



ESPORTS - Esports Professions and Opportunities: Resources and Training for Success

ESPORTS

Esports Professions and Opportunities: Resources and Training for Success

Editors: A. Pfeiffer, T. Wernbacher, D. Heinz, S. Hintersdorf, M. Schulze

Grafik: C. Kraus, A. Pfeiffer

*Includes the proceedings of the 19th international
conferences on Future and Reality of Gaming 2025*



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union



University of Krems Press
2026

Bibliografische Information

ESPORTS - Esports Professions and Opportunities: Resources and Training for Success

Collected Articles

Editors: A. Pfeiffer, T. Wernbacher, D. Heinz, S. Hintersdorf, M. Schulze

University of Krems Press, 2026

DOI: <https://doi.org/10.48341/mp52-5743>

ISBN: 978-3-903470-39-2

This publication was co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union (Key Action 2, KA210-YOU). The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Projektpartner:

ComputerProjekt Köln e.V. (Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW)

Universität für Weiterbildung Krems – Zentrum für Angewandte Spieleforschung & Department für Sicherheitsforschung

Lizenz: Die einzelnen Beiträge unterliegen den jeweiligen Lizenzangaben der Autor_innen.

Product safety according to EU regulation: bibliothek@donau-uni.ac.at

**Department für Sicherheitsforschung
Universität für Weiterbildung Krems
Dr. Karl Dorrek Straße 30
3500 Krems an der Donau**

Print: tredition GmbH, Heinz-Beusen-Stieg 5, 22926 Ahrensburg

Foreword

It is our great pleasure to present this anthology for the Erasmus+ project ESPORTS (Esports Professions and Opportunities: Resources and Training for Success). This project addresses the growing importance of esports as an educational tool and develops an European framework that systematically connects youth work, higher education and non-formal education.

The project partnership consists of ComputerProjekt Koeln e.V. (Fachstelle fuer Jugendmedienkultur NRW) and the Center for Applied Game Studies at the University for Continuing Education Krems in collaboration with the Competence Center for Emergent Technologies in Security Research. Our focus lies on the cross-border exchange of knowledge between Germany and Austria, the promotion of inclusion and diversity, and the teaching of digital skills through esports. A central element of our initiative was the 19th international conference Future and Reality of Gaming (FROG 2025) at the Vienna City Hall. Furthermore, the expert workshop "eSports in der Jugendarbeit" in Cologne developed guidelines on protection, empowerment and participation. The resulting ESPORTS Youth Work and Education Handbook is published as a living document on the DOOR repository of the University for Continuing Education Krems. This anthology was presented at gamescom 2026.

As an introductory chapter we present a summary of the expert dialogue "eSport in der Jugendarbeit". This contribution bundles the central scientific findings and practical impulses of the event and provides an excellent overview of identity, health and gender participation in esports.

In the first part of the anthology (FROG 2025 Conference Proceedings) Susanne Maria Sammer opens with her contribution Cycle Level Up: Frauengesundheit als Ressource fuer Energie, Fokus und Leistung im E-Sport. She explains how the female cycle can be understood as a strategic resource for energy, focus and performance in competitive gaming.

Rudolf Thomas Inderst formulates an innovative approach to teaching methodology in game studies in Wenn Popkultur zur Methode wird: Eine didaktische Annaeherung. He shows how pop cultural reference systems can be used as bridges between theory and experience.

Afshin Gholami, Seyedsadegh Yousefzadeh and Alexander Pfeiffer take an empirical look at team dynamics in Contrasting Social Climates: Toxicity vs. Support in Cooperative Esports Paradigms. Their experimental study examines how supportive, toxic and neutral social climates affect player performance, motivation and sense of belonging.

Stephanie Woessner frames esports as a transformative field for youth media work and educational transformation in her opinion paper Playfulness as a Meta-Strategy. She understands esports as a laboratory for democratic learning and educational policy transformation.

The focus on gender equality is deepened by Vanessa Erdmann in Esports in Gender-Specific Youthwork. Reporting from the practice of a girls' center she analyzes the possibilities and limits of esports offerings in gender-specific youth work.

Sebastian Bender, Thea Richter and Angela Tillmann from TH Koeln offer insights into concrete project work. In eSport in der Jugendhilfe they present the results of a qualitative evaluation of the youth advisory board of the esports youth league (ESJL) in North Rhine-Westphalia.

The inclusion perspective is impressively complemented by Saskia Moes, Martin Profft and Mara Schulze. In Inklusiver eSport in der Jugendarbeit als Bruecke auf den ersten Arbeitsmarkt they use a personal field report to describe how gaming can promote self-efficacy, social participation and career prospects for people with disabilities.

Mara Schulze examines whether and under what conditions intergenerational esports is possible in Intergenerativer eSport: Chancen für Jung und Alt. Using the Silver Gaming project as an example she illustrates the advantages of joint digital gaming for different generations.

Joel Beyer summaries the past and status quo of esports in Germany. Futhermore, he gives an outlook of upcoming developments in the near future.

This practical second part is complemented by a collection of field reports from open child and youth work. The reports by S. Hintersdorf, M. Schwarzer, D. Heinz, T. Reineke, M. Fleischhacker and other colleagues provide concrete insights into successful projects such as the ESJL, the GG E-Sport und Gaming Jugendzentrum, the Bielefeld eSports League u the eSports Schulliga Floridsdorf.

In summary the collected contributions impressively show how multi-layered the phenomenon of esports is in relation to education, youth work and social participation. It is much more than a competitive pastime. It is a cultural space, a pedagogical tool and an engine for inclusion and diversity. We cordially invite you to be inspired by the following pages and wish you a stimulating read.

