der jeweiligen Plattformen (z. B. Reddit, Twitch, YouTube) verwendet. Eine eigenständige Erhebung, Speicherung oder Verarbeitung personenbezogener Daten durch den AN ist nicht vorgesehen.

2. **Wissenschaftliche Evaluation durch einen unabhängigen Dritten:**

Das Modellprojekt wird von einem unabhängigen, geeigneten Dritten (z. B. eine Universität oder Hochschule) gemäß den gesetzlichen Vorgaben und Inhalten nach § 20g Abs. 2 SGB V wissenschaftlich begleitet und evaluiert. Die wissenschaftliche Begleitung umfasst mindestens eine Zwischenevaluation nach zwei Jahren sowie eine abschließende Evaluation zum Projektende.

Der unabhängige Dritte wird **vom AN eigenverantwortlich beauftragt** und während der gesamten Laufzeit eingebunden. Für die wissenschaftliche Evaluation sind pauschal 300.000 EUR netto als fixe Kosten im Angebotspreis zu berücksichtigen. Der Auftragnehmer leitet diese Pauschale vollständig an den unabhängigen Dritten weiter und weist der TK die entsprechende Beauftragung und Mittelverwendung nach. Zusätzlich zur genannten Pauschale hat der AN personelle Kapazitäten bereitzustellen und im Angebotspreis einzukalkulieren, um die Abstimmung mit dem unabhängigen Dritten sicherzustellen und die Evaluationsergebnisse in die Weiterentwicklung des Modellvorhabens zu integrieren.

Die **Ergebnisse** der internen und der externen wissenschaftlichen Evaluation werden **jährlich** in einem gemeinsamen **ganztägigen Workshop in Präsenz** mit und bei der TK (Unternehmenszentrale Hamburg) besprochen und bilden die Grundlage für inhaltliche Anpassungen und kontinuierlichen Optimierung des Modellvorhabens. Der Workshop ist vom AN zu planen, vorzubereiten, zu moderieren und die Ergebnisse für alle Beteiligten in einem Protokoll aufzubereiten. Die dafür notwendigen Durchführungs- sowie Vor- und Nachbereitungszeiten sind im Angebotspreis zu berücksichtigen.

Datenschutzrechtliche Einordnung:

Im Rahmen des Modellvorhabens erfolgen keine Datenverarbeitungen im Auftrag der TK im Sinne von Art. 28 DSGVO. Der AN führt die interne Evaluation eigenverantwortlich durch und ist allein für die Einhaltung der datenschutzrechtlichen Bestimmungen verantwortlich. Eine Verarbeitung personenbezogener Daten auf Weisung der TK findet nicht statt.

Die wissenschaftliche Evaluation durch den unabhängigen Dritten erfolgt im Rahmen der gesetzlichen Aufgaben gemäß § 20g Abs. 2 SGB V und nicht auf Weisung der TK. Die TK hat hierbei keinerlei Einfluss auf Auswahl, Methodik oder Durchführung der Evaluation. Ihre Rolle beschränkt sich auf die fachliche Abstimmung über die übergeordneten Evaluationsziele im Sinne der gesetzlichen Qualitätssicherung.

Damit entsteht zwischen TK, dem AN und dem unabhängigen Dritten keine Auftragsverarbeitung im Sinne der DSGVO.

10. Auftragsleistungen (Einzelabrufe)

Über die in dieser Leistungsbeschreibung genannten Aufgaben hinaus kann die TK während der gesamten Vertragslaufzeit zusätzliche Leistungen als Einzelabrufe beauftragen. Diese erfolgen ausschließlich auf ausdrücklichen Wunsch der TK und werden auf Basis der tatsächlich geleisteten Personentage nach den in Anlage A1 (Preisblatt) vereinbarten Tagessätzen vergütet. Der Einzelabruf erfolgt optional; ein Anspruch auf Beauftragung besteht nicht.

