



eSport als FutureLab für die digitale Gesellschaft

Adrian Roeske, Julia Hiltcher, Tobias Scholz

GMK-Forum 2021, 19.11.2021

Agenda

- ▶ Eingangsstatements zu eSport und...
 - ▶ Diversität und Inklusion
 - ▶ Soziales Lernen
 - ▶ Digitale Kompetenzen
- ▶ Im Anschluss Diskussion in drei Break-Out-Sessions zu drei Fragestellungen
- ▶ Vorstellung und Diskussion der Ergebnisse
- ▶ Weitergehender Input zu...
 - ▶ eSport aus theoretischer Perspektive
 - ▶ eSport, Medienpädagogik und Schule
 - ▶ eSport in der Praxis

Zur Erinnerung - das Abstract

- ▶ eSport in Schulen, wie kann das zwischen all den Aufgaben gelingen, die Schule ohnehin hat? Gemeinsam mit der Medienpädagogik können Akteur*innen aus dem eSport Strukturen schaffen, die an den Ganztagschulen oder an außerschulischen Angebote angeschlossen werden könnten. Im Workshop soll einerseits dargestellt werden, wie eSport derzeit strukturiert ist und welche Anknüpfungspunkte sich für pädagogische Arbeit zeigen. Zahlreiche Praxisbeispiele wie die eSports-Schulmeisterschaften und Vereinsarbeiten in eSports zeigen Möglichkeiten auf, um die junge Generationen zu erreichen. Gerade dies wird für den traditionellen Sport immer schwerer. Weiterhin hilft der eSport dabei Medienkompetenzen zu vermitteln, die in einer digitalen Welt immer wichtiger werden. Die Anonymität im Internet führt zu Cybermobbing und toxischer Kommunikation, hier kann der eSport in der Schule dem Thema ein Gesicht geben und greifbar machen. Weiterhin zeigt die aktuelle Pandemie, dass das digitale Leben und das digitale Arbeiten immer relevanter werden, interessanterweise ist dieses Verhalten normal für den eSport. Dabei muss nicht die Schule diese eSport-Kurse stemmen sondern können sich Mentor*innen suchen. Vor allem Studierende sind eine wichtige Gruppe in der Entwicklung des eSport und können hier wichtige Kompetenzen wie Führungskompetenz und Sozialkompetenz erlernen und trainieren. Dementsprechend ist dies eine Win-Win-Situation für alle Beteiligten, denn der eSport bietet Potenziale für z.B. Team-Erfahrungen etc.

Einstieg I: Diversität und Inklusion

- ▶ Rassistisch motivierte Straftaten sind 2020 in Deutschland auf einem traurigen Rekord-Hoch - Die alltägliche Gleichstellung der BürgerInnen ist nur rein rechtlich, aber nicht tatsächlich erreicht (Um zwei große D&I Baustellen zu nennen)
- ▶ Im eSport begegnen sich Menschen an Begegnungsorten im realen, sowie im digitalen Raum. Im eSport spielt das Örtliche, sowie das Psychische und Physische, keinerlei Rolle, sofern ProfispielerInnen sich durch ein hohes Leistungsniveau in Bezug auf das Spiel, Kommunikations- und Teamfähigkeit sowie Resilienz (Kritikfähigkeit, Reflektionsfähigkeit) auszeichnen. Es gibt keinen Graben zwischen den Gehältern von Profispielern und Profispielerinnen, keine Ausschlusskriterien abgesehen von Altersbeschränkungen. Der Rahmen, den der eSport für Menschen darstellt, bietet aus medienpädagogischer Sicht viele Chancen, aber auch Risiken.

Einstieg II: Soziales Lernen

- ▶ Die Gesellschaft hat sich, auch durch Covid-19, grundlegend verändert und vor allem die Arbeitswelt hat sich grundlegend gewandelt
- ▶ Für diese Arbeitswelt erlernen Jugendliche viele Skills in Videospiele, sei es Teamarbeit, unter Zeitdruck arbeiten, und vielem mehr. Was aber auch gelernt wird, dass man mit anderen Menschen zusammenarbeiten muss, um Erfolg zu haben, ohne die Person zu kennen oder zu sehen. Diese zwischenmenschlichen Fähigkeiten werden im kompetitiven Umfeld transportiert, aber benötigen ein Basiswissen um diese Skills zu nutzen. Sozialer Umgang im digitalen Umfeld braucht eine medienpädagogische Unterstützung.

Einstieg III: Digitale Kompetenzen

- ▶ Sozialisation ist Mediensozialisation, Aufwachsen ohne digitale Medien heutzutage kaum noch vorstellbar
- ▶ Begleitung beim medialen Aufwachsen durch Schule, Medienpädagogik, Schulsozialarbeit
 - ▶ Wer kann welche Aufgaben übernehmen?
- ▶ Lernen *in*, *über* und *durch* Medien (und eSport)
- ▶ Welche „Future Skills“ brauchen Kinder und Jugendliche und was kann eSport dazu beitragen?

eSport als Futurelab

Diskussion in Break-Out-
Sessions & auf dem Padlet:
[https://padlet.com/aroesk
eifib/t4l54f2g0g8pup6](https://padlet.com/aroesk
eifib/t4l54f2g0g8pup6)

Bildquelle: [The International
2019 Dota® 2 Championships](#)
| [The Opening C...](#) | [Flickr](#)



Ergebnisse des Padlets

Welches Potenzial hat eSport für Schule und Gesellschaft?