Cologne and Krems, July 2026

Mag. Dr. Alexander Pfeiffer, Ph.D MA MBA

Mag. MSc MA Thomas Wernbacher

Dipl.-Soz.Päd., M.A. Daniel Heinz

B.A. Intermedia Stefan Hintersdorf

M.Ed. Sonderpädagogik Mara Schulze

Editors of the ESPORTS Project

Table of Contents

Introductory Chapter

Fachdialog „eSport in der Jugendarbeit“

Eine Zusammenfassung der Fachvorträge

Daniel Heinz

Part I – Scientific Contributions (FROG 2025 Conference Proceedings)

Cycle Level Up

Frauengesundheit als Ressource für Energie, Fokus & Leistung im E-Sport

Susanne Maria Sammer

Wenn Popkultur zur Methode wird

Eine didaktische Annäherung

Rudolf Thomas Inderst

Contrasting Social Climates

Toxicity vs. Support in Cooperative Esports Paradigms

Afshin Gholami, Seyedsadegh Yousefzadeh, Alexander Pfeiffer

Playfulness as a Meta-Strategy

Framing Esports for Transformative Youth Media Work and Educational Transformation

Stephanie Wössner

Part II – Practice Contributions: eSports in Youth Work

Esports in Gender-Specific Youthwork

On the Possibilities and Limitations of Esports Programs in Youth Work with Girls

Vanessa Erdmann

eSport in der Jugendhilfe

Wie Jugendliche den Prozess der Einführung einer eSports-Jugendliga in Deutschland erleben und mitgestalten

Sebastian Bender, Thea Richter, Angela Tillmann

E-Sport-Konzepte in der lebensweltorientierten Jugendarbeit

E-Sport als Bildungs- und Entwicklungsraum für junge Menschen

Lea Tünte

Inklusiver eSport in der Jugendarbeit als Brücke auf den ersten Arbeitsmarkt

Ein persönlicher Erfahrungsbericht

Saskia Moes, Martin Profft, Mara Schulze

Intergenerativer eSport

Chancen für Jung und Alt

Mara Schulze

eSport-Projekte in der offenen Kinder- und Jugendarbeit

Erfahrungsberichte aus der Praxis

S. Hintersdorf, M. Schwarzer, D. Heinz, T. Reineke, M. Fleischhacker u.a.

Zwei jugendliche Personen erzählen

Erfahrungsberichte aus der Praxis

Niklas Bergemann, Anonymous

Qualitätsstandards

Erfolgreiche eSport-Projekte in der Kinder- und Jugendarbeit

Daniel Heinz, Alexander Pfeiffer

Fachdialog „eSport in der Jugendarbeit“

Eine Zusammenfassung der Fachvorträge

Daniel Heinz

Format: Zusammenfassung / Fachdialog

Welche gemeinsamen Erkenntnisse lassen sich aus Wissenschaft und Praxis für gelingende eSport-Angebote ableiten? Diese Frage stand im Zentrum eines Fachdialogs zum Thema “eSport in der Jugendarbeit”, der am 19. März 2026 über 30 Expert*innen aus Wissenschaft, Jugendarbeit und Verbänden im Rahmen des ERASMUS*-Projekts ESPORTS zusammenbrachte. Ziel der Veranstaltung waren der interdisziplinäre Austausch aktueller Erkenntnisse und die Entwicklung von Leitlinien für gelingende eSport-Angebote in der Jugendarbeit.

Die im Folgenden aufgeführten Berichte basieren auf den einleitenden Vorträgen des Fachdialogs. Sie beleuchteten eSport aus unterschiedlichen Perspektiven – unter anderem im Hinblick auf Identität und Zugehörigkeit, Gesundheit und Mental Health, Gender, Schutz, Teilhabe sowie Diversität und Inklusion. Sie fassen die zentralen Inhalte der Fachvorträge zusammen und machen die wichtigsten wissenschaftlichen Erkenntnisse sowie praxisrelevanten Impulse für die Leser*innen dieses Handbooks zugänglich. Sie sollen zudem Fachkräften Anregungen für die Konzeption und Umsetzung pädagogischer eSport-Angebote in der Jugendarbeit geben.

Hinweis: Bei den vorliegenden Texten handelt es sich um Gedächtnisberichte. Sie erheben keinen Anspruch auf eine vollständige oder wortgetreue Wiedergabe der Vorträge, sondern fassen die wesentlichen Inhalte auf Grundlage von Protokollen zusammen. Die aufgeführten Literatur- und Quellenangaben wurden an ausgewählten Stellen nachträglich ergänzt, um Leser*innen eine vertiefende Auseinandersetzung mit den behandelten Themen und eine weiterführende Recherche zu ermöglichen.

eSport in der Jugendarbeit – Identität, Zugehörigkeit und soziale Dynamiken

Bericht zum Vortrag von Markus Gennat (FH Münster)

Zum Start des Erasmus+-Fachdialoges zum Thema “eSport in der Jugendarbeit” ordnete Markus Gennat von der Fachhochschule Münster die gesellschaftliche Entwicklung von Gaming und eSport ein. Während Computerspiele(n) in der Vergangenheit häufig mit Vorurteilen in Verbindung gebracht worden seien, hätten sie sich inzwischen zu einem festen Bestandteil der Alltags- und Jugendkultur entwickelt (Feierabend et al., 2025; game, 2025; Bitkom, 2025). Als selbstverständlicher Teil des gesellschaftlichen Alltags erreichen Games Menschen aller Altersgruppen und aller Geschlechter. Aktuelle Erhebungen zeigten, dass Videospiele für viele Menschen nicht nur Unterhaltung, sondern auch soziale Begegnung und kultureller Ausdruck seien (ebd.).

