

E-Sport

Zwischen digitaler Spielkultur und Schule



Ablauf

Begrüßung

Kennenlernen

Persönliche Erfahrungen

Theorieinput

Interview

Diskussionsrunde

Abschluss

Vorstellungsrunde



Unser Team:

https://www.medienbildung.tu-darmstadt.de/aktuelles_medienbildung/team_medienbildung/mitarbeiter.de.jsp

Digitale Spiele sind

*...Spaß und
Unterhaltung*

*...die Befriedigung
natürlicher Bedürfnisse*

...machbarer Erfolg

...manchmal ein Problem

Games sind...

... Erlebnis- und Sozialräume

...ein pädagogisches Medium???

...eine nutzbare Infrastruktur

...Kultur und Kulturgut

„[...] regelbasierte Interaktion, die die Spielerinnen und Spieler emotional bindet und innerhalb eines von der objektiven Realität abgegrenzten Raumes stattfindet.“ (Wagner 2008)

www.lag-jugend-und-film.de

Begriff “e-Sport”

[e-Sport ist] “das wettbewerbsmäßige Spielen von Computer- oder Videospiele im Einzel- oder Mehrspielermodus.“
(Müller-Lietzkow 2006)

“E-Sport legt somit eine professionellere Beschäftigung nahe, erfordert eine intensive Betätigung und ein vorbereitendes Training.“
(Groen et al. 2020)

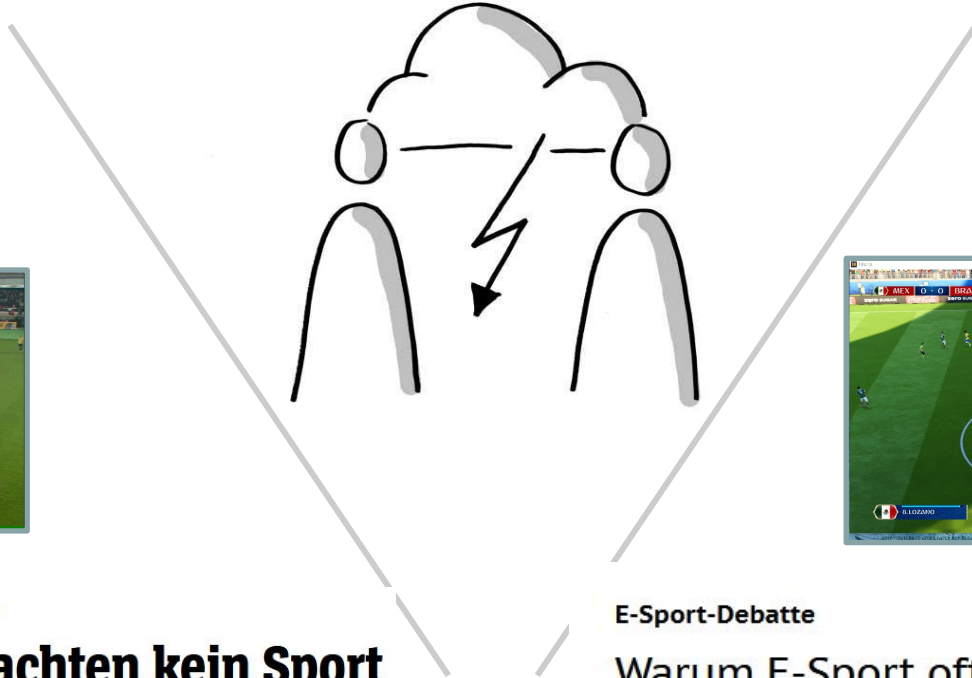
“eSport ist der unmittelbare Wettkampf zwischen menschlichen Spieler*innen unter Nutzung von geeigneten Video- und Computerspielen an verschiedenen Geräten und auf digitalen Plattformen unter festgelegten Regeln.” (ESBD 2018)