Roeske, Adrian • s

eSport als Futurelab für die digitale Gesellschaft

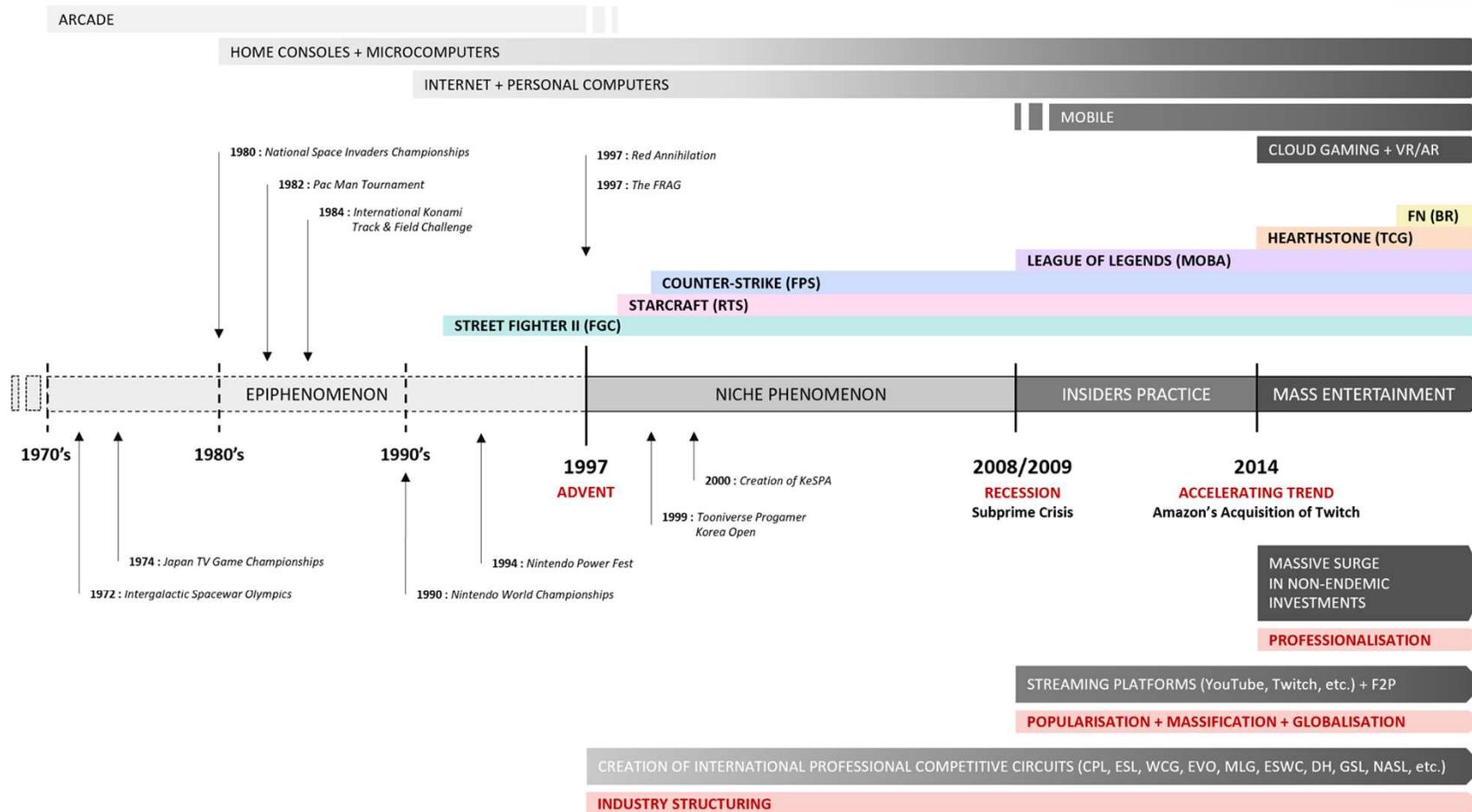
GMK Forum 2021

- Wie kann eSport in die Schule kommen?**
 - ⋮
- Sollte eSport überhaupt in die Schule kommen?**
 - ⋮
 - 👤 Kommentar hinzufügen
- Anbindung an ein Schulfach?**
 - ⋮
 - 💬 1
 - 👤 Roeske, Adrian 10T. Sport wäre z.B ein Fach
 - ⋮
 - 👤 Kommentar hinzufügen
- Beharrliche Forderungen auf politischer Ebene**
 - ⋮
 - 👤 Kommentar hinzufügen
- Einstieg über z.B. League of Legends, Dota2 oder ähnlichem**
 - ⋮
 - 💬 3
 - 👤 Roeske, Adrian 10T. Sexismus als Problem bei der Zugänglichkeit für Frauen
 - 👤 Roeske, Adrian 10T. Kompromissbereitschaft beim Einstieg in die Schulen
 - 👤 Roeske, Adrian 10T. eSport als Chance, um toxischer Community auszuweichen
 - ⋮
 - 👤 Kommentar hinzufügen
- Wer könnte die Verantwortung für den Bereich eSport übernehmen?**
 - ⋮
- Zusammenarbeit mit anderen**
 - ⋮
 - 💬 4
 - 👤 Anonym 10T. Medienpädagogische Partner
 - 👤 Anonym 10T. Schulen bei entsprechender Ausstattung und Personal
 - 👤 Anonym 10T. ESport Vereine
 - 👤 Anonym 10T. Medienpädagogische Partner, Museen ... mit Dozenten/Wissensaustausch des eSport?
 - ⋮
 - 👤 Kommentar hinzufügen
- Mediencouts als Projekt in den Schulen**
 - ⋮
 - 💬 2
 - 👤 Roeske, Adrian 10T. Ausbildung von Fachkräften, die dann wiederum die Schüler:innen ausbilden
 - 👤 Roeske, Adrian 10T. Kontinuierlicher Prozess notwendig
 - ⋮
 - 👤 Kommentar hinzufügen

