

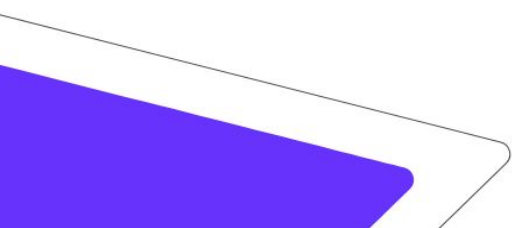


Nur für den internen Gebrauch



WIR SCHAFFEN MEDIENPÄDAGOGISCHE ANGEBOTE

NACHHALTIG. WIRKSAM. GEMEINSAM



Nur für den internen Gebrauch

Good Game! - Chancen des Gaming und eSports.

Stefan Hintersdorf (er/ihn),
Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW

WER BIN ICH?



**Stefan Hintersdorf
(er/ihn)**

Fachreferent

Conceptopia NRW
Fierce! - Potentiale queerer
Jugendmedienarbeit,
ESJL-NRW eSport Jugendarbeit

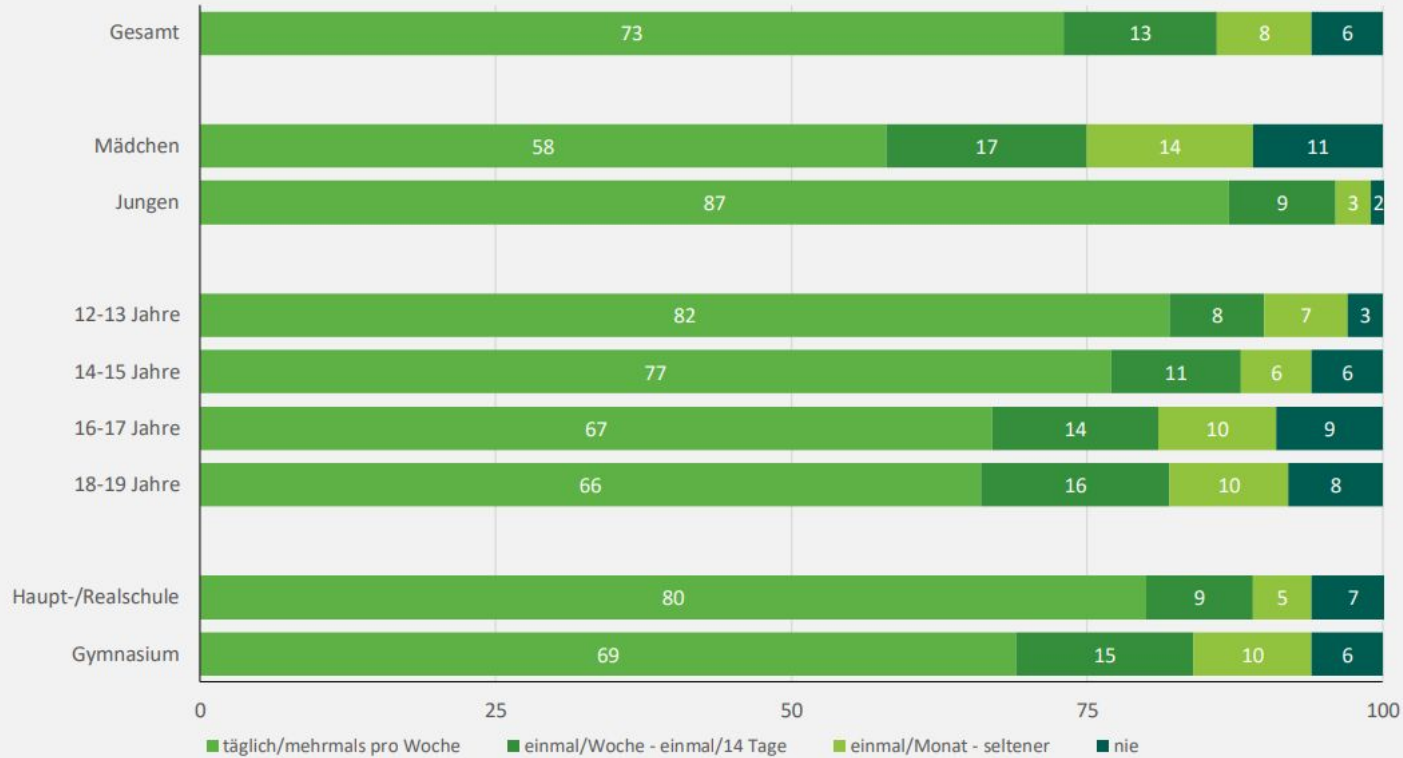
hintersdorf@fjmk.de



Games

Digitale Spiele: Nutzungsfrequenz 2024

- Computer-, Konsolen-, Tablet- und Smartphonespiele (netto) -



Quelle: JIM 2024, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten, n=1.200

Digitale Spielformen im Vergleich: Nutzungsfrequenz 2024



Quelle: JIM 2024, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten, n=1.200



Games - Faszinations-Mechanismen

Interaktives Erlebnis

Kein einfaches „Sehen“, sondern aktives „Spielen“

Unterhaltung durch „Selbstwirksamkeitserleben“ (Klimmt)

Erfolgs-Erlebnis

Motivation durch den Wunsch, Erfolg zu haben (Fritz)

Eigenständige Wahl von Inhalt und Schwierigkeit



Flow-Erlebnis

Tätigkeits- und Schaffensrausch (Csikszentmihályi)

Anforderungen und Kapazitäten sind im Gleichgewicht

Soziales Erlebnis

Spielen in Gruppe: Multiplayer, LAN-Partys, Onlinespiele

Zugehörigkeit zu den Peer-Groups:
Clan, Gilde



Games als Thema der Jugendarbeit

- Computerspiele sind Teil der Jugendkultur.
- Aus Sicht der Jugendarbeit gilt es, den **kreativen** und **souveränen** Umgang mit Games zu fördern, das **Reflexionsvermögen** über Spiele, Spielinhalte, Vermarktungsstrategien und **Jugendschutz** zu fördern, Spielkultur zu bereichern und Bildungsprozesse rund um und mit Games anzuregen.
- Angebote der Jugendarbeit sollen Anlässe und temporäre Räume für Jugendliche und junge Erwachsene schaffen, in denen sie sich mit verschiedenen Facetten digitaler Spielwelten auseinandersetzen.



Games als Thema der Jugendarbeit

- Hier treffen sich Jugendliche, um gemeinsam zu spielen und dort wo Jugendliche sich mit gleichen Interessen zusammenschließen, ist Jugendarbeit.
- Akzeptanz und Schaffung entsprechender Strukturen in der Jugendarbeit machen eSport zugänglicher für eine breitere Gruppe Jugendlicher.
- Es braucht Akzeptanz und Haltung in der Jugendarbeit, um die Wertediskussion im Umfeld der Spiele gezielt zu führen und diese nicht nur auf Inhalte zu fokussieren.
- Durch Akzeptanz besteht auch die Möglichkeit, aktuelle gesellschaftliche Themen wie Inklusion, Integration oder Gender in dieses Feld hineinzutragen.

FASZINATION GAMES - WAS **IST** SPIELEN UND WARUM TUT MAN DAS?

“Aber Spielen ist tatsächlich vor allem auch ein Probehandeln. Also ich schaffe mir sozusagen eine Welt, wo ich entweder tatsächlich abschalten kann, wo ich aber auch verschiedene Sachen, verschiedene Rollen, die ich im Alltag vielleicht dann in bestimmten angespannten Situationen überstehen muss, wo ich schon einmal bestimmte Verhaltensweisen einüben kann.”

- Benjamin Beil, Professor für Medienwissenschaft mit Schwerpunkt Digitalkultur, Universität zu Köln

(Quelle: https://www.deutschlandfunk.de/ausstellung-im-museum-fuer-angewandte-kunst-rausch-ist-der.807.de.html?dram:article_id=393976)



Games - Warum spielen wir?

Wenn man Kinder und Jugendliche fragt...

- weil es Spaß macht
- weil ich dabei oft gewinne
- um mich mit anderen zu messen
- man kann da alles machen und jeder sein
- interessante Themen, z.B. Fußball oder Fantasy
- mit Freunden spielen macht am meisten Spaß





POSITIVE WIRKUNGEN VON GAMES

Videospiele können auf **neuronaler** Ebene verschiedene Fähigkeiten trainieren:

- Kognition (logisches Denken, Problemlösungen)
- Orientierungssinn (Bewegung in 3D-Umgebungen)
- Gedächtnisbildung (gezieltes Merken von Spielelementen)
- strategisches Denken (Planung von Spielzügen zur Optimierung von Abläufen)
- Feinmotorik (millimetergenaue Arbeit der Hände und Finger)

→ gezieltes Training durch Videospiele könnte zur Behandlung von Krankheiten genutzt werden



POSITIVE WIRKUNGEN VON GAMES

Videospiele können auf **sozialer** Ebene verschiedene Fähigkeiten trainieren:

- Arbeitsteilung (Aufteilung auf versch. Rollen)
- Verantwortung (bestimmte Aufgaben innerhalb einer Gruppe)
- Teamwork (gemeinsames Erreichen eines Ziels)
- Kommunikationskompetenzen (Absprachen innerhalb und außerhalb d. Spiels)
- Frustrationstoleranz
- Disziplin
- "gute" Verlierer und Gewinner sein



POSITIVE WIRKUNGEN VON GAMES

- Sonstige positive Wirkungen:
 - Selbstwirksamkeitsgefühl (Überwinden von Hindernissen)
 - Knüpfung neuer Kontakte über gemeinsames Interesse
 - Kontakt zu internationaler Spielerschaft → Sprachförderung, kultureller Austausch
- **Es macht Spaß!**

Aktuelle Titel und Trends

Stationäre Konsolen



Playstation 4 (PS4)

Playstation 5 (PS5)

Xbox One

Xbox Series X

Spieletipps für die PS5:

<https://spieleratgeber-nrw.de/spiele/weitere-spiele-tipps/plattform-playstation-5/>

Spieletipps für die Xbox Series:

<https://spieleratgeber-nrw.de/spiele/weitere-spiele-tipps/plattform-xbox-series/>

Nintendo Switch



- Viele Spiele mit niedrigschwelligem Zugang
- Spiele mit einem lokalen Multiplayer
→ sogenannte Couch-Koop-Spiele
- Verschiedene Steuerungsmöglichkeiten
- Auch als Handheld-Konsole z.B. für lange Autofahrten

Switch 2 wird im Juni Veröffentlicht!