Anerkennung des e-Sports als Sport



Im Auftrag des Olympischen Sportbunds

E-Sport ist laut Gutachten kein Sport



E-Sport-Debatte

Warum E-Sport offiziell Sport sein muss

Disziplinen im eSport

FIFA



StarCraft II



Counter-Strike



Hearthstone



Farming Simulator



F1



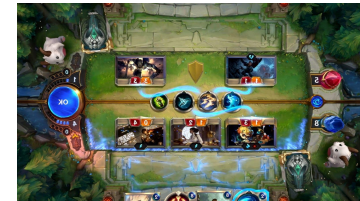
League of Legends



Fortnite



League of Runeterra



Tetris



Sportsimulationen

Echtzeit-Strategie
-> MOBA-Games

Shooter ->
Battle Royale

Kartenspiele

Sonstiges

Entwicklung des e-Sports

“Tennis for Two”

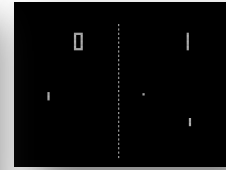


1958

“Pong”

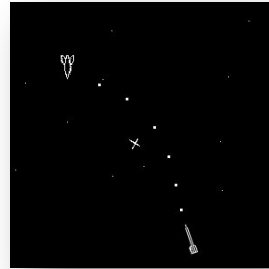


1972



TWIN GALAXIES

1981



“Intergalactic
spacewar olympics”

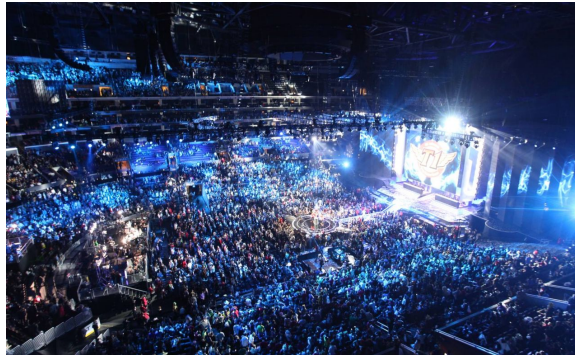


League of Legends World
Championship: Über 10.000
Zuschauer*innen im Staples
Center in Los Angeles.



2009

League of Legends wird
herausgebracht



2013

Fortnite

2017

2019

Dota2: 34,33
Millionen US-Dollar
Preisgeld bei The
International 2019

Herzlich Willkommen Jakob Rietschel!



https://twitter.com/sapphire__lol



https://www.twitch.tv/sapphire__lol



Aber warum mit beschäftigen?

Für die Sportwissenschaft interessant!

Für die Wirtschaft interessant!

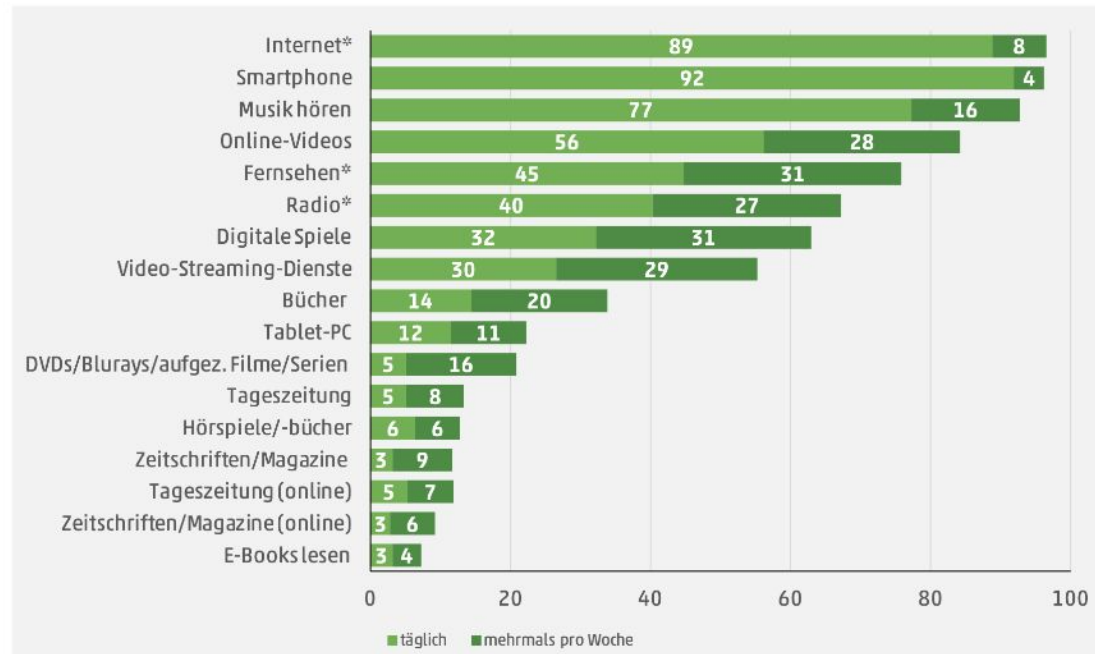
für die Informatik interessant!