eSport: Theoretischer Einstieg

The background features abstract, overlapping geometric shapes in various shades of green, ranging from light lime to dark forest green. These shapes are primarily located on the right side of the slide, with some extending towards the center. The overall aesthetic is clean and modern.

Lange Geschichte (Besombes 2019)



Was ist eSport



Von Global zu Lokal



Shifting Metagame



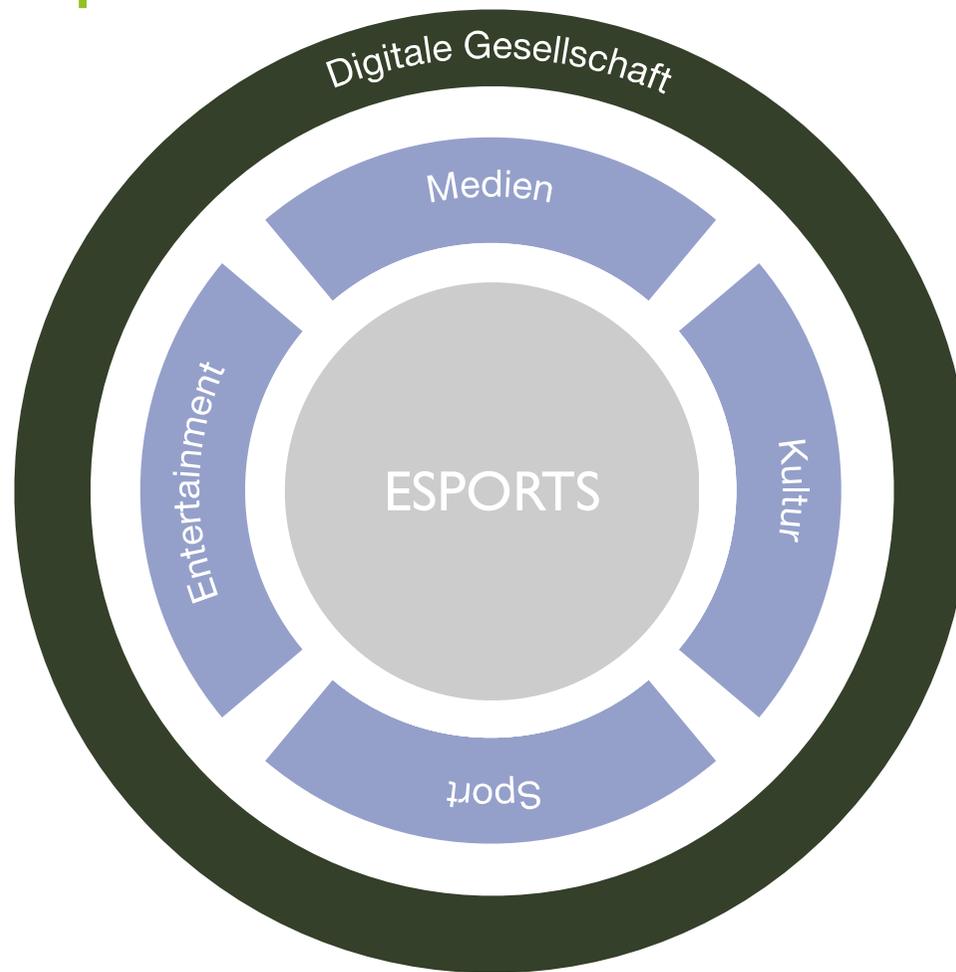
Von Online zu Offline

ESports ist ein **soziokulturelles** Phänomen dass durch die Digitalisierung und Globalisierung ermöglicht wurde, aber durch die Gamer **gestaltet** wird. Dadurch ist der ESports ein **neuartiges** und **digital-first** Phänomen.

Was ist eSport?



Was ist eSport?



eSport, Schule und Medienpädagogik

The background features abstract, overlapping geometric shapes in various shades of green, ranging from light lime to dark forest green. The shapes are primarily triangles and polygons, creating a dynamic, layered effect. A thin, light-colored line extends from the bottom right towards the center of the page.

Schule und Medienpädagogik

- ▶ Breites Aufgabenspektrum an Schulen, Medienbildung zum Teil curricular verankert, Ausgestaltung aber individuell bzw. auch den Schulen überlassen
- ▶ Medienpädagogische Themen häufig mit Projektcharakter in den Schulen, medienpädagogische Fachkräfte sind selten unmittelbarer Bestandteil der Schule
- ▶ Schulsozialarbeit oftmals mit unzureichenden Kompetenzen im Bereich Medienbildung



Medienbildung - eine Frage der Haltung?