Darüber hinaus verwies Gennat darauf, dass Gaming weit über das eigentliche Spielen hinausreiche. Spielwelten prägten inzwischen Musik, Film, Cosplay, Fanfiction und zahlreiche weitere Bereiche der Popkultur. Auch die Identifikation mit Gaming als Hobby werde im Alltag sichtbar, etwa durch szenetypische Akronyme, Kleidung oder Fanartikel. Für die Kinder- und Jugendarbeit bedeute dies, Gaming nicht als Randphänomen, sondern als Bestandteil jugendlicher Lebenswelten zu verstehen.

Anschließend grenzte Gennat eSport vom allgemeinen Gaming ab, unter anderem beziehend auf den E-Sport-Bund Deutschland e.V. (ESBD, o. D.). eSport beschrieb er als organisierte Form des digitalen Wettkampfs. Zwar werde der öffentliche Blick häufig auf den professionellen eSport gerichtet, tatsächlich bilde dieser jedoch nur einen sehr kleinen Teil der gesamten Szene. Die große Mehrheit der Spieler*innen bewege sich im Amateur- oder semiprofessionellen Bereich und organisiere sich zunehmend in Vereinen oder anderen gemeinschaftlichen Strukturen (ebd.).

Forschungszugang

Den Schwerpunkt seines Vortrags bildeten Ergebnisse des Forschungsprojekts „Förderung von E-Sport als Angebot der außersportlichen Jugendarbeit im Sportverein“ (Gennat et al., 2025). Dieses wurde vom Landessportbund NRW mit dem Ziel initiiert, eSport als potenziellen Bestandteil der Jugend(sozial)arbeit im Sportverein zu erproben. Im Rahmen des Projekts wurden mit Förderung des Ministeriums für Kinder, Jugend, Familie, Gleichstellung, Flucht und Integration des Landes Nordrhein-Westfalen zwischen 2020 und 2024 Sportvereine in Nordrhein-Westfalen beim Aufbau von eSport-Angeboten begleitet und wissenschaftlich untersucht. Im Mittelpunkt stand die Frage, wie sich ein pädagogisch begleitetes eSport-Angebot in einem traditionellen Sportverein auf die Identitätsentwicklung junger Menschen auswirkt. Besonderes Augenmerk lag dabei auf Sozialisationsprozessen, Identitätsarbeit und Genderaspekten. Die wissenschaftliche Untersuchung basierte auf qualitativen Forschungsmethoden. Hierzu wurden leitfadengestützte Einzelinterviews mit 22 Jugendlichen sowie Gruppendiskussionen durchgeführt. Auf dieser Grundlage konnten individuelle Erfahrungen, soziale Dynamiken und Entwicklungsprozesse der Teilnehmenden rekonstruiert werden.

Gaming als anerkannter Teil der Lebenswelt

Ein zentrales Ergebnis der Untersuchung bestand darin, dass die Jugendlichen ihre Leidenschaft für Gaming im Vereinskontext als gesellschaftlich anerkannt erlebten (Gennat et al. 2025). Viele Teilnehmende berichteten, dass sie ihre Begeisterung für das Medium und die Kultur außerhalb des Angebots häufig rechtfertigen mussten. Durch die Integration des eSports in einen Sportverein fühlten sie sich hingegen (auch von Erwachsenen) ernst genommen und wertgeschätzt.

Gennat betonte, dass Jugendliche unabhängig von pädagogischen Angeboten digitale Spiele nutzten. Aufgabe der Jugendarbeit sei es daher nicht, Gaming per se zu verhindern, sondern vielmehr geeignete Räume zu schaffen, in denen Erfahrungen in Gemeinschaft gemacht, begleitet und reflektiert werden können.

Emotionale Sicherheit und Gemeinschaft

Die Untersuchung zeigte außerdem, dass die Vereinsangebote emotionale Sicherheit schaffen können (Gennat et al. 2025). Insbesondere weibliche Teilnehmende beschrieben das Angebot als geschützten Raum, in dem die Möglichkeit bestand, ihre Interessen vorurteilsfrei und ohne diskriminierende Erfahrungen auszuleben. Darüber hinaus berichteten die Jugendlichen von einer hohen emotionalen Bedeutung digitaler Spielwelten. Spielcharaktere oder gemeinsame Spielerlebnisse könnten wichtige Bezugspunkte innerhalb der eigenen Biografie darstellen. Im Vereinskontext würden diese individuellen Erfahrungen in soziale Beziehungen eingebettet und gemeinsam erlebt.

Identitätsentwicklung fördern

Ein weiterer Schwerpunkt der Untersuchung lag auf der persönlichen Identitätsentwicklung (Gennat et al. 2025). Nach den Ergebnissen des Projekts trägt ein pädagogisch begleitetes eSport-Angebot dazu bei, das Selbstbewusstsein junger Menschen zu stärken und ihnen Möglichkeiten zur Identitätsentwicklung zu eröffnen. Gleichzeitig machte Gennat deutlich, dass viele Jugendliche ihre Rolle als eSportler*innen gesellschaftlich weiterhin rechtfertigen müssten. Die Einbindung in einen Sportverein könne dazu beitragen, die eigene Leidenschaft mehr Akzeptanz zu verschaffen und als anerkannten Bestandteil der Freizeitgestaltung wahrzunehmen.

Soziale Zugehörigkeit stärken

Neben der persönlichen Identität spielte auch die soziale Identität eine zentrale Rolle. Durch die Vereinsstruktur entwickelten die Jugendlichen ein ausgeprägtes Gemeinschaftsgefühl. Freundschaften entstanden häufig über das eigentliche Spielen hinaus und führten zu weiteren gemeinsamen Aktivitäten außerhalb des digitalen Raums (Gennat et al. 2025). Auch im Wettkampf beobachtete das Forschungsteam einen respektvollen Umgang mit gegnerischen Teams. Konkurrenz werde von den Teilnehmenden nicht als Gegensatz zu Fairness verstanden, sondern sei Teil gemeinsamer sportlicher Erfahrungen.