Für die Kulturwissenschaften interessant!

Warum für (Medien-)Pädagog*innen und Lehrkräfte interessant?

Warum könnte es für Sie relevant/interessant werden?

Medienbeschäftigung in der Freizeit 2019



Quelle: JIM 2019, Angaben in Prozent; *egal über welchen Verbreitungsweg, Basis: alle Befragten, n=1.200

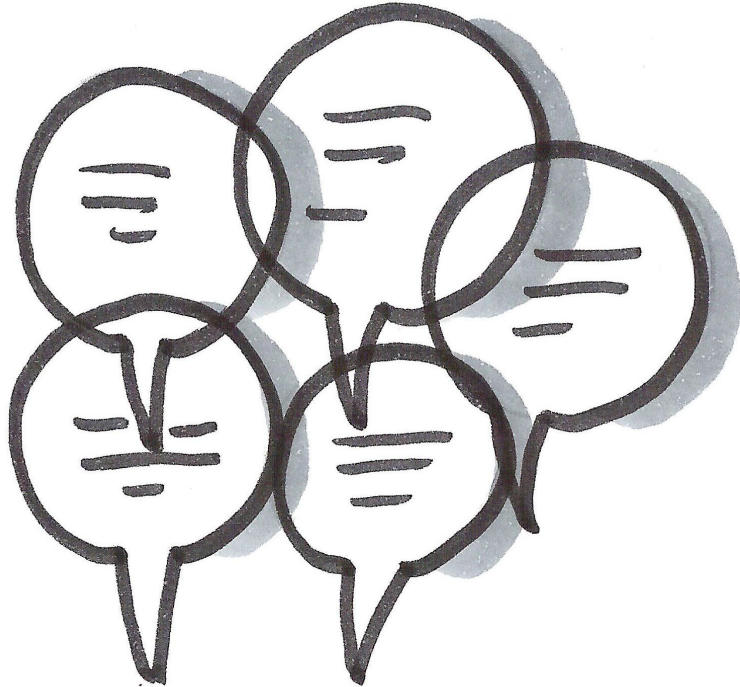
Medienkompetenzen und Medienbildung

„Kompetenzen in der digitalen Welt“ (KMK 2017):

1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren
2. Kommunizieren und Kooperieren
3. Produzieren und Präsentieren
4. Schützen und sicher Agieren
5. Problemlösen und Handeln
6. Analysieren und Reflektieren



„Der adäquate Umgang mit Medien zur Information, Bildung, kulturellen Entfaltung und Unterhaltung als Nutzer und als Produzent, gehören zu den Kulturtechniken, die ein Mensch in einer Informations-oder Wissensgesellschaft erlernen muss, um vollwertig in dieser Gesellschaft mitwirken zu können“ (Süss 2004, 65).



Was beschäftigt mich?

Warum mit dem Thema (weiter)
beschäftigen?

Wie kann ich das alles jetzt praktisch
nutzen?