Spieletipps für die Nintendo Switch:

<https://spieleratgeber-nrw.de/spiele/weitere-spiele-tipps/plattform-nintendo-switch/>

Smartphone



- Häufig kostenlose Spiele
- Häufig mit Werbung
- Oft verbunden mit der Freigabe von Daten



Spieletipps für das iPhone:

<https://spieleratgeber-nrw.de/spiele/weitere-spiele-tipps/plattform-ios/>

Spieletipps für Android:

<https://spieleratgeber-nrw.de/spiele/weitere-spiele-tipps/plattform-android/>



Welche USK Alterskennzeichen gibt es und welche Farbe haben sie?



USK

USK Alterskennzeichen



- Familienfreundliche Spiele, die aus Sicht des Jugendschutzes keinerlei Beeinträchtigungen für Kinder beinhalten



- Überwiegend familienfreundliche Spiele, die bereits spannender, wettkampfbetonter sowie schneller und komplexer sein dürfen



- Deutlich kampfbetonter, bieten aber Distanzierungsmöglichkeiten durch z.B. historische, futuristische oder märchenhaft-mystische Inhalte



- Zeigen auch Gewalthandlungen und bestehen meist aus bewaffneten Kämpfen, militärischen Missionen, die jedoch als Spiel zu erkennen sind



- Ausschließlich gewalthaltige Spielkonzepte mit kriegerischen Auseinandersetzungen oder brutalen Kampfhandlungen, die evtl. zu einer Identifikation mit fragwürdig handelnden Protagonisten führen



USK Alterskennzeichen





Alterskennzeichen und Inhalte



Handlungsdruck		Handlungsdruck		
Sprache		Schimpfwörter	Derbe Sprache	
Bedrohung & Angst		Schreckmomente	Belastende Themen	Horror
Gewalt & Krieg		Angedeutete Gewalt Comic-Gewalt	Fantasy-Gewalt Kriegsthematik	Gewalt Drastische Gewalt Sexualisierte Gewalt
Sex			Sexuelle Andeutungen	Sexuelle Inhalte
Drogen & Sucht			Drogen, Alkohol, Tabakkonsum	
Glückspielthematik			Glückspielthematik	

USK Methode



Overwatch 2



<https://www.youtube.com/watch?v=IkTHRdZzl1o>

Roblox



<https://www.youtube.com/watch?v=xmYOGDdBrBg>

Liebste Computer-, Konsolen-, Tablet- und Smartphonespiele 2024
- Rang 1 bis 3, bis zu drei Nennungen -

	12-13 Jahre	14-15 Jahre	16-17 Jahre	18-19 Jahre
Rang 1	„Minecraft“ (27 %)	„Minecraft“ (25 %)	„Minecraft“ (22 %)	„Minecraft“ (13 %)
Rang 2	„Fortnite“ (23 %)	„Fortnite“ (19 %)	„FIFA“ (11 %)	„FIFA“ (11 %)
Rang 3	„Brawl Stars“ (22 %)	„FIFA“ (18 %)	„Fortnite“ (10 %)	„GTA - Grand Theft Auto“ (9 %)

	Haupt-/Realschule	Gymnasium
Rang 1	„Minecraft“ (21 %)	„Minecraft“ (23 %)
Rang 2	„Fortnite“ (17 %)	„Fortnite“ + „Brawl Stars“ (jew. 13 %)
Rang 3	„FIFA“ (16 %)	„FIFA“ (12 %)

	Mädchen	Jungen
Rang 1	„Minecraft“ (18 %)	„Minecraft“ (25 %)
Rang 2	„Hay Day“ (9 %)	„FIFA“ + „Fortnite“ (jew. 22 %)
Rang 3	„Roblox“ + „Die Sims“ (jew. 8 %)	„Brawl Stars“ (15 %)

Fortnite



Entwickler/Publisher: People Can Fly/ Epic Games

Erscheinungsdatum: 21. Juli 2017

Spieler*innenzahlen: 220 Millionen Spielende (Dezember 2023)

Plattform: Nintendo Switch, PlayStation 4/5, Xbox One, Android, iOS, Microsoft Windows, Mac OS Classic



Preis: In-Game-Käufe (Die In-Game-Währung V-Bucks kann durch Echtgeld erworben oder im Spiel gesammelt werden)



Bis zu 100 Spieler*innen treten allein oder als Team von bis zu vier Personen gegeneinander an. Das Ziel des Spiels besteht darin, am längsten zu überleben, eine Handlungsgeschichte darüber hinaus gibt es nicht.

Minecraft



Entwickler/Publisher: Mojang Studios /
Xbox Game Studios

Erscheinungsdatum: 17. Mai 2009

Plattform: Microsoft Windows, Android,
iOS, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch

Preis: PC Version: 24€



Minecraft ist ein Open-World-Spiel ohne ein fest vorgegebenes Spielziel. Das Hauptaugenmerk liegt auf der Erkundung und Entdeckung der von Höhlen und Dungeons durchzogenen Spielwelt sowie dem Bau eigener Gebäude und Vorrichtungen. Der Spieler kann Rohstoffe abbauen („Mine“), diese zu anderen Gegenständen weiterverarbeiten („Craft“) und gegen Monster kämpfen.

EA FC 25



Entwickler/Publisher: EA

Erscheinungsdatum: 27. September 2024

Spielausstattung: mehr als 14,5 Millionen

Plattform: PC, Playstation, Xbox, Switch

Preis: Neues Spiel ca. 70 €



Eine sehr alte Videospielreihe die es schon seit Ewigkeiten gibt. Hier dreht sich alles um das virtuelle Fussball spielen. Es wird oft 1v1 oder 2v2 gespielt und ist eins der beliebtesten Spiele bei Jungs.

Grand Theft Auto 5



Entwickler/Publisher: Rockstar Games/ Take 2 Interactive

Erscheinungsdatum: 17. September 2013

Spieler*innenzahlen: bis zu 300.000

Spieler*innen im Dezember 23 auf Steam

Plattform: Playstation, Xbox, Windows PC

Preis: ca 25€ neu, unzählige ingame Käufe möglich



Das Spiel bietet zwei Modi. Den storybasierten Singleplayer und den Multiplayer, in dem man frei mit anderen in der Welt von GTA5 spielen kann. Hier wird generell viel geschossen, Auto gefahren und Verbrechen begangen.

Call of Duty Modern Warfare 3



Entwickler/Publisher: Sledgehammer Games / Activision

Erscheinungsdatum: 10. November 2023

Plattform: Playstation, Xbox, Windows PC

Preis: ca 60-70€ auf Konsole



Hier dreht sich alles um Kriegsszenarien, in dieser Spielereihe. Ob 2. Weltkrieg oder futuristische, die Waffengewalt ist immer der Fokus des Spiels und der Mehrspielermodus zieht Jugendliche vor die Bildschirme.

League of Legends



Entwickler/Publisher: Riot Games

Erscheinungsdatum: 27. Oktober 2009

Spieler*innenzahlen: 140 Millionen
monatliche aktive Spieler*innen (Juli 2023)

Plattform: Microsoft Windows / Mac OS

Preis: kostenlos + In-Game-Käufe mit
spielinterner Währung



LoL ist ein Strategiespiel, das in Teams gespielt wird. Das Hauptziel jedes Teams besteht darin, den gegnerischen Nexus (ein Hauptgebäude) zu zerstören. Durch das Sammeln von Erfahrungspunkten können die Spielenden höhere Level erreichen.



Brawl Stars

Entwickler/Publisher: Supercell

Erscheinungsdatum: Juni 2017

Plattform: iOS, Android

Preis: Kostenfrei + In-Game-Käufe

Das Spiel richtet sich an Jugendliche ab 10 Jahren.



Brawl Stars ist aktuell bei vielen Spieler*innen sehr beliebt. Dies liegt an der Zugänglichkeit, den kurzen Runden und schnellen Erfolgen. Aber auch die Verwendung bekannter Spielmodi ist auf den Erfolg zurückzuführen. So gibt es Abwandlungen von Klassikern, wie Capture the Flag und Battle Royale.



Mario Kart 8 Ultimate



Entwickler/Publisher: Nintendo

Erscheinungsdatum: 30. Mai 2014

Plattform: Switch

Preis: 45 € + 24,99 für die DLC-Strecken



Ein Klassiker der Videospielgeschichte. Wilde Fahrten auf bunten Strecken in Karts, sind hier die Norm. Das Lieblingsspiel vieler Jugendlicher, bei dem jeder mitspielen kann, dank diverser Hilfestellungen.

Roblox



Entwickler/Publisher: Roblox Corporation

Erscheinungsdatum: 2006

Spieler*innenzahlen: 32,6 Mio / Tag (Stand September 2021)

Plattform: PC, Mac, Xbox, iOS, Android

Preis: Kostenlos + In-Game-Käufe

Das Spiel richtet sich an Jugendliche ab 12 Jahren.



Eine Geschichte gibt es bei *ROBLOX* nicht. Im Spiel geht es darum, virtuelle Welten zu erschaffen, die im Stil von LEGO oder [Minecraft](#) dargestellt sind, sich in diversen Minispielen auszuleben, kreativ zu sein, Freundschaften zu schließen und sich in verschiedenen Gruppen auszutauschen. Diese Spieler generierten Spiele können alle möglichen guten Themen aber auch problematische Inhalte abdecken

Wie sicher ist Roblox?