Bedeutung für die Kinder- und Jugendarbeit

Aus den vorgestellten Ergebnissen leitete Gennat mehrere Konsequenzen für die pädagogische Praxis ab: Identitätsarbeit in digitalen Spielwelten müsse stärker als Aufgabe der Kinder- und Jugendarbeit verstanden werden und pädagogisch begleitete eSport-Angebote könnten dazu beitragen, Gemeinschaft, Selbstvertrauen und soziale Teilhabe zu fördern.

Eine zentrale Rolle komme dabei den pädagogischen Fachkräften und (ehrenamtlichen) Trainer*innen zu. Sie begleiten Identitätsprozesse, schaffen vertrauensvolle Beziehungen und unterstützen junge Menschen dabei, ihre Erfahrungen im Gaming-Kontext zu reflektieren. Authentizität und ein ernsthaftes Interesse an der Lebenswelt der Jugendlichen seien dabei wichtiger als eigene Spielerfahrung. Darüber hinaus sprach sich Gennat für einen intensiveren Austausch zwischen Jugendhilfe, eSport-Verbänden und politischen Entscheidungsträgern aus. Fragen des Jugendmedienschutzes, geeigneter Rahmenbedingungen und einer zeitgemäßen Förderung digitaler Jugendkulturen sollten stärker gemeinsam diskutiert werden.

Quellen

Bitkom. (2025). *Gaming in Deutschland 2025*. Bitkom Research im Auftrag des Bitkom e. V.

eSport-Bund Deutschland (ESBD). (o. D.). *Definition von E-Sport*. Abgerufen am 8. Juli 2026 von

Feierabend, S., Rathgeb, T., Gerigk, Y., & Glöckler, S. (2025). *JIM-Studie 2025: Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland*. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs).

game – Verband der deutschen Games-Branche. (2025). *Jahresreport der deutschen Games-Branche 2025*.

Gennat, M., Ehlers, J. P., & Tappe, E.-H. (2025). E-Sport im Sportverein: Eine qualitative Perspektive auf emotionale und soziale Prozesse. *merz | medien + erziehung*, 69(6), 119–132.

Gennat, M., Ehlers, J. P., Wortmann, J., & Tappe, E.-H. (2025). E-Sport im Sportverein – Potenziale für die außersportliche Jugendarbeit? Eine (medien-)pädagogische Perspektive. *Forum Kinder- und Jugendsport*, 6, 146–155.

Mental Health und Gesundheit im eSport

Bericht zum Vortrag von Chuck Tholl

Schlechte Ernährung, wenig Bewegung, exzessive Bildschirmzeiten – dies waren lange Zeit die gängigen Vorurteile der Erwachsenenwelt gegenüber dem eSport. Demgegenüber stehen allerdings Mental Health und körperliche Gesundheit als wichtige Faktoren, um im eSport tatsächlich erfolgreich sein zu können. Dr. Chuck Tholl von der Deutschen Sporthochschule Köln beschäftigt sich in Wissenschaft und Lehre unter anderem mit dem breiten Feld der Gesundheit im eSport und erläuterte, wie eSport-Angebote gesundheitsförderlich gestaltet werden können.

Zu Beginn seines Vortrags ordnete Tholl die gesellschaftliche Bedeutung von eSport ein. Er verwies darauf, dass kompetitives Gaming heute für einen relevanten Teil junger Menschen zum Alltag gehört. Gleichzeitig nehme auch die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit gesundheitlichen Fragestellungen im eSport zu. Als Grundlage verwies Tholl unter anderem auf aktuelle Erkenntnisse aus dem *Handbook of Esports* (Jenny et al., 2025). Vor diesem Hintergrund stellte er die Frage in den Mittelpunkt, welche Auswirkungen leistungsorientiertes Gaming auf Gesundheit und Wohlbefinden hat und wie Risiken frühzeitig erkannt und reduziert werden können.

Gesundheit im eSport – Belastung und Beanspruchung

Zur Einordnung gesundheitlicher Auswirkungen stellte Tholl das in der Arbeitswissenschaft etablierte Belastungs-Beanspruchungs-Modell vor (DIN EN ISO 10075-1, 2018). Belastungen beschrieb er als äußere Einflüsse, die auf eine Person einwirken. Dazu zählen im eSport beispielsweise die Spielumgebung, Teamstrukturen, organisatorische Rahmenbedingungen oder private Belastungen. Wie stark diese Belastungen erlebt werden, hänge wesentlich von den individuellen Voraussetzungen sowie den vorhandenen persönlichen und sozialen Ressourcen der jeweiligen Person ab. Als Beanspruchung bezeichnete Tholl die unmittelbaren körperlichen, psychischen und verhaltensbezogenen Reaktionen auf diese Belastungen. Das Modell verdeutlicht, dass Beanspruchungsfolgen sowohl positiv als auch negativ ausfallen können und maßgeblich davon abhängen, wie Belastungen verarbeitet werden und welche Bewältigungsstrategien zur Verfügung stehen (DIN EN ISO 10075-1, 2018).

Zentrale Belastungsfaktoren im eSport

Im weiteren Verlauf des Vortrags erläuterte Tholl typische Belastungen, denen eSportler*innen ausgesetzt sind. Hierzu zählen insbesondere permanenter Entscheidungsdruck während des Spiels, komplexe Multitasking-Anforderungen, hoher psychosozialer Stress sowie die kontinuierliche Kommunikation innerhalb des Teams. Hinzu kommen langes sitzendes Verhalten sowie monotone und sich wiederholende Bewegungsabläufe, die insbesondere Hände, Handgelenke, Schultern und Rücken beanspruchen (DiFrancisco-Donoghue et al., 2019; Rudolf et al., 2022). Diese Anforderungen seien charakteristisch für leistungsorientierten eSport und machten deutlich, dass Gaming keineswegs ausschließlich eine passive Freizeitbeschäftigung darstelle.