▶ Bewahren:

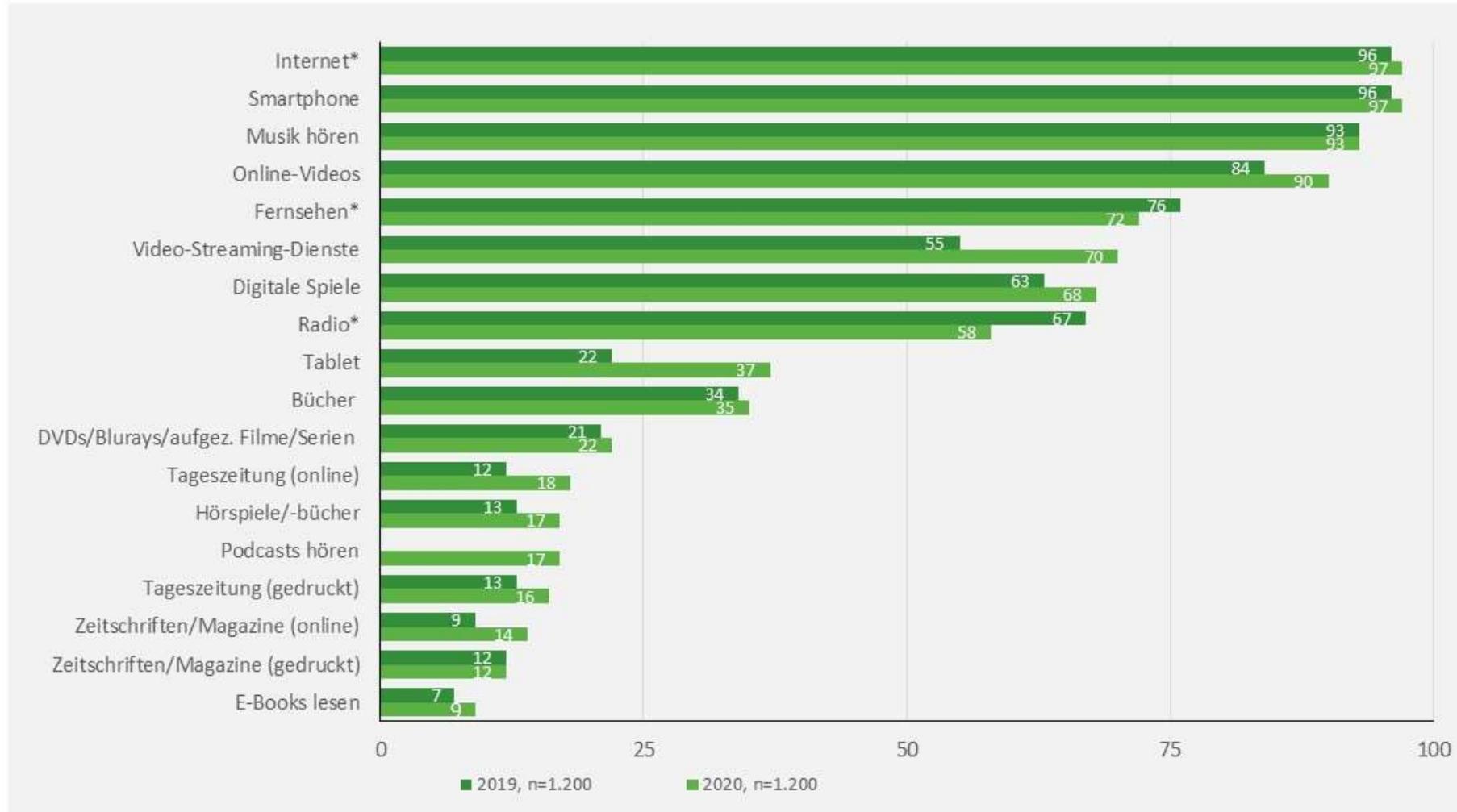
- ▶ Leitfrage: Wie kann ich Kinder & Jugendliche vor Medien schützen?
- ▶ 18. JHD: Verrohung durch Lesen
- ▶ Anfang 20. JHD: Kriminalisierung und Sexualisierung durch Lichtspielhäuser
- ▶ Heute: Verblödung von Kindern und Jugendlichen durch digitale Medien

▶ Befähigen:

- ▶ Kinder werden als Akteure ihres medialen Handelns verstanden
- ▶ Kinder sollen zu Kritikfähigkeit, Entscheidungsfähigkeit, Eigenverantwortlichkeit und zur Übernahme von Verantwortung gegenüber ihren Mitmenschen geführt werden (§ 14 Abs. 1 SGB VIII)

