



AKTION JUGENDSCHUTZ

Landesarbeitsstelle
Baden-Württemberg

E-Sport

Newsletter des Medienreferats, Ausgabe Februar 2021

Inhaltsverzeichnis

- In eigener Sache: Neue Mitarbeiterin im Medienreferat der ajs
- Was genau ist eigentlich E-Sport?
- E-Sport im Verein und Jugendhaus
- Gender und Diversity im E-Sport
- JIM-Studie 2020: Mehr Jugendliche spielen digital
- Publikationen
- Veranstaltungen und Videocasts

In eigener Sache: Neue Mitarbeiterin im Medienreferat der ajs

Seit 1. Februar 2021 ist Petra Wolf neue Mitarbeiterin der ajs. Sie ist als Fachreferentin für Jugendmedienschutz und Medienpädagogik zukünftig u. a. für das Angebot „**Medienpädagogische Fortbildung für die Sozialpädagogische Familienhilfe**“ im Rahmen der Initiative Kindermedienland Baden-Württemberg zuständig.

Was genau ist eigentlich E-Sport?

„eSport“ steht für elektronischen Sport und meint das digitale Spielen im Rahmen eines sportlichen Wettkampfs.

So **definiert die Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle USK** den Begriff in ihrem **Lexikon der wichtigsten Begriffe** rund um Games und Jugendschutz. Erstmals verwendet wurde der Begriff vor ca. 30 Jahren. Seit etwa 20 Jahren erfährt E-Sport durch zunehmend größere Wettbewerbe, eine weltweite Vernetzung und mediale Berichterstattung immer mehr Aufmerksamkeit.

In unterschiedlichen Formaten wird allein oder im Team gespielt. Als Spiele sind insbesondere Sportsimulationen (FIFA), Echtzeit-Strategiespiele (League of Legends, DotA 2), Kampfspiele (Street Fighter) und Ego-Shooter (Counter Strike) vertreten. Das Genre Battle-Royal (Fortnite, PubG) erfreut sich seit einiger Zeit mmer größerer Beliebtheit. Gespielt wird nach den Regelvorgaben der einzelnen Spiele und verschiedenen Ligen und Verbände. Eine gute

Reaktionsgeschwindigkeit, Koordination, Durchhaltevermögen sowie logisches und strategisches Denken sind Grundvoraussetzungen, um bei E-Sport-Wettbewerben Erfolge verzeichnen zu können. Die Strukturen sind in der Spitze und zunehmend auch in der Breite **professionell organisiert**. Eine **zunehmende mediale Berichterstattung** sorgt für weiterhin steigendes Interesse bei Spieler_innen und Zuschauer_innen.

Die Stars der Szene sind für viele junge Gamer_innen große Vorbilder. Von professionellen E-Sportler_innen geht für viele Heranwachsende eine große Faszination aus. Eltern und Erziehende sollten sich damit auseinandersetzen, die Vorlieben der Kinder und Jugendlichen aufgreifen und mit ihnen zum Thema E-Sport im Gespräch sein. Dabei geht es auch um Fragen nach möglichen problematischen Inhalten in den Spielen und dem Zeitaufwand, den junge E-Sportler_innen haben. Einen aktuellen Überblick zur Thematik gibt es beim **Spieleratgeber NRW**, das **Merkblatt eSports und Jugendschutz** der AJS NRW trifft eine Einschätzung aus Sicht des Jugendschutzes.

E-Sport im Verein und Jugendhaus

TSV 1895 Oftersheim e.V.

Counter-Strike Global Offensive, League of Legends, Super Smash Bros, FIFA ... das sind die Namen einiger Spiele, die bei Deutschlands erstem Amateursportverein mit eigener E-Sport-Abteilung im Training und bei Turnieren gespielt werden. Bereits seit Dezember 2016 engagiert sich der **TSV Oftersheim rund um das Thema E-Sport** und ist darüber hinaus Gründungsmitglied beim **eSport-Bund Deutschland (ESBD)**.