- Feierabend, Sabine/ Rathgeb, Thomas/ Reutter, Theresa (2019):**JIM 2019. Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12-bis 19-Jähriger. Hg. v. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest. Stuttgart. Online verfügbar unter: https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2019/JIM_2019.pdf, zuletzt geprüft am 18.01.2021.
- Groen, Maïke, et al. (2020):** E-Sport – Ambivalenzen Und Herausforderungen Eines Globalen, Jugendkulturellen Phänomens. *Bewegungen: Beiträge Zum 26. Kongress Der Deutschen Gesellschaft Für Erziehungswissenschaft*, edited by Isabell Van Ackeren et al., 1st ed., Verlag Barbara Budrich, Opladen; Berlin; Toronto, 2020, pp. 477–490. JSTOR, www.jstor.org/stable/j.ctv10h9fjc.37. zuletzt geprüft am 18.01.2021.
- Kultusministerkonferenz (2017):** Bildung in der digitalen Welt - Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 08.12.2016 in der Fassung vom 07.12.2017: KMK Berlin. Online verfügbar unter: https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/veroeffentlichungen_beschluesse/2018/Strategie_Bildung_in_der_digitalen_Welt_idF_vom_07.12.2017.pdf zuletzt geprüft am 18.01.2021.
- Müller-Lietzkow, Jörg/ Bouncken, Ricarda B/ Seufert, Wolfgang (2006):** Gegenwart und Zukunft der Computer-und Videospieldindustrie in Deutschland. Entertainment Media Verlag. Dornach.
- Süss, Daniel (2004):** Mediensozialisation von Heranwachsenden: Dimensionen-Konstanten-Wandel. Springer-Verlag. Wiesbaden.
- Wagner, Michael (2008):** Interaktionstechnologie im gesellschaftlichen Spiel. Eine Grundsatzthese zur kulturellen Bedeutung von digitalen und hybriden Spielen. In: Mitgutsch, Konstantin/ Rosenstingl, Herbert (Hg.): Faszination Computerspielen. Theorie -Kultur -Erleben. Wien: Braumüller, S. 47–56.

Bildnachweise:

<https://www.esports.ch/wp-content/uploads/2016/10/esport-team.jpg>

<https://external-content.duckduckgo.com/iu/?u=https%3A%2F%2Fi.ytimg.com%2Fvi%2FFHxMLnwNs1A%2Fmaxresdefault.jpg&f=1&nofb=1>

<https://footage.framepool.com/shotimg/qf/758278816-steilpass-vulkan-demirel-xavi-tuerkische-nationalmannschaft.jpg>

<https://external-content.duckduckgo.com/iu/?u=https%3A%2F%2Ftse1.explicit.bing.net%2Fth%3Fid%3DOIP.7Xmcv3DoowoimuL6CbG25QHaEi%26pid%3DApi&f=1>

[https://www.livenet.ch/sites/default/files/media/cache/images/titelbild320/342822\[340-460-4262-2604\]-Computerspiele.jpg](https://www.livenet.ch/sites/default/files/media/cache/images/titelbild320/342822[340-460-4262-2604]-Computerspiele.jpg)

<https://www.br.de/puls/themen/popkultur/esport-ist-sport-100.html>

<https://www.spiegel.de/sport/sonst/e-sports-ist-kein-sport-sagt-gutachten-des-olympischen-sportbunds-a-1283793.html>

https://www.amazon.de/Electronic-Arts-1096286-FIFA-PS4/dp/B08BGMSHFQ/ref=sr_1_3?__mk_de_DE=%C3%85M%C3%85C5%BD%C3%95C3%91&dchild=1&keywords=fifa+2021&qid=1610631720&sr=8-3

<http://blog.codemasters.com/wp-content/uploads/2018/11/new-f1-esports.png>

<https://www.extremetech.com/wp-content/uploads/2017/11/sc2.jpg>

https://st.depositphotos.com/1008768/3618/i/950/depositphotos_36185307-stock-photo-see-you-later.jpg

<https://cdn1.dotesports.com/wp-content/uploads/2019/10/17043355/how-to-play-legends-of-runeterra.jpg>

<https://cdn.gamer-network.net/2018/usgamer/Fortnite-Battle-Royale-50v50-Shot-02.jpg>

<https://www.dailydot.com/wp-content/uploads/2019/01/farming-simulator-esports-1-1024x512.jpg>

<https://i.ytimg.com/vi/DdfRQjb5o9k/maxresdefault.jpg>

<https://zwischenseiten.files.wordpress.com/2014/03/diskussion.jpg>

<https://www.gamespot.com/articles/32-million-people-watched-league-of-legends-season-3-world-championships/1100-6416259/>

<https://www.hotspawn.com/dota-2s-the-international-2019-prize-pool-exceeds-30m/>

https://www.iconfinder.com/icons/939743/twitch_twitch.tv_icon_icon

<https://www.stickpng.com/img/icons-logos-emojis/tech-companies/twitter-logo>