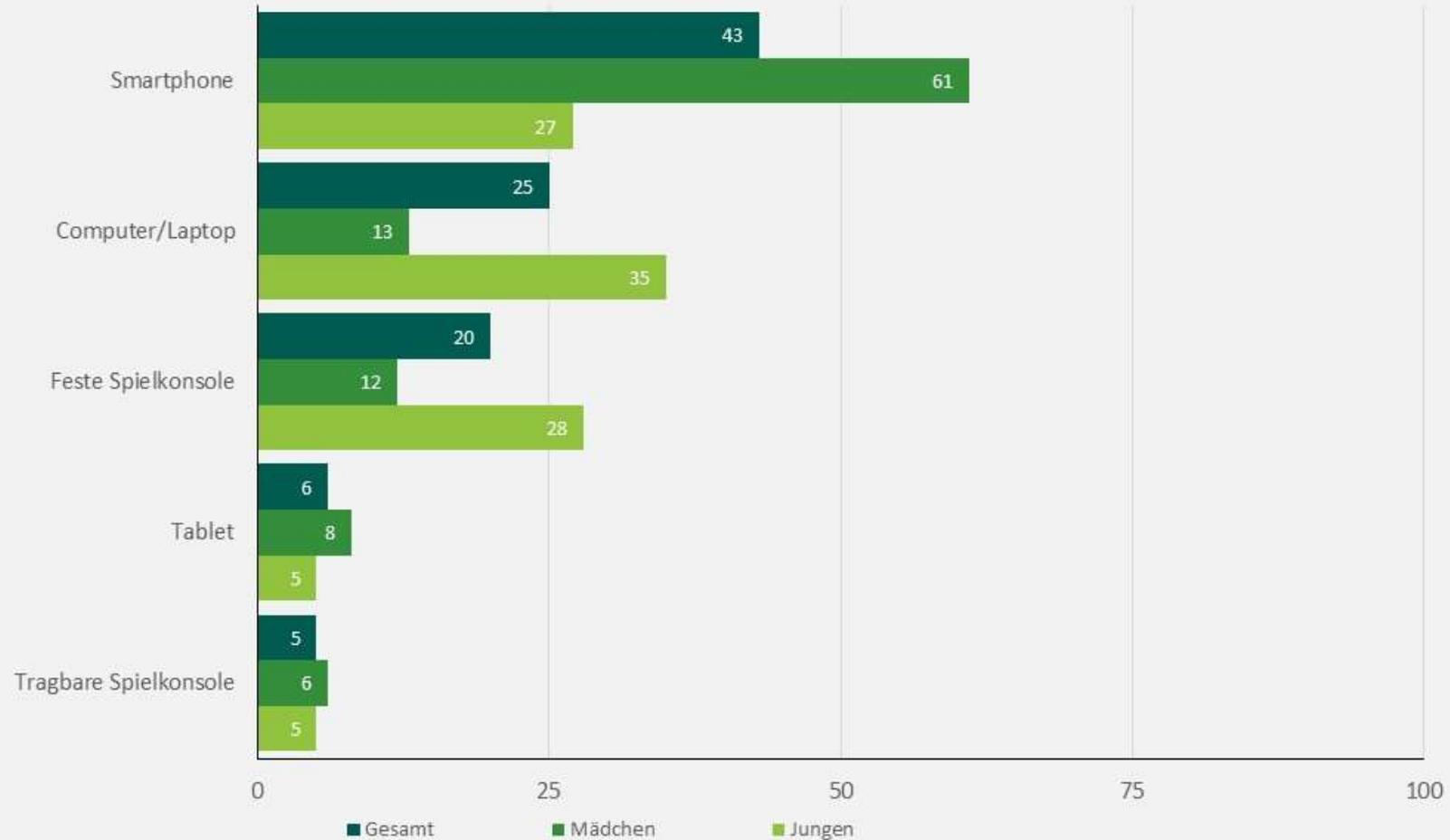
Medienbeschäftigung in der Freizeit 2020 – Vergleich 2019

- täglich/mehrmals pro Woche -



Quelle: JIM 2019, JIM 2020, Angaben in Prozent, *egal über welchen Verbreitungsweg, Basis: alle Befragten

Am häufigsten genutztes Gerät zum digitalen Spielen 2020



Quelle: JIM 2020, Angaben in Prozent, Basis: Nutzer von Computer-, Konsolen-, Tablet-, Smartphonespielen, n=1.105