Damit ist dem Verein etwas gelungen, womit viele Verein in Deutschland zu kämpfen haben: den Mitgliederschwund insbesondere bei Jugendlichen zu stoppen und in einen Boom zu verwandeln. E-Sport auf Vereinsebene bedeutet dabei viel mehr als einfach nur digitale Spiele zocken: beim Training werden Sozialverhalten und Kommunikationsfähigkeit geübt. Konzentration, strategisches Denken, Kampfgeist und Zuverlässigkeit sind unabdingbar, um bei Turnieren erfolgreich zu sein. Und das alles unter festen Regeln hinsichtlich der Trainingszeiten und des Jugendschutzes. Über diese und weitere Rahmenbedingungen der E-Sport-Arbeit im Verein gibt Abteilungsleiter **Jonas Stratmann in diesem Artikel** einen spannenden Einblick.

Wer mehr wissen will erreicht die E-Sportler vom TSV Oftersheim über die sozialen Medien (**Instagram, Twitter, Facebook, YouTube**) oder per E-Mail: **esport@tsv-oftersheim.de**.

E-Sport im Jugendhaus Ariba

Seit 2018 gibt es im Reutlinger **Jugendhaus Ariba ein E-Sport-Café**. Entwickelt wurde die Idee dazu von fünf Jugendlichen, die ihr **Konzept 2018 bei einem Jugendforum der Stadt eingebracht** haben. „Wir wollten eine Möglichkeit schaffen, gemeinsam mit anderen Jugendlichen verschiedene Computer- und Konsolenspiele zu spielen und Wettkämpfe an einem öffentlichen Ort auszutragen“, **so die jugendlichen Ideengeber in einem Interview**. Mit Unterstützung der Stadt und medienpädagogischer Begleitung durch den **Verein Kulturwerkstatt** konnte das E-Sport-Café noch im selben Jahr in den Räumen des Jugendhaus Ariba starten. Seither trifft sich in regelmäßigen Abständen eine Gruppe junger Gamer_innen, um zu trainieren und Turniere zu planen und zu organisieren. Auch eine **große Veranstaltung in der Stadtbibliothek** mit Informationen rund um das Thema E-Sport und anschließendem Turnier konnte die Gruppe bereits umsetzen. Einen kleinen Einblick in die Entstehungsgeschichte gibt der Beitrag der **RTF.1-Nachrichten**.

Gender und Diversity im E-Sport

Die Debatte um Gender und Diversity in digitalen Spielen ist nicht neu. Denn obwohl sich Games mit ihren durchweg für alle identischen Grundvoraussetzungen als identitätsoffene Experimentierräume geradezu anbieten, sind Sexismus und stereotype Abwertungen aufgrund von Rollenklischees in der Welt des Gaming nach wie vor präsent. Einen guten Überblick zu den verschiedenen Aspekten sexistischer und gender-stereotyper Diskriminierung in digitalen Spielen und den dazugehörigen Communitys gibt Maike Groen in ihrem Artikel **Gender – (k)ein Thema in digitalen Spielwelten?** in der Broschüre „Gaming und Hate Speech“ der Amadeu Antonio Stiftung. Eine weitere gute Zusammenfassung zur Thematik gibt es beim JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis: **Gamegirls und Gameboys – Computerspiele und das Thema Geschlecht**.

Auch in der E-Sport-Szene sind **Frauen unterrepräsentiert und haben einen schweren Stand**, obwohl sie prinzipiell an allen Turnieren genauso teilnehmen können wie ihre männlichen Konkurrenten. Doch scheitert es oft an einer gezielten Förderung. Frauen werden von den Managern der Teams weitaus weniger in professionelle Strukturen eingebettet. In den Teamhäusern, in denen gemeinsam trainiert und gelebt wird, sind Frauen nicht selten unerwünscht und werden als Ablenkung betrachtet. Speziell für Frauenteam organisierte Wettbewerbe sind weniger populär und die Preis- und Sponsorengelder meist geringer. Nicht zuletzt ist Sexismus in der Szene immer wieder ein Thema. Davon berichtet u. a. die österreichische E-Sportlerin **Marlies Brunnhofner**: „**Dass man ein fettes Girl irgendwie ist und so weiter, aber gut, damit muss man umgehen lernen.**“