- Altersverifizierung notwendig für Voice Chats oder explizite Erlebnisse ab 17+
- Viele Erlebnisse verlinken zum Discord
- Inhalte mit extremistischen, sexuellen, diskriminierenden oder gewalthaltigen Inhalten.
- 66Mio. Nutzer*innen über die Hälfte unter 13 Jahren

REPORT

Wie sicher ist Roblox?

Umfassendes Schutzkonzept mit Schwachstellen

Juli 2023





Geschäftsmodelle digitaler Spiele

Vollpreistitel

- Kosten: bis 80€
- können Mikrotransaktionen enthalten
- umfasst ein komplettes Spiel

Free to Play

- kostenfrei, Finanzierung durch Werbung und/oder Ingame-Käufe
- Oft Pay2Win-Mechaniken

DLC (Downloadable Content, kostenpflichtige Erweiterungen)

- Kosten: bis ~60€
- Erweiterungen für Vollpreistitel
- Season Passes

Abomodelle / Battle Passes

- monatliche/jährliche Kosten
- Spielanreize durch künstliche Verknappung

Gameskultur

Cosplay





Cosplay

- (Sub-)Szene innerhalb der deutschen Anime/Manga-Szene aber auch Teil der Gaming-Community
- eigenen Szene-Merkmale wie Rituale, Hierarchien und Treffpunkte
- geht zurück auf nordamerikanisches Science-Fiction-Fandom. Diese Kostümierungspraxis wurde von japanischen Fans aufgegriffen und innerhalb ihres eigenen popkulturellen Kontextes modifiziert.
- Begriff Cosplay: entstanden in der Anime/Manga-Szene im Japan der 70er/ 80er Jahre
- In Deutschland: verbreitet v.a. im Zuge von Sailor Moon ab 1996
- Anime/Manga-Conventions seit 1999
- dichtere kommunikative Vernetzung durch das Internet trägt zur Bildung der Szene wesentlich bei



Modding

- Modding kommt aus dem englischen und bedeutet etwas zu modifizieren oder zu verändern.
- Jugendliche können eigenständig entweder alleine oder mit mehreren zusammen Spiele anpassen.
- Neue Inhalt können erstellt werden. Neue Skins, Spielmodi oder gar Geschichten können daraus entstehen.
- Bedarf eines gewissen technischen Know-Hows.



Machinima

- **Machine** und **Cinema**
(Maschine und Kino)
- Filme und Kurzgeschichten, die in der InGame-Engine erstellt werden
- Für jüngere Zielgruppe wird Roblox gerne genutzt
- Bedarf grundlegende Kenntnis über Schnitt- und Filmarbeit



<https://www.youtube.com/watch?v=yQTI6lxQhoo>



Speedruns

- Ziel ist es, das Spiel so schnell wie möglich zu beenden
- Gibt es in glitchless (ohne Bugs) oder Any%-Varianten
- Manche Runs werden programmiert und von Bots durchgeführt (Perfekte Ausführung)
- mehrere große Streaming-Events im Jahr
- GamesDoneQuick: ab 26 Juni auf YouTube und Twitch zu finden
- Speedrun für den guten Zweck



<https://youtu.be/jNE6ISSbYNM?t=218>



Fankultur

Selbstgemachte Fanartikel



<https://www.etsy.com/>

Kurzfilme und Comics zu Spielen

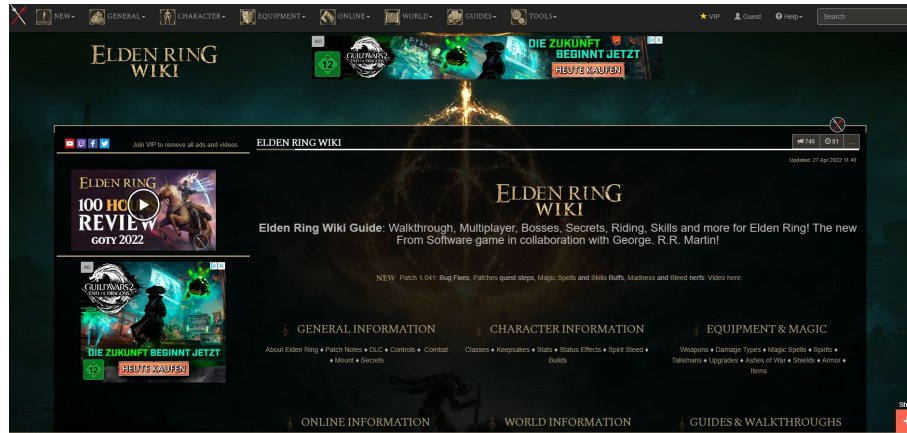


[https://www.youtube.com/watch?v=Aqksc8F-kEo
&feature=emb_logo](https://www.youtube.com/watch?v=Aqksc8F-kEo&feature=emb_logo)



Fankultur

Wikis zu Spielen erstellen



<https://eldenring.wiki.fextralife.com/Elden+Ring+Wiki>

Fanarts zeichnen



©@ll_lrrr auf X.com

Gamingmessen





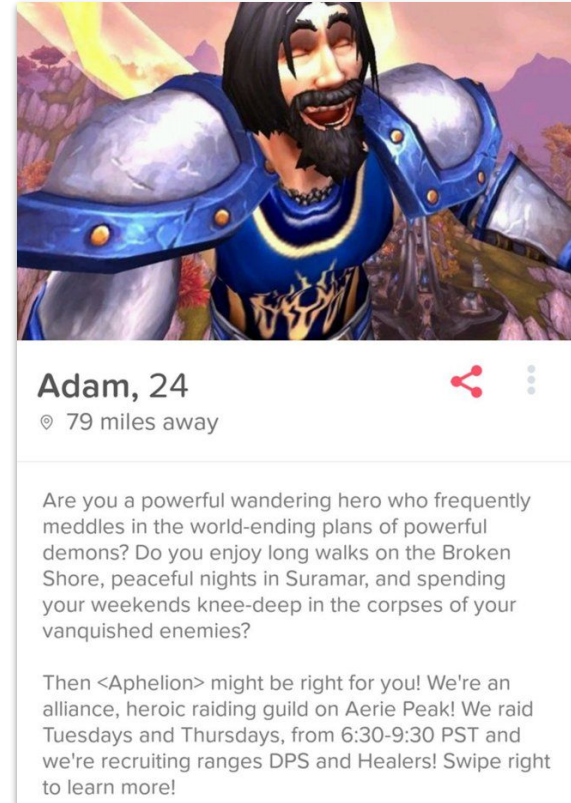
Fankultur

- Wie man sieht, bieten Games eine Vielzahl an Möglichkeiten, um sich mit Gleichgesinnten zu treffen.
- So ist es leicht möglich, Teil einer Gemeinschaft zu werden, sich aber auch aktiv in dieser zu beteiligen.
- Einige Entwickler*innen fördern diese Communitys auch aktiv oder beteiligen sich sogar selbst.



In-Game Organisation

- Wird je nach Spiel und Zweck unterschiedlich bezeichnet
- Beliebtes Format in Browsergames, MMOs und eSport-Titeln
- Allianzen, Clans und Gilden vereinen Spielende eines Titels ähnlich einem Verein
- Clans sind eher kompetitiv fokussiert
- Besonders in MMORPGs können an Gildenmitgliedschaften umfangreiche Aufgaben geknüpft sein
- Vergleichbar mit Vereinsarbeit
- Teilweise detaillierte Bewerbung nötig um aufgenommen zu werden

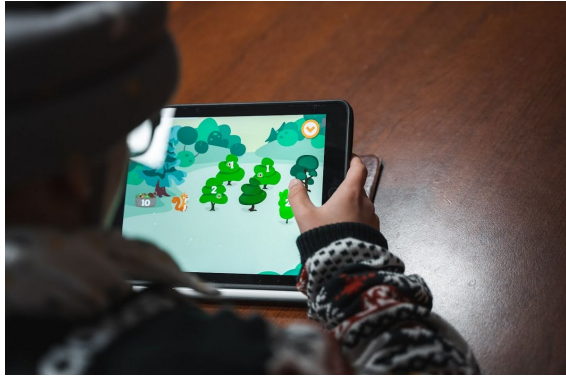


Eine World of Warcraft-Gilde sucht neue Mitglieder via Tinder

Methodenbeispiele



Reflektieren: Spieletest mit Kindern & Jugendlichen





Reflektieren: Spielerratgeber-NRW

- Gamespädagogik in NRW seit 15 Jahren.
- Über 30 pädagogisch betreute Spielertesterguppen.
- Ca. 1600 pädagogische Beurteilungen.
- Basisinformationen, Artikel, Dossiers, Videos
- Jugendredaktion Ctrl-Blog.de
- Vorträge, Elternabende, Workshops, Beratung u.v.m.



Gefördert vom:

**Ministerium für Kinder, Familie,
Flüchtlinge und Integration
des Landes Nordrhein-Westfalen**





Reflektieren: Spieletest mit Kindern & Jugendlichen





Reflektieren: Inklusiver Spieletest - digital und analog

Gemeinsam Barrieren in Spielen erkennen und sie überwinden.

Online-Spiel



vs.