Liebste Computer-, Konsolen-, Tablet- und Smartphonespiele 2020

- Rang 1 bis 3, bis zu drei Nennungen -

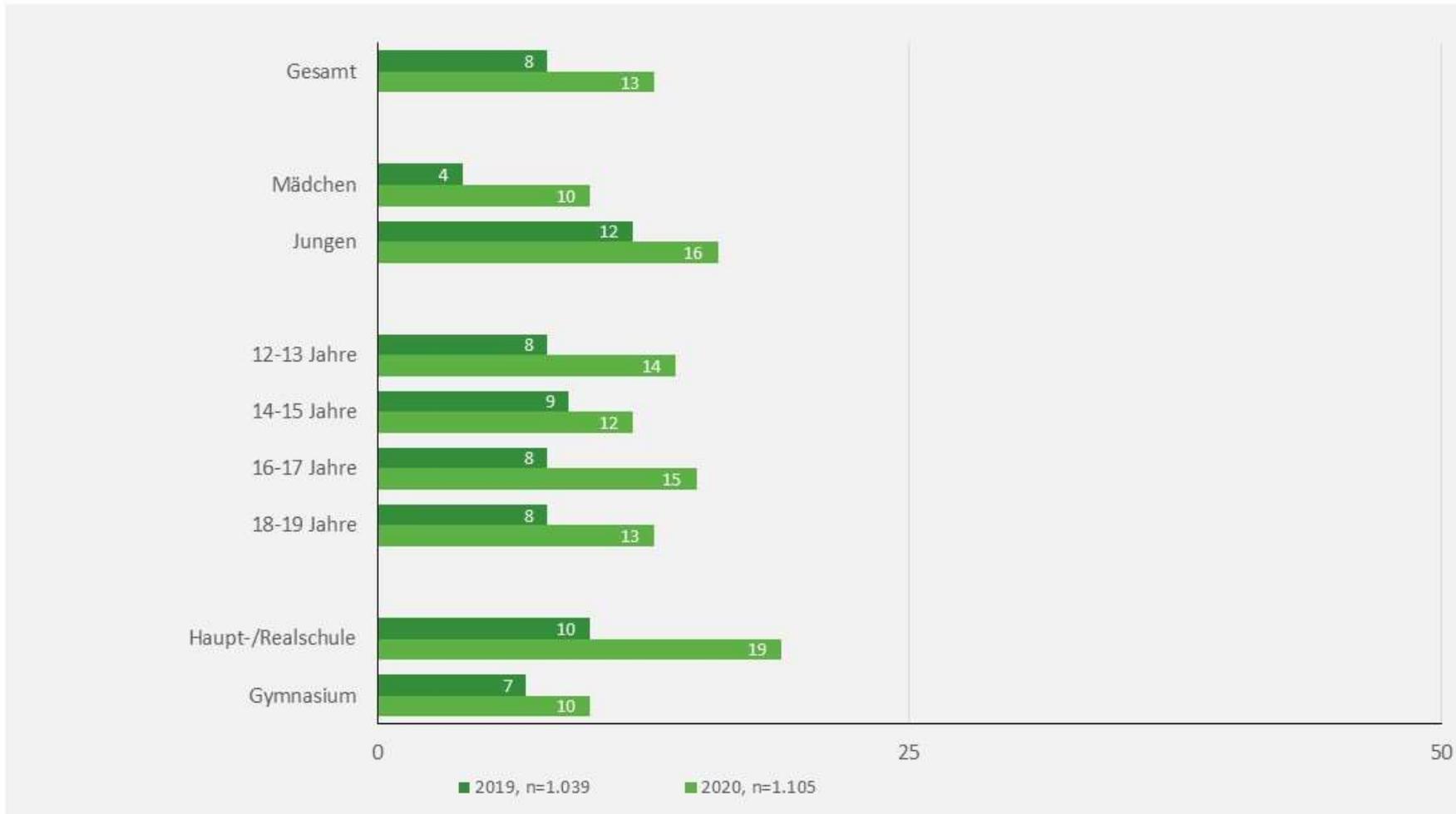
	12-13 Jahre	14-15 Jahre	16-17 Jahre	18-19 Jahre
Rang 1	„Minecraft“ 23%	„Fortnite“ 22%	„Minecraft“ 14%	„FIFA“ 13%
Rang 2	„Fortnite“ 17%	„Minecraft“ 19%	„GTA - Grand Theft Auto“ 11%	„Call of Duty“ 12%
Rang 3	„FIFA“ 11%	„FIFA“ 14%	„Call of Duty“ 10%	„GTA - Grand Theft Auto“ 11%

	Haupt-/Realschule	Gymnasium
Rang 1	„Minecraft“ 20%	„Minecraft“ 12%
Rang 2	„Fortnite“ 18%	„FIFA“ 11%
Rang 3	„FIFA“ / „GTA - Grand Theft Auto“ 12%	„Fortnite“ 9%

Quelle: JIM 2020, Angaben in Prozent, Basis: Nutzer von Computer-, Konsolen-, Tablet-, Smartphonespielen, n=1.105

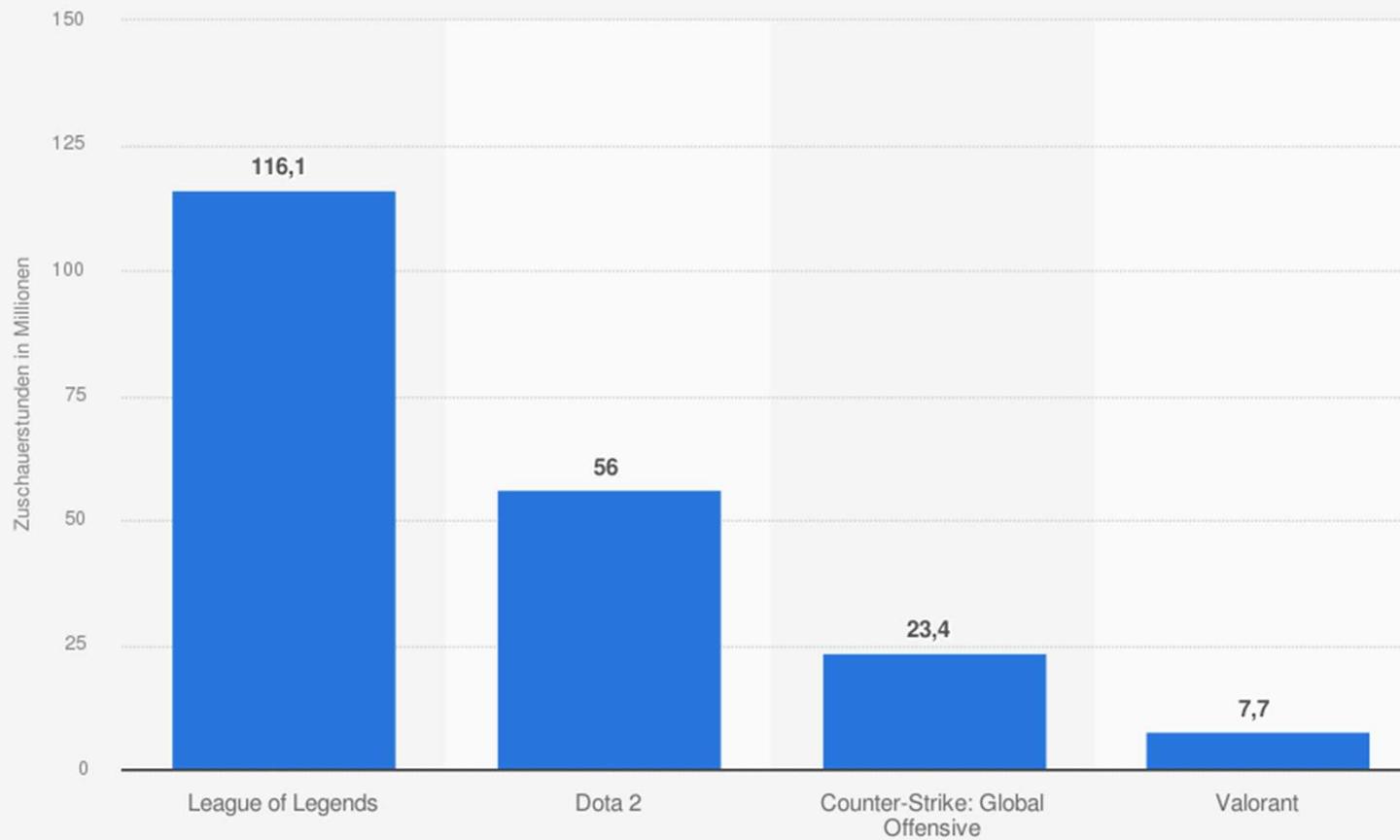
Versehentlicher Kauf/Abonnement bei Spielen 2020 – Vergleich 2019