Chancen und Risiken für die Gesundheit

Ein Schwerpunkt des Vortrags lag auf den unterschiedlichen Auswirkungen regelmäßigen Gamings. Tholl verwies auf aktuelle Forschungsergebnisse, unter anderem aus dem *Handbook of Esports* (Jenny et al., 2025), die sowohl gesundheitsförderliche Potenziale als auch gesundheitliche Risiken beschreiben. Er betonte, dass eine differenzierte Betrachtung erforderlich sei und pauschale Bewertungen dem Forschungsstand nicht gerecht würden.

Im Bereich der psychischen Gesundheit verwies Tholl auf Studien, die positive Effekte digitaler Spiele auf Aufmerksamkeit, Problemlösefähigkeit sowie visuell-räumliche Fähigkeiten beschreiben.

Gleichzeitig könne intensives Gaming mit Schlafproblemen, Konzentrationsschwierigkeiten oder exzessivem Spielverhalten verbunden sein. Entscheidend sei deshalb eine bewusste Reflexion des eigenen Mediennutzungsverhaltens.

Auch hinsichtlich sozialer Aspekte zeichnete Tholl ein differenziertes Bild. Gaming und eSport ermöglichten den Aufbau sozialer Kontakte, stärkten Kommunikations- und Teamfähigkeit und könnten Gemeinschaft fördern. Gleichzeitig bestehe das Risiko sozialer Isolation oder einer problematischen Verlagerung sozialer Kontakte in den digitalen Raum, wenn Gaming andere Lebensbereiche dauerhaft verdränge.

Im körperlichen Bereich hob Tholl unter anderem Verbesserungen der Reaktionsgeschwindigkeit, Feinmotorik und koordinativen Fähigkeiten hervor. Gleichzeitig wies er auf gesundheitliche Risiken durch langes sitzendes Verhalten, Überlastungsbeschwerden sowie Augenbelastungen hin. Insbesondere die Körperhaltung beim Spielen müsse stärker berücksichtigt werden. Leistungssport sei grundsätzlich nicht automatisch gesundheitsförderlich – dies gelte auch für den eSport (DiFrancisco-Donoghue et al., 2019).

Gesundheitsförderung als Aufgabe der Jugendarbeit

Ein zentrales Anliegen des Vortrags war die Frage, wie gesundheitliche Risiken reduziert werden können. Tholl betonte, dass eSport-Angebote immer durch gesundheitsfördernde Maßnahmen ergänzt werden sollten. Hierzu gehörten regelmäßige Bewegung, gezieltes Ausgleichstraining, ergonomische Spielbedingungen sowie Maßnahmen zur Prävention problematischen Spielverhaltens. Darüber hinaus sprach er sich dafür aus, Ressourcen systematisch aufzubauen. Körperliche Aktivität, soziale Unterstützung und positive Erfolgserlebnisse außerhalb der digitalen Spielwelt seien wichtige Voraussetzungen für einen langfristig gesunden Umgang mit Gaming und eSport. Auch Vereine könnten hierbei eine wichtige Rolle übernehmen. Sie böten nicht nur Trainingsmöglichkeiten, sondern auch soziale Gemeinschaft, persönliche Begleitung und niedrigschwellige Anlaufstellen für junge Menschen. Ebenso hob Tholl die Vorbildfunktion von eSportler*innen, Streamer*innen und Trainer*innen hervor, die einen gesundheitsbewussten Umgang mit Gaming vermitteln könnten.

Zum Abschluss griff Tholl die häufig diskutierte Frage auf, ob eSport als Sport einzustufen sei. Er machte deutlich, dass hierfür bislang keine einheitliche Definition existiere. Unabhängig von sportpolitischen Diskussionen sei jedoch entscheidend, gesundheitsförderliche Strukturen zu schaffen und eSport-Angebote verantwortungsvoll zu gestalten.

Quellen

DIN EN ISO 10075-1. (2018). *Ergonomische Grundlagen bezüglich psychischer Arbeitsbelastung – Teil 1: Allgemeine Aspekte und Konzepte sowie Begriffe*.

DiFrancisco-Donoghue, J., Balentine, J., Schmidt, G., & Zwibel, H. (2019). Managing the health of the eSport athlete: An integrated health management model. *BMJ Open Sport & Exercise Medicine*, 5(1), e000467.

Jenny, S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C., & Olrich, T. W. (Eds.). (2025). *Handbook of esports*. Routledge.

Rudolf, K., Bickmann, P., Froböse, I., Tholl, C., Wechsler, K., & Grieben, C. (2022). Health and well-being of video game and esports players in Germany: The eSports Study 2020. *Frontiers in Sports and Active Living*, 3, 665604.

World Health Organization. (2020). *WHO guidelines on physical activity and sedentary behaviour*. World Health Organization.

Genderpartizipation im eSport – Strukturelle Barrieren und Perspektiven für eine diversitätssensible Entwicklung der Szene

Bericht zum Vortrag von Finja Walsdorff

Im letzten Vortrag referierte die Forscherin Finja Walsdorff, wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf, über die Partizipation von Mädchen und Frauen im eSport. Im Mittelpunkt ihres Vortrags standen die Fragen, warum Frauen trotz ihres großen Interesses an digitalen Spielen im professionellen eSport weiterhin deutlich unterrepräsentiert sind, sowie nach den strukturellen Bedingungen, die ihre Teilhabe beeinflussen.