Analoger Shooter



Barrieren simulieren

→ Mit einer Hand spielen

→ Mit eingeschränkter Sicht spielen

→ Ohne Ton oder mit Kopfhörern spielen

Erfahrungen sammeln und reflektieren

- Gesundes Gaming
- Darstellung der Vielfalt
- Verständnis fördern
- Soziales Miteinander



Ziele

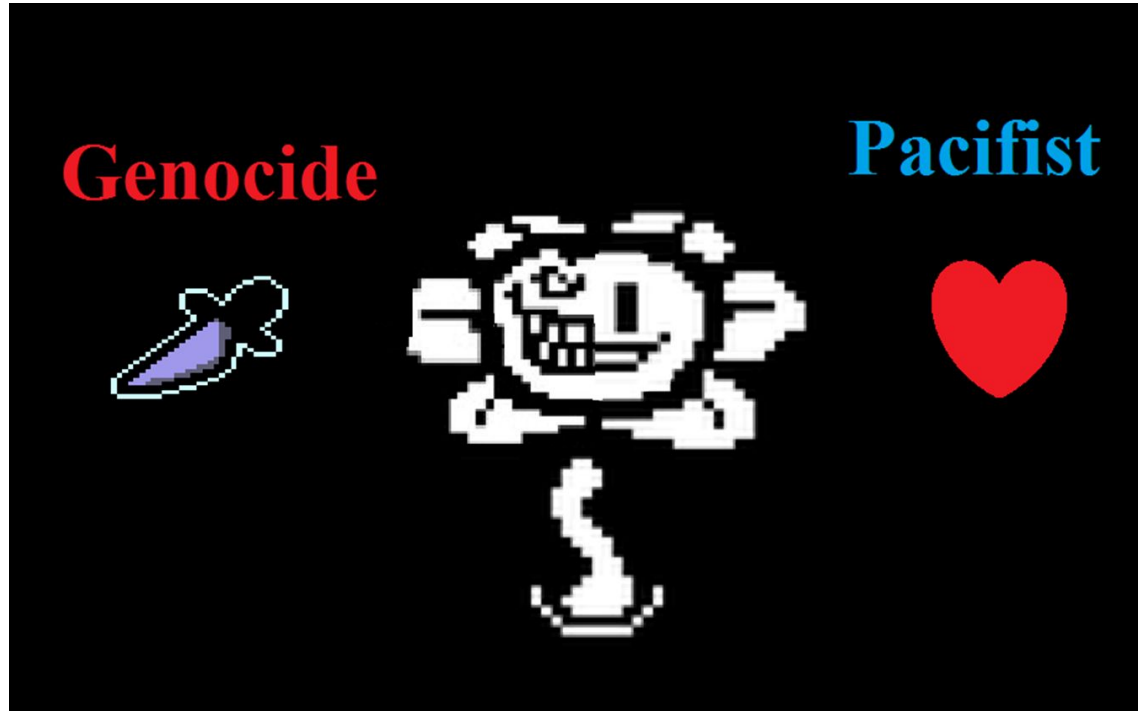
- Räume der Begegnung schaffen
- Werte der Inklusion stärken
- Medienkompetenz fördern
- Vielfalt positiv hervorheben
- Förderung von unterschiedlichen Stärken





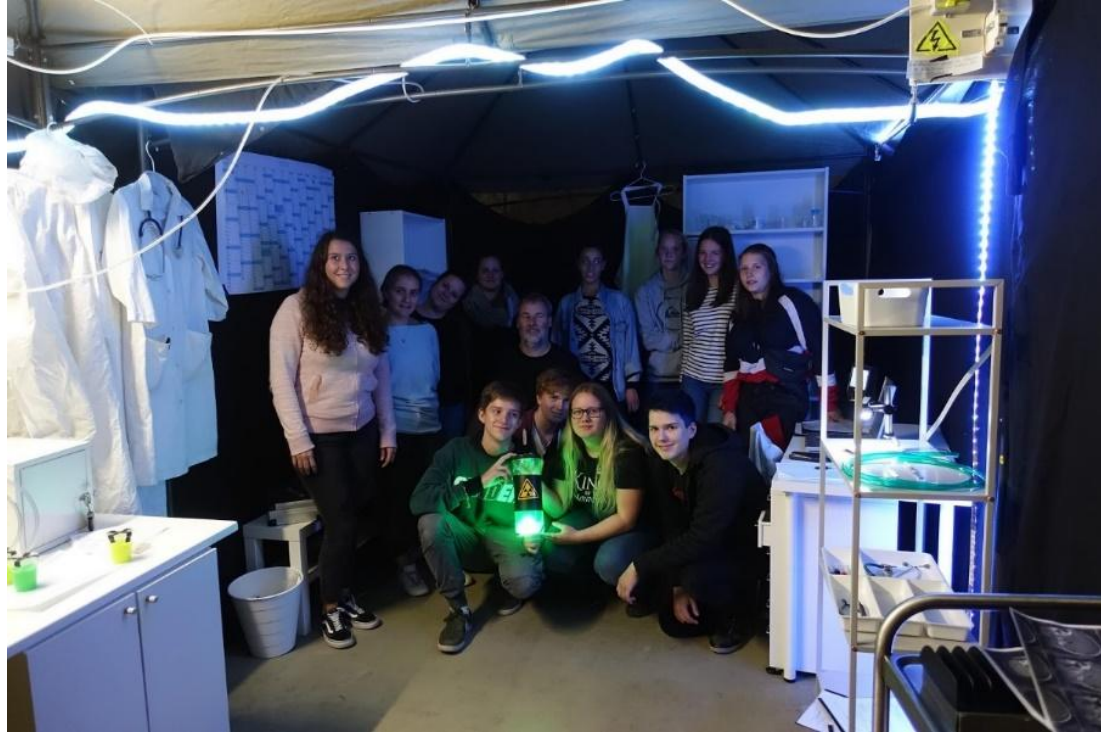
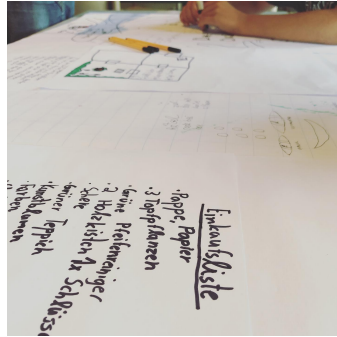
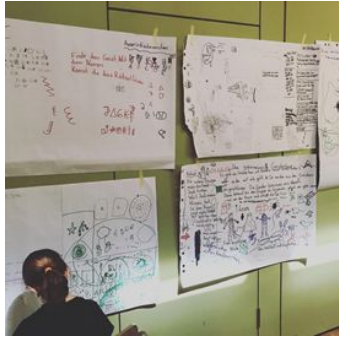
Reflektieren: Ethische Aspekte in Games

- Ethische und moralische Aspekte diskutieren
- nicht jedes Spiel eignet sich
- auf ernste Thematiken achten - evtl. Trigger



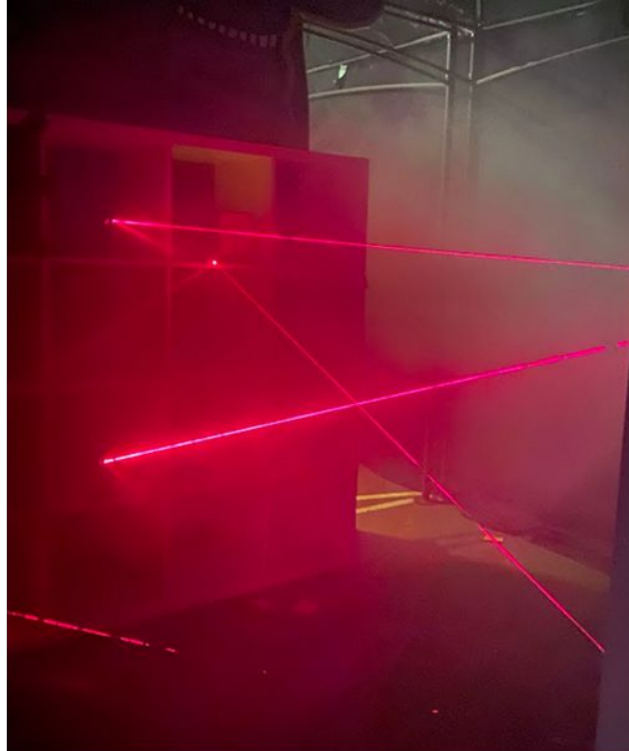


Transformieren: Escape Room





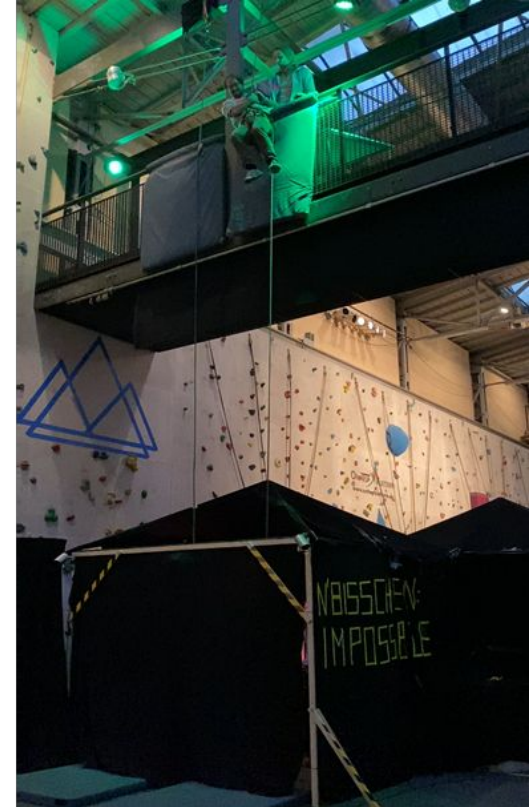
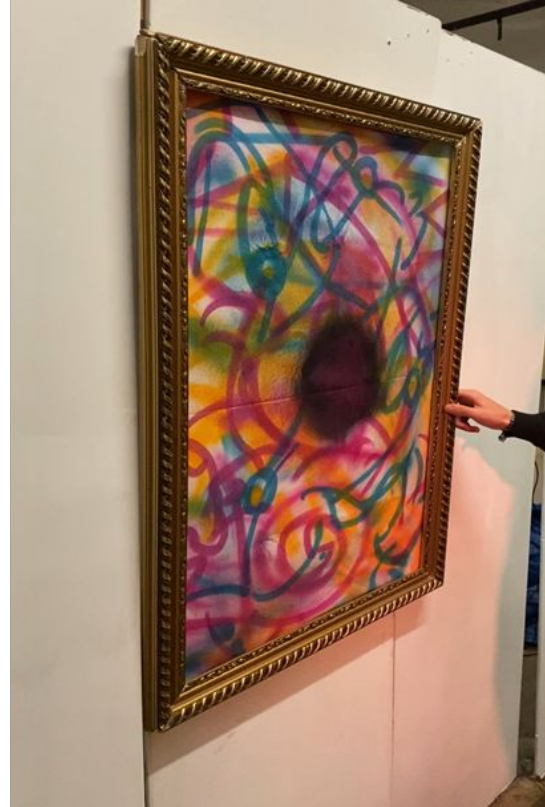
Transformieren: Escape Parcours





Transformieren: Escape Parcours

Ein bisschen Impossible





Transformieren: Gaming in die Realität übertragen





Transformieren: Analoges Gaming - Fortnite

- 2-tägiges Ferienprojekt zur analogen Umsetzung des Spieletrends Fortnite
- Pädagog. Fachkräfte stellten Raum und Material zur Verfügung
- Tag 1: Kinder und Jugendliche erarbeiteten selbst Spielregeln und basteln Ausrüstung
- Tag 2: Spieltag. Regeln werden in Pausen besprochen und ggf. angepasst





Transformieren: Battle Royale

Battle Royale
Spielregeln

Ziel Überlebe als letzter den Sturm und den Besessenen Mitspieler!