Beispielhafte **Anlässe** für Einzelabrufe:

- Weitere Bedarfe der Nutzenden bzw. aus der (Gaming-)Community
- Gesetzliche Anforderungen / Anforderungen, die zwingend umgesetzt werden müssen
- Änderungen, die sich aus Rückmeldungen von Partnern ergeben
- Fachliche neue Ideen der TK
- Fachliche neue Ideen des AN
- Neue technische Möglichkeiten
- Neue Entwicklungen im Marketingbereich/Social Media
- Weitere noch nicht bekannte Ursachen

Der **Abrufprozess** für Nutzung der Einzelabrufe ist wie folgt:

- Die TK beschreibt den Bedarf und legt ein Anforderungspapier mit Ziel, Umfang, grobem Zeitplan und geschätztem Aufwand vor oder fordert den AN zur Erstellung auf.
- Der AN übermittelt eine Aufwands- und Kostenschätzung (Personentage, Zeitbedarf).
- Nach Abstimmung und Freigabe des Anforderungspapiers durch die TK erstellt der AN – sofern erforderlich – ein Fachkonzept zur Umsetzung.
- Mit Freigabe des Fachkonzeptes gilt der Abruf als verbindlich. Änderungen des Leistungsumfanges oder Mehraufwand bedürfen der vorherigen schriftlichen Zustimmung der TK.

Die Abstimmung erfolgt im Rahmen der regelmäßigen Jour fixe gemäß Kapitel 11. Die Vergütung erfolgt nach Abschluss der beauftragten Leistungen auf Grundlage des schriftlichen Nachweises des AN und nach Freigabe durch die TK.

11. Abstimmungen und Freigaben

Der **AN agiert** innerhalb des festgelegten Leistungsrahmens **eigeninitiativ**. Er plant, gestaltet und betreibt die digitalen Communities selbstständig, **stimmt jedoch alle Inhalte und Vorgehensweisen**, die über den in Kapitel 5 (inklusive Unterkapiteln) dargestellten Kern-Betrieb hinausgehen, vorab **mit der TK ab**.

Für die Vertragsdurchführung benennen sowohl die TK als auch der AN feste Ansprechpartner:innen, die über die gesamte Vertragslaufzeit für Koordination und Kommunikation verantwortlich sind.

Zur kontinuierlichen Abstimmung finden die in Kapitel 12 beschriebene Co-Creation-Phase sowie im laufenden Betrieb voraussichtlich alle vier Wochen ein Online-Jour-Fixe mit den benannten Ansprechpersonen von TK und AN statt. Die Frequenz der Jour-Fixe kann im Verlauf des Projekts bei Bedarf angepasst werden. Der AN bereitet die Sitzung inhaltlich vor.

Themen des Jour fixe sind insbesondere:

- Bericht über den aktuellen Stand
- Bericht über Ergebnisse der internen Evaluation
- Geplante Änderungen, Erweiterungen und Optimierungen des Modellvorhabens auf Basis von Evaluationsergebnissen
- Geplante Kooperationen, Auswahl und Einsätze von Influencer:innen, Events, Veranstaltungen und Fokusthemen
- Abstimmungen und Freigaben zu inhaltlichen Anpassungen, Kooperationen, Events, Einsatz der TK-Marke, Auswahl und Einsatz von Influencer:innen
- Abstimmung zu anstehenden Terminen und gemeinsamen Aktivitäten
- Abstimmung zu geplanten Einzelabrufen gemäß Kapitel 10
- Weitere relevante Themen

Im Anschluss an den jeweiligen Jour fixe ist vom AN ein Gesprächsprotokoll zu erstellen.

Die für die Durchführung des Modellvorhabens notwendigen **Freigaben** durch die TK erfolgen im Rahmen des Jour fixe oder im Anschluss innerhalb von maximal 4 Wochen per Mail.

12. Zeitplan für die Bereitstellung

Für die Bereitstellung und Umsetzung des Modellvorhabens ist folgender Zeitplan vorgesehen:

- **Co-Creation-Phase** (unmittelbar nach Zuschlagserteilung):
 - 3 Tage (inklusive An- und Abfahrt) in Präsenz bei der TK (Unternehmenszentrale Hamburg)
 - TK und AN konkretisieren gemeinsam den Kern-Betrieb.
 - Inhalte dieser Phase sind z.B.:
 - Anpassung an fachliche und organisatorische Anforderungen der TK
 - Integration geplanter Co-Streaming-Formate und Kooperationen der TK
 - Abstimmung des Evaluationskonzepts und Definition zentraler KPIs
 - Abstimmung der gemeinsamen Kommunikations- und Marketingstrategie
 - Detailplanung des Going-Live einschließlich technischer und redaktioneller Abläufe
- **Going-Live** (spätestens 1.6.2026):
 - Start des Modellvorhabens mit dem Kern-Betrieb
- **Kontinuierlicher Betrieb** (spätestens Juni 2026):
 - Der AN betreibt und entwickelt das Modellvorhaben im laufenden Betrieb fortlaufend weiter. Das Modellvorhaben wird regelmäßig auf Basis der begleitenden Evaluation optimiert.