- Habe schon mal versehentlich etwas beim Spielen gekauft/abonniert -



Quelle: JIM 2019, JIM 2020, Angaben in Prozent, Basis: Nutzer von Computer-, Konsolen-, Tablet-, Smartphonespielen

Die meistgeschauten eSports-Game-Events* auf Twitch.tv im Oktober 2021 nach Spiel (in Millionen Zuschauerstunden)

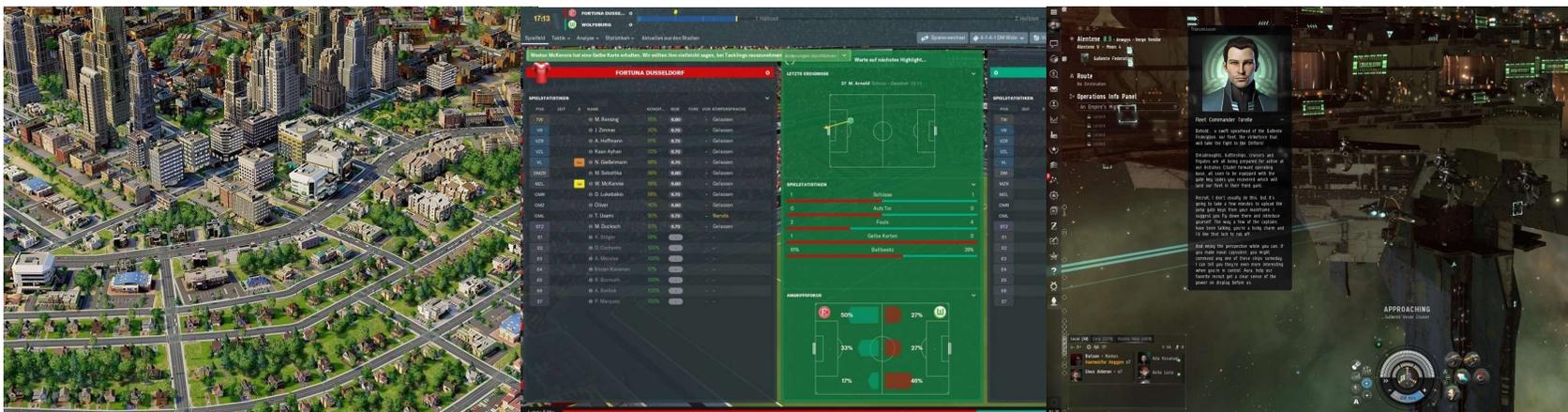


Quelle
Newzoo
© Statista 2021

Weitere Informationen:
Weltweit

Skills für die Arbeitswelt angewandt

- ▶ Sim City -> Anstieg an Architekten der auf Sim City Leidenschaft zurückzuführen ist
- ▶ Fußball Manager -> Datenbank wird für den Profifussball in England genutzt und hat auch zu Entdeckungen von Spielern geführt
- ▶ Eve Online -> Hochrangiger US-Diplomat war auch Diplomat in Eve Online



Was kann man durch eSports vermitteln

1. Zusammenarbeit
2. Ausdauer
3. Lernen lernen
4. Strategisches Denken
5. Verantwortung
6. Beobachten
7. Austausch mit anderen Kulturen
8. Spass an der Arbeit
9. Kenne deine Grenzen
10. Digitalisierung



eSport-Prinzipien

- ▶ (1) Easy to learn, hard to master, and *easy to watch*
- ▶ (2) Shifting metagame
- ▶ (3) Welcome to the Wild West
- ▶ (4) Born digital, born global, born agile