Zeit

1. In der ersten Minute darfst du nicht verletzt werden und andere Mitspieler nicht verletzen. Finde Waffen, Munition und eine gute Position!
2. Beim Signal geht es los! 5 Minuten hast du für kämpfen, Laufen, springen und Positionswechsel!
3. Nach 5 min werden Zonen geschlossen! Eine Zone nach der anderen werden im Abstand von 1 Minute geschlossen.

Allgemeine Regeln	Waffenregeln	Regeln für Trichter & Schilli & Heilung	Zonenregeln
• Wenn Haus ist das kämpfen verboten! • Spielmodi: Solo / Duo Verbünden im Solo = Doppelkämpfer! • Gewinnen wird von Spielanleiher bekannt gegeben. • Beim Auscheiden (Tot) Punkte hoch und im Saal sammeln.	• Verlorene Munition darf nicht aufgesammelt werden! • Munition gilt als Last, im Korb und im Stoppuhr laufen! • Ein Trichter aus Metall-Pöbel oder für alle erlaubt 1 Hilfen! • Spielplan (Entwicklungs) machen Hilfen! Schüsse! • Man kann jeweils ein eine Hilfen und ein Entdecken haben (Hausen erlaubt)	• Trichter: Spieler hat 2 Hilfen! • Solo: 100 Punkte! Trichter: 200 Punkte! Trichter: 200 Punkte! Trichter: 200 Punkte! • Schilli: können und gehen werden fern der Trichter mit (Hilfen) aufgeben! • Schilli: können und gehen werden fern der Trichter mit (Hilfen) aufgeben! • Hilfen: können und gehen werden fern der Trichter mit (Hilfen) aufgeben!	• Zonenöffnung wird von Spielanleiher bekannt gegeben! • Die Hilfen hat von 15 Sek. Zeit (aus 10 Sek.) geschlossene Zone zu verlassen! • 10 Sekunden in Zone nicht geschlossen und...





Transformieren: Battle Royale







Interagieren: LAN-Party im Jugendzentrum

- Alternative zum analogen Spieleabend
- Individuelle Spieleauswahl
- Jugendschutz muss gewährleistet sein
- Lebenswelt der Zielgruppe





Interagieren: LAN-Party im Jugendzentrum

Video zum Thema:
<https://youtu.be/D9d3U-AVyg0>





Interagieren: Silver Gamer





Interagieren: (Online)-Pen&Paper

- Anknüpfungsmöglichkeiten an Sozialisationsprozesse von Jugendlichen
- Anknüpfungsmöglichkeiten an gesellschaftliche Strukturen: Wertevorstellungen, Normen, Verhaltensmuster,
- Teilhabe an gruppendynamischen Prozessen, Beziehungs- und Kontaktpflege durch das gemeinsame Abenteuer sowie daran anknüpfende Begleit- und Anschlusskommunikation.
- Jede*r hat bestimmte Stärken, die zielführend im Teamplay eingebracht werden können
- Übernahme der Spielleitung als wertvolle Empowerment-Erfahrung





Interagieren: eSport-Coaching

- Erarbeitung vereins-ähnlicher Strukturen innerhalb der Kinder- und Jugendarbeit
- Aufstellung von Teams zu versch. Disziplinen
- Gemeinsames Erstellen einer Netiquette
- Regelmäßige Trainingseinheiten
- Beziehungsarbeit über Gamingkultur
- Schulung sozialer Kompetenzen durch Team Anforderungen



Interagieren: eSport-Event



eSport



eSports Sprache

- **MOBA** (Multiplayer Online Battle Arena): ein Strategiespiel Genre
- **gg** - good game: Zum gratulieren nach dem Spiel
- **LoL** - laughing out loud: lautes Lachen
- **DPS** - damage per second: Schaden pro Sekunde
- **AoE** - Area of Effect: Ein Bereich den man beeinflussen kann
- **Items** - Gegenstände
- **Bo3/Bo5** - Best of 3/5: der 2 oder 3 Spiele jeweils für sich entscheidet, ist der Gewinnende der Begegnung
- **Respawn** - erneut starten: meint das zurückkehren des Spiels nachdem man besiegt wurde
- **Farming** - Das Farmen von Vasallen um mehr Geld zu bekommen
- **AFK** - Away from Keyboard: man ist kurz abwesend
- **git gut** - werde besser
- **Noob** - Anfänger*in
- **Camping** - verstecken auf einem Ort auf der Karte und warten um andere abzuschießen



Gaming

vs

eSports

- spielen zum abschalten oder entspannen
- man spielt alleine oder mit Freunden
- “zielloses” zocken
- Games werden öfters gewechselt
- verbringt die Freizeit mit dem Spielen

- kompetitives Spielen
- Verbesserung der eigenen Skills
- häufig Teamplay im Fokus
- Spielen als Training, um besser zu werden
- intensives Auseinandersetzen mit einem Game
- verbringen mehr Zeit in dem Game



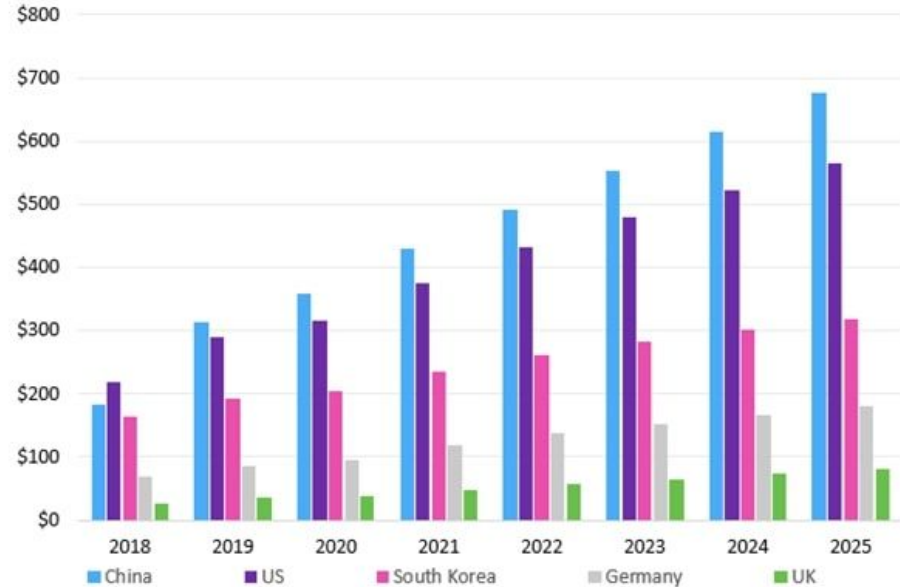
Faszination eSports

- viele verschiedene Genres, die unterschiedliche Zielgruppen ansprechen
- kompetitives Kräfteressen / eigenes Können ausloten
- Gefühl, dass jede*r erfolgreich sein kann
- sehr hohe Preisgelder
- Zugehörigkeit zu einer Gruppe / einem Team
- das Hobby zum Job machen
- Nacheifern der Stars der Szene
- Ausgleichen von physischer Schwäche

Laut einer eSport-Studie der Organisation PwC erreichte man in Deutschland im Jahr 2021 einen Umsatz von 113,2 Millionen Euro. Bis 2024 wird das Marktwachstum auf mehr als 150 Millionen Euro prognostiziert. Der jährliche Anstieg liegt bei mehr als 20%. In Westeuropa macht Deutschland damit ungefähr 50% des Gesamtumsatzes aus.