Der eSport-Bund Deutschland (ESBD) hat aus diesem Grund im April 2019 die Arbeitsgruppe **„Gender Diversity in Esports“** gegründet. Die Arbeitsgruppe setzt sich dafür ein, die deutsche E-Sport-Szene zu einem diverseren und inklusiveren Raum für alle zu machen. Ein ganz ähnliches Ziel verfolgt das aus Österreich stammende Projekt **„League of Girls“**, das sich für eine stärkere Sichtbarkeit von Frauen im E-Sport einsetzt. Die Wissenschaftlerin und Gamerin Natalie Denk, Mitbegründerin der „League of Girls“, spricht in **diesem Interview** über ihre Faszination am E-Sport, wieso Frauen im E-Sport unterrepräsentiert sind, mit welchen Mitteln sich das verändern lässt und welche Möglichkeiten für Förderung und zum Austausch es für Frauen im E-Sport gibt.

JIM-Studie 2020: Mehr Jugendliche spielen digital

Am **4. Dezember 2020** ist die **JIM-Studie 2020** des Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest erschienen. In der **aktuellen Ausgabe der jährlich erscheinenden Studie** ist wie üblich auch die Nutzungsfrequenz digitaler Spiele bei den Zwölf- bis 19-Jährigen in Deutschland erhoben worden: 68 Prozent der Jugendlichen spielen demnach regelmäßig digitale Spiele, das ist im Vergleich zum Vorjahr eine Steigerung um fünf Prozentpunkte. Die Zahl der Nichtspieler_innen unter den Jugendlichen ist von 13 Prozent im Jahr 2019 auf acht Prozent im letzten Jahr gesunken. Die durchschnittliche Nutzungsdauer von digitalen Spielen an Werktagen ist 2020 um 40 Minuten auf 121 Minuten gestiegen. „Minecraft“, „Fortnite“ und „FIFA“ sind in dieser Altersgruppe nach wie vor die beliebtesten Spiele. Bei den Mädchen landet wie schon im Vorjahr die Simulation „Die Sims“ mit zwölf Prozent auf dem ersten Platz. Um fünf Prozent gestiegen ist die Anzahl der Jugendlichen, die innerhalb eines digitalen Spiels z. B. via In-App-Kauf, schon einmal versehentlich etwas gekauft oder abonniert haben.

Zu den erneut gestiegenen Zahlen bei der Nutzung von Games haben die Situation rund um die Coronapandemie und der Wegfall von Begegnungs- und Freizeitgestaltungsmöglichkeiten sicherlich einen nicht unerheblichen Teil beigetragen. Die Zahlen verdeutlichen jedoch einmal mehr die Affinität von Heranwachsenden zu digitalen Spielen und damit in Verbindung stehenden Themen wie **Let's Plays**, **Livestreaming** oder E-Sport. Umso wichtiger ist es für pädagogische

Fachkräfte, sich mit der digitalen Lebensrealität von Jugendlichen auseinanderzusetzen und sie bei allen Themen rund ums digitale Spiel adäquat zu begleiten.

Weitere ausgewählte Ergebnisse der JIM-Studie 2020

- Die spezielle Situation des Jahres 2020 resultierte in deutlich höheren Mediennutzungszeiten. Die tägliche Internetnutzungsdauer ist nach Einschätzung der Jugendlichen von 205 Minuten im Jahr 2019 auf 258 Minuten in 2020 deutlich gestiegen.
- Zu bedenken ist dabei, dass digitaler Schulunterricht für die meisten Jugendliche in 2020 zumindest teilweise Alltag war. 57 Prozent der Befragten geben an, dass Aufgaben, Materialien und Ergebnisse per E-Mail versendet wurden. 55 Prozent hatten Zugriff auf eine Schulcloud oder verwendeten die Online-Plattform der eigenen Schule. 27 Prozent der Jugendlichen tauschten sich via Videokonferenzen und 15 Prozent über Chats als Lernplattformen aus. 13 Prozent nutzen zum Zeitpunkt der Befragung WhatsApp um Aufgaben, Materialien und Ergebnisse begleitend zum Unterricht zu verschicken.
- Ebenfalls gestiegen ist in 2020 die zeitliche Nutzung von Streamingdiensten. 87 Prozent sehen regelmäßig Videos auf Streaming-Plattformen, im Vorjahr lag dieser Anteil noch bei 74 Prozent.
- WhatsApp ist bei den Jugendlichen weiterhin der bedeutendste Kommunikationsdienst. Bei der Nutzung von Instagram, Snapchat, Pinterest und Twitter lassen sich gegenüber dem Vorjahr Steigerungen zwischen fünf und acht Prozent feststellen. Am deutlichsten ist der Zuwachs bei TikTok – hier hat sich die regelmäßige Nutzung um 19 Prozentpunkte erhöht.