Zu Beginn ihres Vortrags ordnete Walsdorff die gesellschaftliche Entwicklung des eSports ein. Obwohl digitale Spiele längst in der Mitte der Gesellschaft angekommen seien und Frauen einen großen Teil der Gaming-Community ausmachen (game, 2025), spiegle sich dies im professionellen eSport kaum wider. Der Anteil weiblicher Profi-Spielerinnen liege bei lediglich rund fünf Prozent. Besonders in etablierten eSport-Titeln wie Counter-Strike oder EA Sports FC seien Frauen nur selten vertreten. Walsdorff kritisierte verbreitete Vorurteile, nach denen Mädchen und Frauen grundsätzlich weniger leistungsfähig oder weniger wettbewerbsorientiert seien als Männer. Solche nicht wissenschaftlich haltbaren Annahmen lenkten von den tatsächlichen Ursachen der Unterrepräsentation ab. Vielmehr machte sie deutlich, dass die geringe Beteiligung von Frauen vor allem auf gesellschaftliche Sozialisationsprozesse sowie strukturelle Rahmenbedingungen zurückzuführen sei. Diese Perspektive entspricht auch dem Forschungsstand zu Gender und Gaming (vgl. Beavis & Charles, 2007; Taylor, 2012).

Forschungszugang

Im Mittelpunkt des Vortrags standen Ergebnisse einer eigenen qualitativen Untersuchung im Rahmen ihrer Dissertation mit 18 jungen Frauen aus dem semi-professionellen eSport. Der Fokus lag auf kompetitiven Teamspielen. Ergänzend nahm Walsdorff an Bootcamps teil und begleitete die Spielerinnen in ihrem sportlichen Umfeld. Leitend waren dabei unter anderem folgende Fragestellungen (Gedächtnisprotokoll): Welche individuellen und strukturellen Zugänge, biographischen Verläufe und Motivationen führen Mädchen und Frauen in den eSport? Welchen Partizipationsbedingungen und Barrieren begegnen sie? Welche Strategien entwickeln eSportlerinnen im Umgang mit hegemonialen Geschlechterordnungen und Machtstrukturen im eSport? Wie schaffen und nutzen Spielerinnen Räume der Sichtbarkeit, Anerkennung und Solidarität

innerhalb der eSport-Szene? Welche Erfahrungen machen eSportlerinnen mit strukturellen und institutionellen Förderangeboten und inwiefern können diese zu einer nachhaltigen Veränderung der Szene beitragen?

Geschlechtsspezifische Zugänge zum eSport

Ein Grund, weshalb eSportlerinnen in der Szene unterrepräsentiert seien, führte Walsdorff auf Sozialisationseffekte zurück. Diese wirkten bereits in der Kindheit in Form von unterschiedlichen Zugangswegen von Jungen und Mädchen zum Gaming und eSport.

Nach den Erkenntnissen Walsdorffs beginnen viele Spielerinnen deutlich später mit kompetitivem Gaming als Jungen. Häufig erfolge der Einstieg erst im Jugendalter und oftmals über männliche Familienmitglieder oder Freunden. Diese "Türöffner-Funktion" zum Gaming von männlichen Familienmitgliedern wurde auch schon in anderen Studien belegt, wie z.B. von Lampert et al. (2012). Darüber hinaus würden Jungen häufig früher in ihrem Interesse an Technik und digitalen Spielen unterstützt. Auch der Zugang zu geeigneter Hard- und Software sei vielfach ungleich verteilt. Geschlechterspezifische Erwartungen, wenige weibliche Vorbilder, ein stereotypes Figurenensemble sowie genderspezifische-Marketingstrategien hätten zusätzlich dazu beigetragen, dass Gaming lange Zeit vor allem als männliches Hobby wahrgenommen worden sei. Walsdorff machte zugleich deutlich, dass sich diese Entwicklung langsam verändere. Weibliche Spielfiguren, Streamerinnen und eSportlerinnen seien heute deutlich sichtbarer als noch vor einigen Jahren. Dennoch fehle häufig weiterhin eine intersektionale Perspektive, die unterschiedliche Dimensionen von Diversität berücksichtigt.

Geschlechterordnungen im eSport

Ein weiterer Schwerpunkt des Vortrags lag auf den sozialen Strukturen innerhalb der eSport-Szene. Walsdorff beschrieb den eSport als überwiegend männlich geprägten Raum, in dem Frauen häufig mit Vorurteilen oder geschlechterbezogener Diskriminierung konfrontiert seien. Diese Einschätzung wird durch aktuelle Übersichtsarbeiten bestätigt, die eSport weiterhin als männlich dominiertes Feld mit erheblichen strukturellen Barrieren für Frauen beschreiben (Kuss & Vadapalli, 2025). Dies zeige sich beispielsweise bei der Teamfindung oder im Umgang innerhalb gemischter Mannschaften. Spielerinnen berichteten von fehlender Akzeptanz sowie von stereotypen Zuschreibungen, etwa der Annahme, Frauen verfügten über geringeren Ehrgeiz oder weniger Wettbewerbsorientierung. Solche Erfahrungen erschwerten den Zugang zu leistungsorientierten Teams und beeinflussten langfristig die Entwicklungsmöglichkeiten weiblicher Talente. Darüber hinaus würden Frauen im eSport häufig als Ausnahme wahrgenommen. Dieser Sonderstatus führe nicht zwangsläufig zu mehr Anerkennung, sondern könne zusätzlichen Leistungsdruck und soziale Isolation erzeugen.

Diskriminierung und Toxicity

Besondere Aufmerksamkeit widmete Walsdorff den Erfahrungen von Spielerinnen mit diskriminierendem Verhalten in digitalen Spielgemeinschaften (Beyer, 2023).