Quelle: esports.com

Top five countries by esports revenue, 2025 (\$m)



Source: Omdia

© 2020 Omdia



eSports - Kriterien des DOSB

Definition eines Sports nach deutschem Recht:

- eigene, sportartbestimmende motorische Aktivität, der jede*r Betreibende nachgeht (liegt insbesondere nicht vor bei Denkspielen, Bastel- und Modellbautätigkeit, Zucht von Tieren, Dressur von Tieren ohne Einbeziehung der Bewegung des Menschen und Bewältigung technischen Gerätes ohne Einbeziehung der Bewegung des Menschen)
- Ausübung der eigenmotorischen Aktivitäten muss Selbstzweck der Betätigung sein
- Sportart muss die Einhaltung ethischer Werte, wie z.B. Fairplay, Chancengleichheit, Unverletzlichkeit der Person und Partnerschaft durch Regeln und/oder ein System von Wettkampf- und Klasseneinteilungen, gewährleisten



eSports - Abwägungen in aktuellen Diskursen

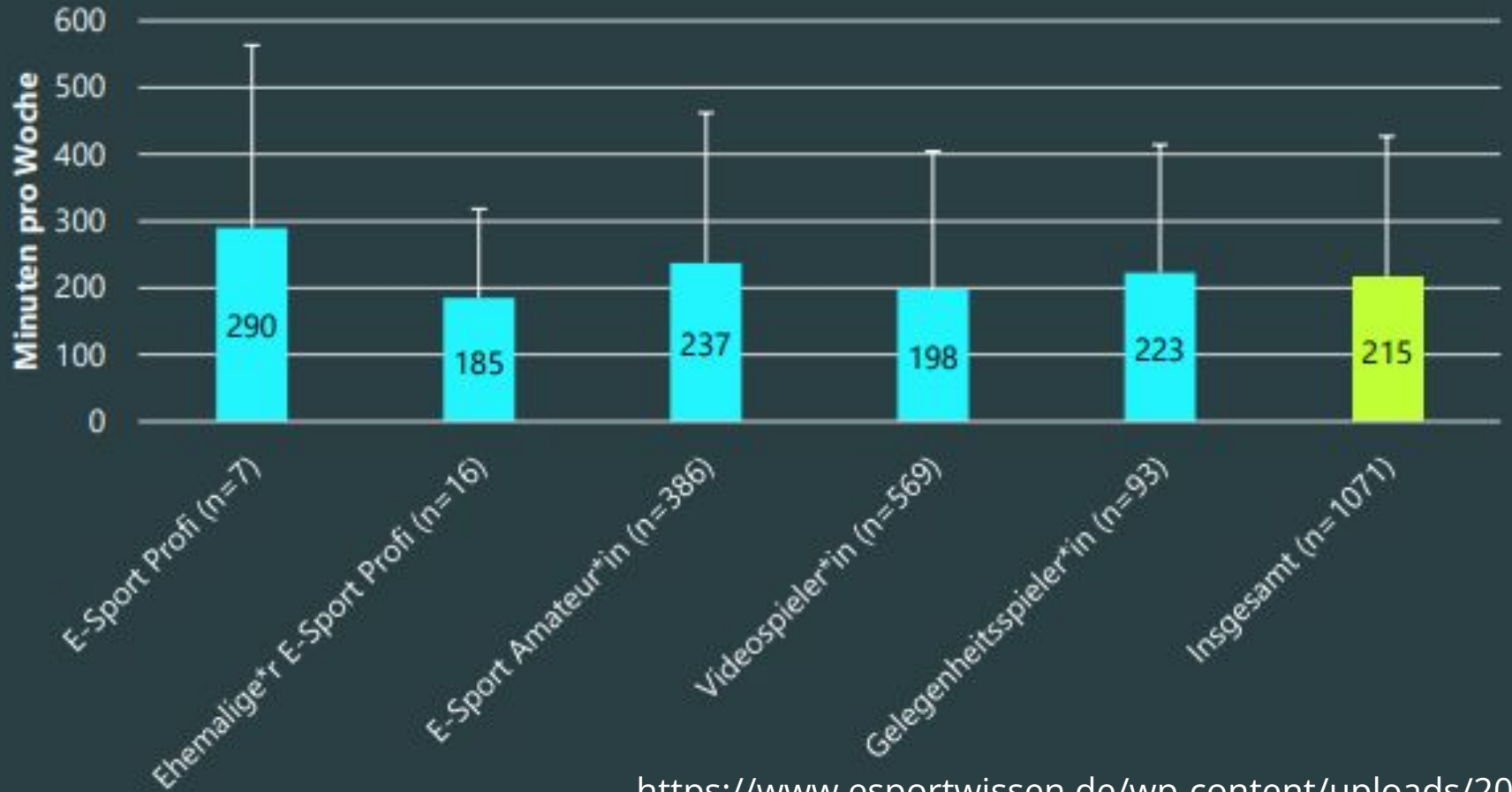
E-Sport **ist** ein echter Sport

- organisierte Ligen und Turniere
- körperliche Betätigung (Puls von 140, Bis zu 300 Mikrobewegungen in der Minute), Stresslevel ähnlich hoch wie bei anderen Sportarten
- großes öffentliches Interesse
- in über 60 Ländern weltweit anerkannt als Sport

E-Sport **ist kein** echter Sport

- nur ein ‚Trend‘-Sport, zielt nicht auf *auf die Erhaltung der Gesundheit und Steigerung der körperlichen Leistungsfähigkeit* ab (Bundesverwaltungsgericht 2005)
- keine richtige körperliche Ertüchtigung über das normale Maß hinaus (Finanzgericht Köln 2009)
- kein deutscher Dachverband
- keine allgemeinen turnierübergreifenden Regelwerke
- Wem gehören die Rechte (Publisher)?

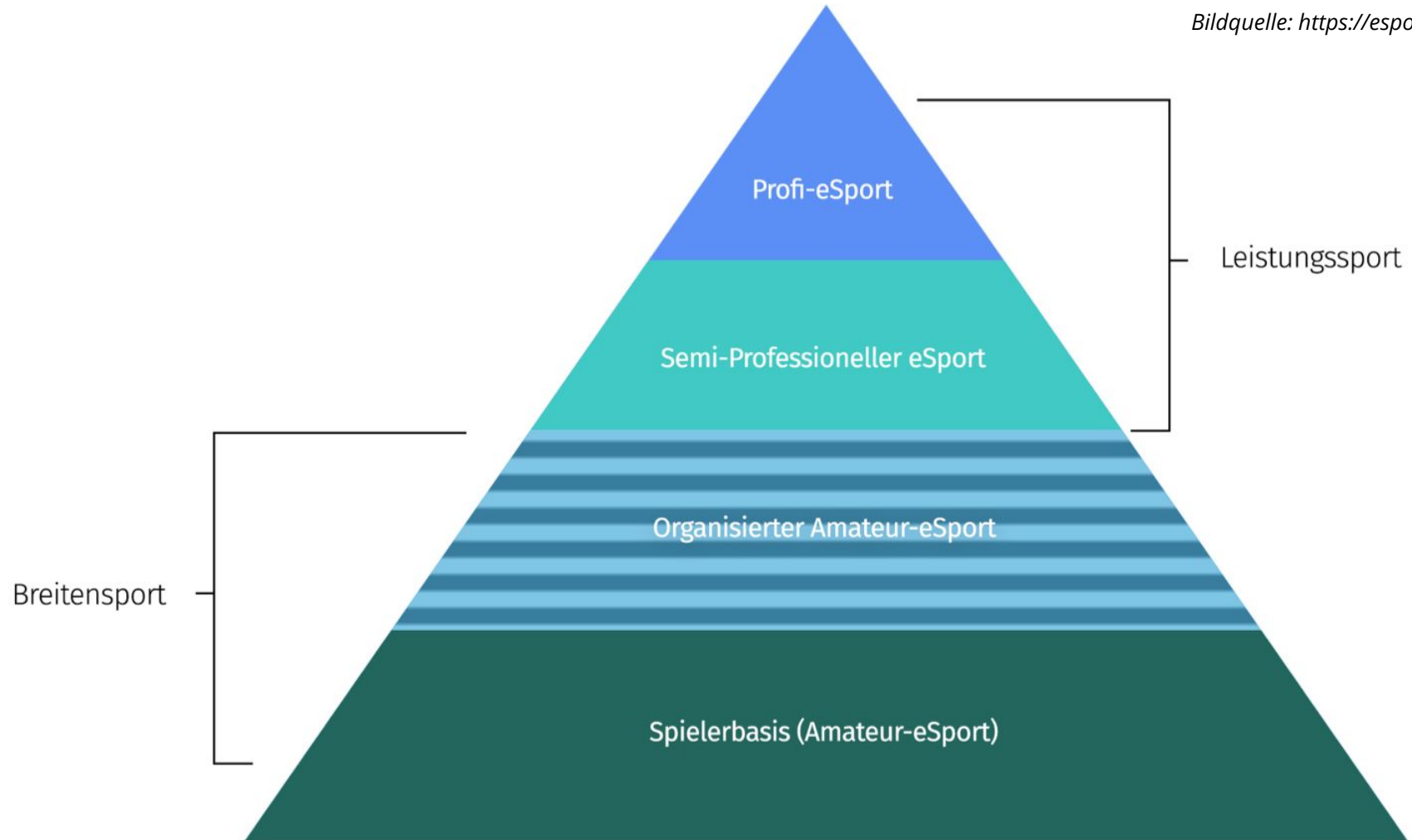
Körperliche Aktivität in der Freizeit



Fehlende Breitensport Strukturen



Breitensport bezeichnet sportliche Aktivitäten, die hauptsächlich der körperlichen Fitness sowie dem **Spaß am Sport** dienen. Damit grenzt sich der Breitensport vom wettkampforientierten Leistungssport ab.





eSports und Inklusion

- eSport hat eine große Relevanz für Menschen mit Behinderung
 - gemeinsames Messen in digitalen Spielen
 - Barrieren können abgebaut werden → positive Erlebnisse
 - Verbesserung der kognitiven und sensomotorischen Fähigkeiten durch bestimmte Titel
 - Teilhabemöglichkeiten (besonders) für Menschen mit motorischen Einschränkungen
 - Sportsimulationen als Möglichkeiten, Sport in den Alltag zu integrieren

Teilhabe am
gesellschaftlichen
Leben

“Der Deutsche Behindertensportverband e.V. lehnt solche eSport Titel ausdrücklich ab, die darauf abzielen, virtuelle, menschliche Spielfiguren zu verletzen und zu töten und empfiehlt den Landes- und Fachverbänden, ihr Engagement auf Sportsimulationen zu beschränken.”

Deutscher Behindertensportverband e.V.