Publikationen

ajs Informationen 2/2020
Geflüchtete in der Jugendhilfe - eine Zwischenbilanz
Bestellung und Download



Schriftenreihe Medienkompetenz
Band 1 bis 7 im Paket
(Band 3 nur noch als Download verfügbar)
[Zur Bestellung](#)



Kompaktwissen
Konflikte lösen - Gewalt vermeiden
[Zur Bestellung](#)



Veranstaltungen und Videocasts

Jugendschutz Basics

Videocasts und digitaler Austausch mit den Fachreferaten der Aktion Jugendschutz

Seit Januar 2021 gibt es monatlich einen Videocast, in dem die Inhalte und Ziele eines Fachreferats der ajs dargestellt werden. Am dritten Donnerstag jeden Monats haben Sie von 10.00 bis 11.00 Uhr in einem digitalen Meeting die Möglichkeit, mit den Referent_innen der ajs zu diskutieren, Fragen zu stellen und Anregungen für unsere Arbeit zu geben.

Themen und Termine

MeKoH

Medienpädagogische Konzeption für die stationären und teilstationären Hilfen zur Erziehung

Diese Fortbildung richtet sich an Einrichtungen der Hilfen zur Erziehung, die für ihre Arbeit eine medienpädagogische Konzeption entwickeln möchten. Sie beginnt im September 2021 und wird in Präsenzveranstaltungen und Onlineseminaren durchgeführt.

In Kooperation mit dem KVJS -Landesjugendamt

Informationen und **Bewerbungskriterien**

Datenschutz geht alle an! Datenschutz in der Familie

Digitale Fachtagung am 25. Februar 2021, 9.00 bis 13.00 Uhr

In Kooperation mit der Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg (LFK)

Programm und Anmeldung

Jugendliche Liebes- (Lebens-) Welten

My heart will "app" on!

Digitaler Fachtag am 12. März 2021 von 9.45 bis 16.30 Uhr

Programm und Anmeldung

LSBTTIQ* - Geschlechtsidentität und sexuelle Orientierung als Thema in der (teil-)stationären Heimerziehung

Seminar am 23. Juni 2021, Jugendherberge International Stuttgart

In Kooperation mit dem KVJS - Landesjugendamt

Programm und Anmeldung

Gewaltprävention in digitalen Zeiten

Halbtägige Fachveranstaltungen für pädagogische Fachkräfte - vor Ort oder als Online-Seminar
Informationen zur Durchführung und zu den Kosten finden Sie auf unserer [Website](#).

Videocasts

Auf unserer [Website](#) finden Sie die Aufzeichnungen unserer bisherigen Online-Seminare sowie unsere Videoreihe „Mediale Angebote in den HzE“. Die Folge „Digitale Angebote für Kleinkinder und Vorschulkinder“ aus der Videoreihe finden Sie auf unserer [Seite zu medienpädagogischen Fortbildungen für Fachkräfte der SPFH](#).

Aktion Jugendschutz Baden-Württemberg
Jahnstr. 12
70597 Stuttgart

Tel.: 0711-23737-0
Fax: 0711-23737-30



Empfehlen Sie uns weiter

Kennen Sie schon unseren [E-Mail-Verteiler](#), der Sie über unsere aktuellen Veranstaltungen und Publikationen informiert?

Wenn Sie diesen Newsletter abbestellen möchten, klicken Sie bitte [hier](#).