Viele Frauen berichteten von sexistischen Beleidigungen, Hate Speech oder anderen Formen toxischer Kommunikation. Solche Erfahrungen träten nicht nur im professionellen Umfeld auf, sondern ebenso im Amateurbereich. Darüber hinaus verwies Walsdorff auf weitere Risiken wie Cybergrooming auf Gaming-Plattformen. Fehlende Schutzmechanismen führten dazu, dass sich viele Spielerinnen aus dem kompetitiven eSport zurückzögen, was wiederum die ohnehin geringe Sichtbarkeit weiblicher Vorbilder weiter reduziere und den nachfolgenden Generationen den Einstieg erschwere.

Gleichstellungsarbeit im eSport

Als wichtige Positivbeispiele stellte Walsdorff Frauenteam und Frauenligen vor. Solche Angebote könnten geschützte Räume schaffen, in denen Spielerinnen Erfahrungen sammeln, Selbstvertrauen entwickeln und sich vernetzen können. (Anmerkung Redaktion: ESL Impact ist eine internationale Counter-Strike-Frauenliga, die 2022 von ESL als Teil der Initiative #GGFORALL ins Leben gerufen wurde.) Gleichzeitig betonte sie jedoch, dass diese Formate vor allem den Einstieg erleichtern sollten. Ziel müsse jedoch eine gleichberechtigte Teilhabe innerhalb der gesamten eSport-Landschaft sein. Als Beispiel für institutionelle Gleichstellungsarbeit stellte sie die equal Esports Initiative vor. Das im September 2021 von der Deutschen Telekom gemeinsam mit SK Gaming und der esports player foundation gegründete Bündnis verfolgt das Ziel, weibliche Talente langfristig zu fördern und Gleichberechtigung, Diversität und Inklusion im professionellen eSport zu etablieren. Gleichzeitig machte Walsdorff deutlich, dass Gleichstellungsarbeit über reine Sichtbarkeit hinausgehen müsse. Einzelne Maßnahmen dürften nicht dazu führen, Frauen lediglich symbolisch zu repräsentieren. Vielmehr brauche es nachhaltige strukturelle Veränderungen sowie eine kontinuierliche Reflexion bestehender Machtverhältnisse.

Bedeutung für die Kinder- und Jugendarbeit

Aus den vorgestellten Ergebnissen ergeben sich wichtige Impulse für die pädagogische Praxis. Mädchen, junge Frauen, aber auch andere im eSport unterrepräsentierte Menschen benötigen niedrigschwellige Zugänge zu Gaming- und eSport-Angeboten sowie diskriminierungssensible Rahmenbedingungen. Dies kann dabei helfen, die beschriebenen Sozialisationseffekte abzumildern. Pädagogische Fachkräfte können dazu beitragen, stereotype Rollenbilder zu hinterfragen und Räume zu schaffen, in denen alle Jugendlichen unabhängig von ihrem Geschlecht ihre Interessen entwickeln können. Hierfür sind auch Schutzkonzepte zur Prävention sexueller Gewalt in Online-Räumen wichtig! Auch in der Jungenarbeit ist die Verdeutlichung von Klischees und die Vermittlung von diversitätsorientierten Werten von großer Bedeutung. Darüber hinaus verdeutlichte der Vortrag die Bedeutung klarer Regeln gegen diskriminierendes Verhalten sowie eines aktiven Umgangs mit Hate Speech und toxischer Kommunikation. eSport-Angebote sollten deshalb nicht nur sportliche oder technische Kompetenzen fördern, sondern auch Respekt, Fair Play, Teilhabe und Vielfalt als zentrale Werte vermitteln.

Über den Autor

DANIEL HEINZ ist Diplom-Sozialpädagoge und Medienspielpädagoge (MA). Er leitet den Fachbereich Games bei der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW. Außerdem ist er Jugendschutzsachverständiger bei der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) und der Freiwilligen Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK) sowie Co-Sprecher der GMK-Fachgruppe Games.

Quellen

Beyer, N. (2023, 22. September). *eSport – Untiefen und Umbrüche*. Spieleratgeber NRW.

game – Verband der deutschen Games-Branche. (2025). *Jahresreport der deutschen Games-Branche*.

Equal eSports Initiative. (o. D.). *Informationen zur Initiative und ihren Zielen*.

Beavis, C., & Charles, C. (2007). Would the "real girl gamer" please stand up? Gender, LAN cafés and the reformulation of the girl gamer. *Gender and Education*, 19(6), 691–705.

Kuss, D. J., & Vadapalli, S. K. (2025). A systematic review of the current state and challenges to the representation of women in esports. *Discover Psychology*.

Lampert, C., Schwinge, C., Kammerl, R., & Hirschhäuser, L. (2012). *Computerspiele(n) in der Familie: Computerspielesozialisation von Heranwachsenden unter Berücksichtigung genderspezifischer Aspekte*. Verlag Hans-Bredow-Institut.

Taylor, T. L. (2012). *Raising the stakes: E-sports and the professionalization of computer gaming*. MIT Press.