- wichtig ist somit die Auswahl von zugänglichen und geeigneten Spieletiteln
- Barrieren können mit assistiven Technologien, Einstellungsmöglichkeiten und vor allem spezifischen Regeln überwunden werden



eSports weltweit

- In mehr als 60 Ländern ist eSport anerkannt
 - Vorreiter sind Südkorea und die USA
 - aber auch in Frankreich wird eSport als Sport anerkannt
 - in Japan beispielsweise aber noch nicht
- in Südkorea und den USA gibt es den Beruf eSportler*in
- ◆ seit 2000 gibt es beispielsweise die KeSPA (Korean eSport Association)
 - ◆ viele Profis zieht es aus diesen Gründen ins Ausland, um dort mehr Geld zu verdienen

eSports weltweit



eSports weltweit



Equal eSports



Team Avarosa

Bildquelle:
<https://www.sk-gaming.com/project-avarosa>

Beliebte Teams Sportverbände



Bildquelle: SC Schalke



“Mit seinem beispielhaften Bekenntnis zum Esport geht der FC Schalke 04 beherzten Schrittes voraus und nimmt weltweit eine führende Position ein. Als einer der ersten Fußballvereine überhaupt erkannte der S04 die einzigartigen Chancen, die der elektronische Sport bietet und begann daher im Mai 2016 damit, eine eigene Esport-Abteilung in die Strukturen des Fußballclubs einzugliedern. Mit seinem übergreifenden Engagement, das klassischen und elektronischen Sport miteinander vereint, untermauert der Traditionsverein seine Rolle als Innovationsführer der Fußball-Bundesliga.”

Quelle: schalke04.de



Mobile Gaming und eSport

- trotz vermeintlicher Casual Plattform
auch für eSport genutzt
- von Expert*innen und Journalist*innen
oft angezweifelt und belächelt
- Brawlstars
League of Legends: Wild Rift
Clash Royale
PUBG Mobile
Heartstone

*Was macht einen guten eSport-Titel aus?
Welche Spiele sind beliebt?*

Liebste Computer-, Konsolen-, Tablet- und Smartphonespiele 2022

- Rang 1 bis 3, bis zu drei Nennungen -



	12-13 Jahre	14-15 Jahre	16-17 Jahre	18-19 Jahre
Rang 1	„Minecraft“ 26 %	„Minecraft“ 24 %	„FIFA“ 16 %	„FIFA“ 18 %
Rang 2	„FIFA“ 16 %	„FIFA“ 23 %	„Minecraft“ 14 %	„Minecraft“ 11 %
Rang 3	„Fortnite“ 15 %	„Fortnite“ 15 %	„Fortnite“ 9 %	„Fortnite“ 8 %

	Haupt-/Realschule	Gymnasium
Rang 1	„FIFA“ 18 %	„Minecraft“ 20 %
Rang 2	„Minecraft“ 16 %	„FIFA“ 18 %
Rang 3	„Fortnite“ 13 %	„Fortnite“ 10 %

eSport Titel auf Twitch



Kategorien Live-Kanäle

Q Kategorie-Tags durchsucht

Sortieren nach Zuschauer (viel → wenig) v



Just chatting
243.201 Zuschauer
IRL



Grand Theft Auto V
147.828 Zuschauer
Egoshoooter Shooter



Dota 2
117.440 Zuschauer
Strategie MOBA



League of Legends
100.315 Zuschauer
RPG Strategie



Lost Ark
97.928 Zuschauer
RPG Action



VALORANT
83.840 Zuschauer
Egoshoooter Shooter



Street Fighter 6
72.980 Zuschauer
Beat'em-up Arcade



Lies of P
67.651 Zuschauer
RPG Action



Honkai: Star Rail
54.166 Zuschauer
RPG Strategie



Teamfight Tactics
52.650 Zuschauer
Strategie



World of Warcraft
43.649 Zuschauer
RPG Adventure



Apex Legends
41.074 Zuschauer
Egoshoooter Shooter



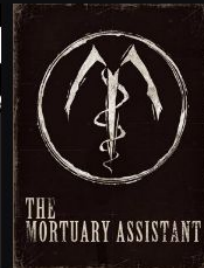
Escape from Tarkov
37.696 Zuschauer
Egoshoooter Shooter



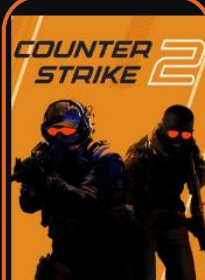
Casino Jackpot
33.574 Zuschauer



Sport
32.731 Zuschauer
IRL



The Mortuary Assistant
30.869 Zuschauer
Rätsel Simulation



Counter-Strike 2
28.245 Zuschauer
Egoshoooter Shooter



Counter-Strike: Global
25.908 Zuschauer
Egoshoooter Shooter



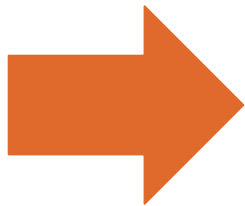
Was einen guten eSports Titel ausmacht

- Popularität
- leichte Verständlichkeit
- kompetitiver Aspekt
- ausgewogenes Verhältnis zwischen Taktik, Strategie und Können
- Spielspaß
- Zugänglichkeit



Was einen guten eSports Titel ausmacht

- First Person Shooter
- Strategiespiele
- MOBA
- Kartenspiele
- Sportsimulationen
- Rennspiele
- Kampfspiele



Kompetitive Genres



League of Legends

- Veröffentlichung Oktober 2009
- Genre: Moba (Multiplayer Online Battle Arena)
- Nur für PC
- über 160 verschiedene spielbare Figuren
- 5 gegen 5 Teamplay mit hohem strategischen Fokus und starkem Teamplay
- entstand aus einem Mod für *Warcraft 3* (2002)
- 180 Millionen monatliche aktive Spieler*innen 2020
- das erfolgreichste eSport Spiel der Welt
 - Weltmeisterschaft 2023 wurde von 5.1 Millionen Menschen gleichzeitig geschaut



63 169
88 30
1.06 330
0% 477

60 2/7/1
890 / 1598
1237 / 1237

78 7

19
11
11



78 172

Q W E R D F 1:12

2335 / 2335
1574 / 1574

13

1 2 3 4-2
5 6 7 B

436



Dota 2

- Veröffentlichung Juli 2013
- Genre: Moba (Multiplayer Online Battle Arena)
- nur für PC
- nahezu identisches Spielprinzip wie bei *League of Legends*
- Grundlegend komplexer und anspruchsvoller als andere Genre-Vertreter
- DOTA Allstars (der Vorgänger) war ein Mod für *Warcraft 3* (2002)
- DOTA 2 The Internationals 2022 hatte über 1,75 Million Zuschauer*innen zur Spitzenzeit
- der Preispool dafür war ca 19 Millionen €
- 124 spielbare Figuren





GAME STATS

Spectators: 13

Directed Camera ☒

No Broadcaster ☒

Fog: Both Teams ☒

☒ Spectator Chat



MAGNUS

10 257/600

144 / 1005

408 / 731

+1.5

+1.4

79 45 37 31+0

7 375

30 49

1434 SHOP

Shift-click shop items to set Quick Buy

4

K/D/A 0/1/3

LH/D 47/1



Rocket League



- Veröffentlichung: Juli 2015
- Genre: Sportspiel - Fußball mit Autos.
- Für PC, PS4, Switch, Xbox One,
- verschiedene Teamgrößen
- in einer Arena muss versucht werden, mit Hilfe von PowerUps ein Tor mit dem Auto zu schießen
- leicht zu lernen, schwer zu meistern
- in 2020 wurde das erste mal die Millionengrenze von gleichzeitig Spielenden gebrochen
- Rocket League Championship hatte 2022 rund 6 Millionen € Preisgeld im Pool

2 3:59 1

ROCKET LEAGUE

ROCKET LEAGUE

CENTICE

ARMSTRONG



Counter Strike: Global Offensive

- Veröffentlichung: November 2000
- Genre: Ego Shooter (FPS)
- Für PC, PS3, Xbox 360
- Ist ursprünglich eine Modifikation des Spiels *Half Life* (1998)
- taktischer Shooter in dem 2 Teams gegeneinander antreten
 - ein Team platziert eine Bombe, das andere muss das verhindern oder sie entschärfen
- sehr schnelle Reflexe sind gefordert
- war über zehn Jahre **das** beliebteste Online-Spiel, auch in Internetcafes
- War für die Medien aber auch "das Killerspiel"
- 2011 kam der Nachfolger *Counter Strike: Global Offensive* auf dem Markt
- 2022 gab es 5 Millionen € Preisgeld zu gewinnen in der eSports Tour#2