Skills für die Zukunft

Top 10 skills of 2025



Type of skill

- Problem-solving
- Self-management
- Working with people
- Technology use and development

-  Analytical thinking and innovation
-  Active learning and learning strategies
-  Complex problem-solving
-  Critical thinking and analysis
-  Creativity, originality and initiative
-  Leadership and social influence
-  Technology use, monitoring and control
-  Technology design and programming
-  Resilience, stress tolerance and flexibility
-  Reasoning, problem-solving and ideation

Source: Future of Jobs Report 2020, World Economic Forum.

eSport-Führungsfähigkeiten

- ▶ “If you want to see what business leadership may looklike in three to five years, look at what’s happening in games.” *(Reeves 2007)*
- ▶ Bring Fun Back
- ▶ Keep raising the Bar
- ▶ Living on the Edge
- ▶ Trial and Error
- ▶ Motivation beyond Money

(Scholz, 2010)

eSport und gesellschaftliche Verantwortung

- ▶ Orientierung an den ESGs
 - ▶ Environmental, Social & Governance
 - ▶ E: Offsetting, Bäume pflanzen
 - ▶ S: AnyKey, Gamers Outreach, D&I Council, Diverse Hiring usw.
 - ▶ G: Esports Player Foundation, LOUVRE Teams, Schulterchluss mit anderen Ligen
- ▶ Posten der CSR-Managerin
 - ▶ Die oben genannten Maßnahmen orientiert an den ESGs steuern über alle Abteilungen hinweg, Öffentliche Repräsentation

eSport konkret: ESL Gaming als global agierendes Unternehmen



Diversity, Inklusion und Nachhaltigkeit und Verbindungslinien zum eSport

- ▶ Wohin will ESL Gaming in den nächsten Jahren und warum ist das für die Firma wichtig?
 - ▶ Strategie anhand der ESGs weiter vertiefen und mehr Partner an Bord holen um Diversität, ein starkes soziales Miteinander und Umweltschutz bestmöglich voranzutreiben. Wir wollen uns als zentrale Anlaufstelle im eSport für CSR Themen weiter entwickeln, gemäß unserem Motto: Where everybody can be somebody!
- ▶ CO2-Neutralität und ESL Gaming
- ▶ Was ist perspektivisch möglich? Aufforstungsprojekt: Schaffen eines „eSport-Waldes“ -> eSport zum „Anfassen“ / Projekt mit dem Land Hessen
 - ▶ <https://www.planted.green/de/warum-planted-green>

EsportZ Schulmeisterschaft

- ▶ <https://www.schulmeisterschaft.de/>
- ▶ Ca. 60-70 Teams jedes Jahr
- ▶ Jedes Jahr eine Saison
- ▶ Einrahmendes, pädagogisches Material erhältlich

The screenshot shows the website for the EsportZ tournament. At the top, the logo 'E SPORT Z' is displayed with the tagline 'Eine Initiative von ESL und ZEIT FÜR DIE SCHULE'. Navigation links include 'TURNIER', 'REGELWERK', 'SCHULEN', and 'DIE INITIATIVE'. The main heading reads 'DIE TEILNEHMENDEN SCHULEN DER E SPORT Z-SAISON 2'. Below this, a grid of 12 school profiles is shown, each with a logo, school name, and links for 'Team-Profil' and 'Website'.

School Logo	School Name	Team-Profil	Website
AKS	Alfred-Krupp-Schule Q1	Team-Profil	Website
ARS	ARS Leipzig	Team-Profil	Website
BBZ TA.21	BBZ RD-ECK TA.21	Team-Profil	Website
Europaschule	Bernstorff-Gym. Satrup	Team-Profil	Website
INNOVATION	Beruf. Schule Oberhessen	Team-Profil	Website
Bettina-von-Arnim	Bettina-von-Arnim Schule	Team-Profil	Website
Georg-Simon-Ohm	BK GSO	Team-Profil	Website
Berufskolleg Uerdingen	BK Uerdingen-1	Team-Profil	Website
Berufskolleg Uerdingen	BK Uerdingen-2	Team-Profil	Website
Carl-Fuhlrott-Gymnasium	Carl-Fuhlrott-Gymnasium	Team-Profil	Website
MISSING LOGO	Christoph-Graupner-Gym.	Team-Profil	Website
COG	COG 10e Unterschleißh.	Team-Profil	Website

GAMING FOR GOOD WITH GAMERS OUTREACH

Founded in 2007, Gamers Outreach is a charity organization that provides equipment, technology, and software to help kids cope with treatment inside hospitals.



HOW DOES THIS HELP SOCIETY

- Gaming improves the lives of many people afflicted by medical incapacities
- Gamers Outreach is doing just that and we can help those organisations to reach even more people in a more effective way.

HOW DOES THIS HELP ESL

- Directly support our claim that "everybody can be somebody"
- Reach directly to many potential future fans and their families with something truly unique and positive.

HOW DOES THIS HELP PARTNERS

- Positive brand association and directly partnering with pioneering programmes

ONGOING



WHAT ESL DOES

- Become the official charity partner
- Provide space in our arenas for GO activations
- Help international expansion for GO
- Create PR awareness campaign at hospitals

Rückfragen und offene Diskussion zum Abschluss

Vielen Dank fürs Zuhören und Mitmachen!