Bombsite B

2:55

3

1



\$3250



100 100

30 / 90

Turnierformate

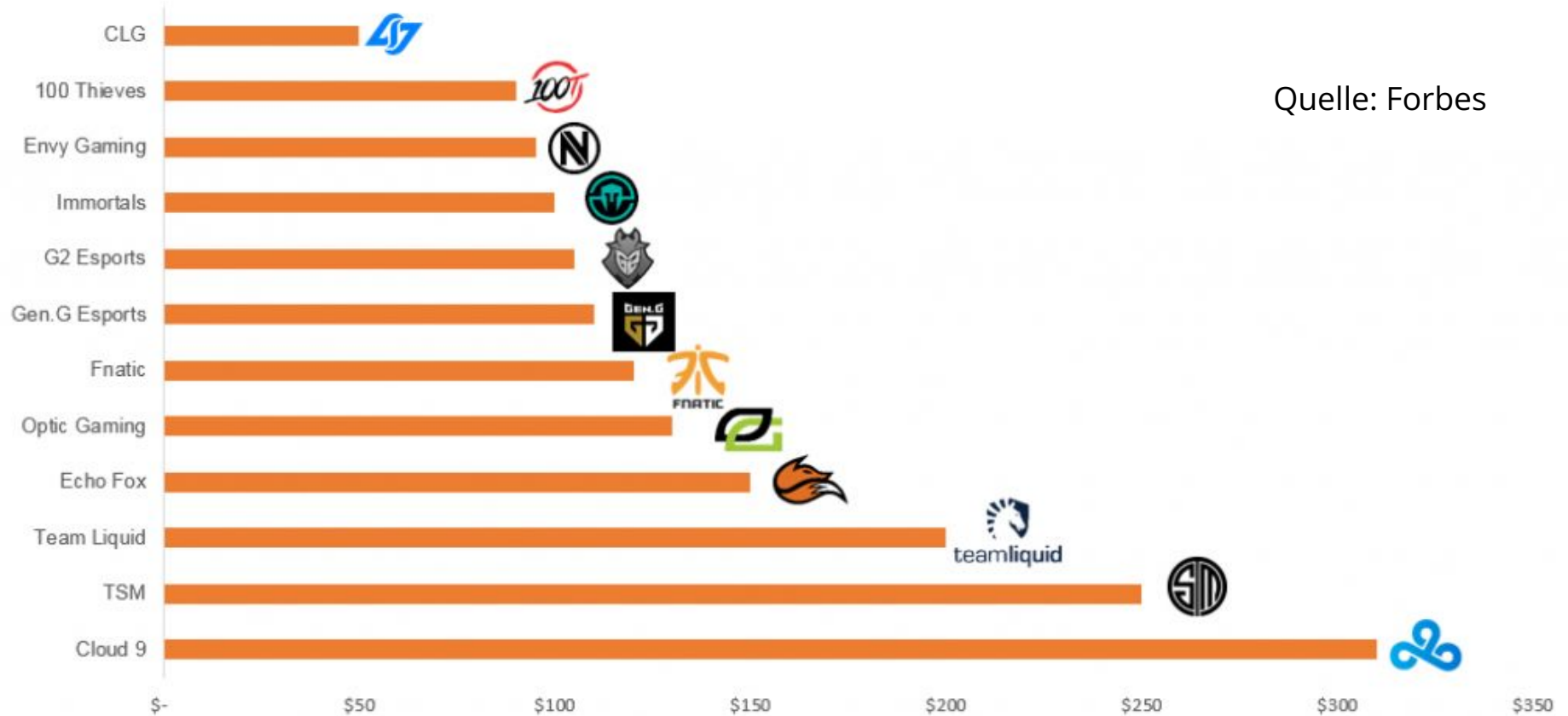


Ligen





The World's Most Valuable Esports Teams (mn)



Quelle: Forbes



Turnierformate

Liga

- läuft über einen längeren Zeitraum
- jedes ausgetragenes Spiel gibt Punkte in einer Tabelle
- Teams haben Zeiträume zum spielen, wo sie sich mit ihren Gegnern selber Termine ausmachen
- mehr Verantwortung bei den Spielenden
- Betreuung und Wartung

Turnier

- kürzerer Zeitraum von einem tag oder auch einem Wochenende reicht aus für ein Turnier
- je nach gröÙe kann man zwischen Knock-out oder Runden Turnier entscheiden
 - **KO:** Gut für viele teilnehmer
 - jeder hat eine Chance um weiterzukommen
 - spannend für Zuschauer*innen
 - **Runden:** Jeder tritt gegen jeden an
 - Punkteergebnis am ende bestimmen Finalisten
 - schlecht umzusetzen bei vielen Teams
- Losers-Bracket kann auch genutzt werden
 - Verlierer bekommen eine zweite Chance zurückzukommen



*Das Pilotprojekt
"ESJL-NRW" schafft
nachhaltige
eSport-Strukturen
in der Jugendhilfe
in NRW*



Zielsetzung

- Einrichtungen aus NRW stellen Jugendgruppen (12-18 Jahre)
- peer2peer-Modell durch Jugend-Coachingteam
- Chancengleichheit durch selbst entwickelte und niederschwellige Disziplinen
- Inklusives Projekt durch zugängliche Disziplinen
- Digital durchführbar, um auch während des Corona-Lockdowns hybride Jugendarbeit zu ermöglichen



Selbstverständnis

- Barrierearme Angebote sollen Defizite ausgleichen und Erfolgserlebnisse ermöglichen
- Leihmöglichkeit von technischen Geräten, um Zugänge zu schaffen
- Selbstdefinierte Siegbedingungen verbessern Teilhabechancen und Selbstwirksamkeit
- Nachhaltigkeit, um auch nach dem Projektzeitraum weitergeführt zu werden
- Projekt mit starkem Netzwerkcharakter



Ablauf

- Individuelle Coachings zu relevanten Themen zu Spielverhalten, “Fair Play” und Gesundheitsförderung
- Interaktive Streaming-Formate, um Sozial- und Medienkompetenz zu fördern
- Vermittlung von weiterführenden Themen, wie Jugendschutz oder Kostenfallen
- Online-Schulungen befähigen Mitarbeitende, Jugendliche organisatorisch und technisch zu begleiten

Unsere Gruppen



150

Kinder &
Jugendliche

35

Teams

20

Jugend-
einrichtungen



Streams

Insgesamt fanden 15 verschiedene Stream-Angebote 2021 statt.



Coachings

Wöchentliche Online-Coachings, um soziale Kompetenzen und das Miteinander zu fördern.



Finale

5 große Fortbildungen für Multiplikator*innen aus den Jugendeinrichtungen

Die Disziplinen

Die bisherigen Disziplinen der ESJL wurden mit den Jugendeinrichtungen und den teilnehmenden Teams gemeinsam entschieden und gestaltet. Wichtig war es uns, ein vielfältiges Angebot zu schaffen, das eine breite Zielgruppe anspricht.

- League of Legends
- Rocket League
- Mario Kart 8 Deluxe
- Minecraft



Highlights

01

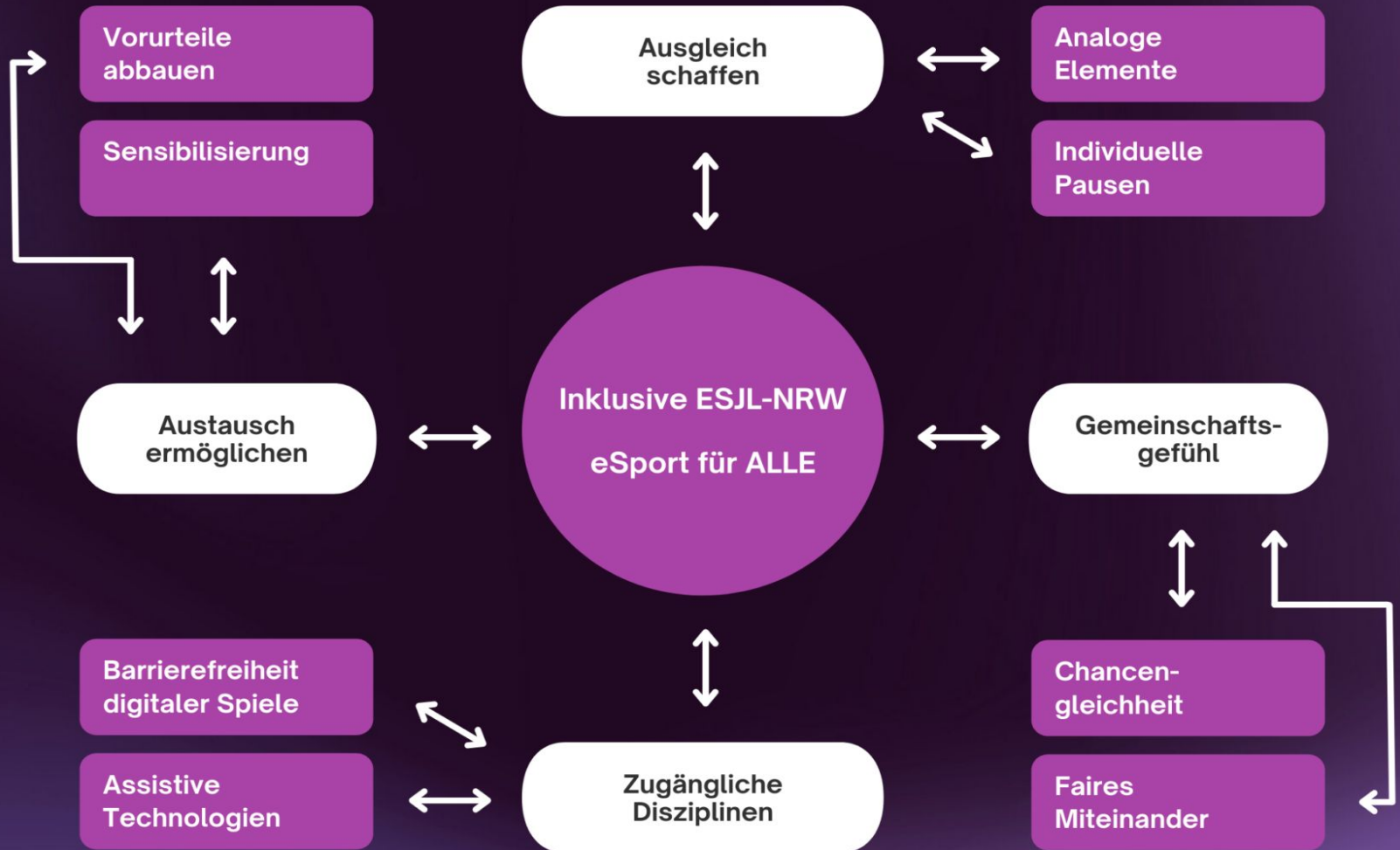
Hybrides Finalevent wurde über 18 Stunden gestreamt und erreichte über 600 Zuschauer*innen.

02

Inklusive Teams konnten in zwei Disziplinen den ersten Platz belegen.

03

Im Rahmen des peer-to-peer-Ansatz beteiligten sich Jugendliche freiwillig bei der Organisation der Liga, der Vorbereitung von Coaching und Finale sowie der Moderation in den Streams.





SCHÖN, DASS IHR DA WART!

*Diese Folie ist nicht barrierefrei.