PART I

Scientific Contributions

FROG 2025 Conference Proceedings

Future and Reality of Gaming, 11.–12. Oktober 2025, Wiener Rathaus

Cycle Level Up

Women's Health as a Ressource for Energy, Focus and Performance in Esports

Susanne Maria Sammer

Format: Short Paper | DOI: <https://doi.org/10.48341/frog25.1>

Phases of the Cycle and Gaming Parallels

1. Follicular Phase – The Fresh Start

Beginning with menstruation and continuing through the follicular stage, this phase is like the early game. Energy rises, creativity sparks, and curiosity increases. Players feel motivated to explore new strategies and take on challenges. Teamplay benefits from smooth communication and intuitive collaboration, while this phase is ideal for practicing skills, experimenting with tactics, and engaging in cooperative tasks. [Elorduy-Terrado et al., 2025]

2. Ovulation Phase – The Peak

Ovulation resembles the mid-game power spike. Physical strength, focus, confidence, and social skills peak. Players are highly resilient and self-assured, making this phase ideal for competitive matches or tournaments. Team-based strategies are executed efficiently, and solo problem-solving or creative tasks are highly productive. [Schlie et al., 2025]

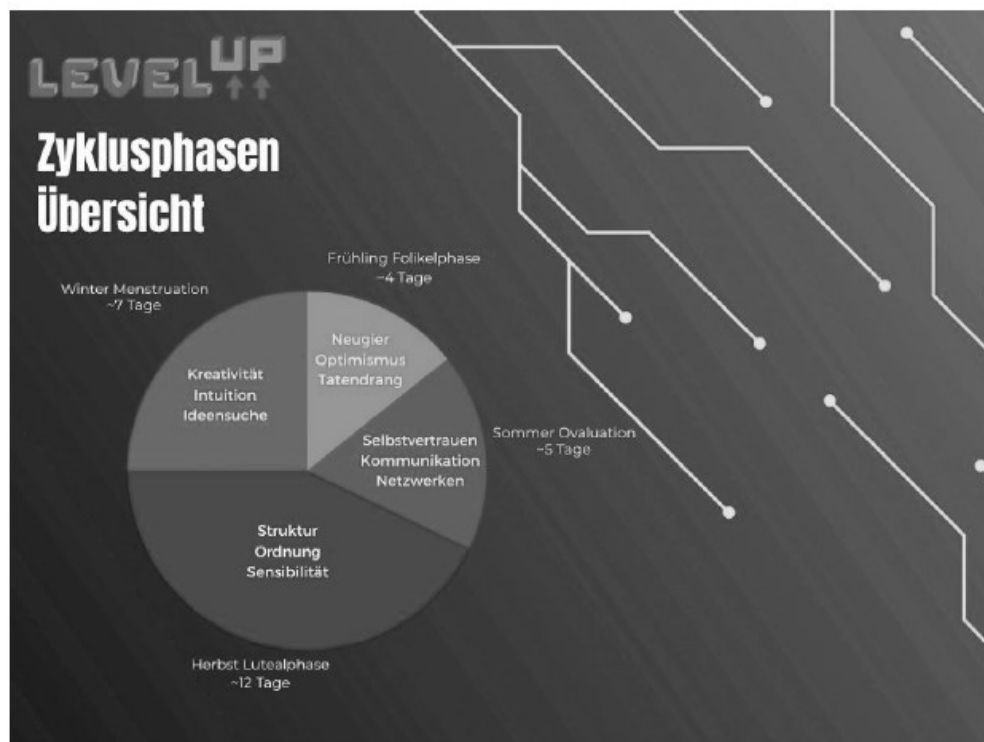
3. Luteal Phase – The Transition

Following ovulation, the luteal phase mirrors late-game management. Energy may fluctuate, mood swings occur, and attention to detail is key. Reflection, structure, and task completion are prioritized. Solo work, analytical review, and focused training yield optimal results, while teamplay benefits from clearly defined roles and supportive communication. [Machado et al., 2025]

4. Menstrual Phase – The Reset

The menstrual phase acts as a reset or cooldown. Physical energy may be lower, but intuition, mental clarity, and sensitivity increase. This is the time for recovery, reflection, and strategic planning for upcoming cycles. Solo-focused gameplay, reviewing past sessions, and preparing strategies for the next high-performance phase are most effective. Leveraging this phase helps stabilize long-term performance. [Amer et al., 2025]

Figure 1. Phases of Cycle



Benefits for Esports Performance

Understanding and aligning with the female cycle offers multiple advantages for esports performance. By synchronizing gameplay and training with natural energy peaks, players experience smoother performance curves, reducing frustration and the perception of inconsistency. Enhanced team communication arises from recognizing fluctuations in energy and focus, which improves collaboration — especially in team-based esports. Sustainable performance is achieved by planning high-intensity activities around peak phases, helping to prevent burnout. Improved self-management is possible during solo-focused phases, which support reflection, tactical planning, and creative problem-solving. Viewing the cycle as a valuable resource fosters empowerment and confidence, encouraging self-trust and motivation. For organizations and coaches, integrating cycle literacy into scheduling strengthens the entire ecosystem. Female players are no longer forced to work against their physiology; instead, they can leverage it for maximum benefit [Schlie et al., 2025].

From Awareness to Action

Cycle Level Up emphasizes that women's health is not a limitation but a powerful, underutilized asset. By aligning energy, focus, and performance with natural rhythms, female players can optimize both solo and team-based gameplay. Phases promoting teamplay enhance collaboration, while solo phases support strategy refinement, review, and innovation. This approach strengthens individuals and teams and encourages organizations to design schedules and support systems that value

biological diversity. Cycle awareness thus provides a framework for sustainable, inclusive, and high-level esports performance – turning variability into a competitive edge.

Acknowledgments

I would like to express my deepest gratitude to the Infernal Chicken Hunters, the esports club that has supported and encouraged me from day one to pursue the topic of women's health in gaming. Special thanks go to my husband, Rainer Sammer, who always stands by my side with boundless enthusiasm, and to my son, Leon Sammer, who inspires me every day to become a better version of myself.

AI Disclaimer

Parts of this article, including translation and text editing, were supported by AI-based tools (Microsoft Copilot). All content was reviewed and finalized by the author.

About the Author

SUSANNE SAMMER is a pedagogical social companion and an expert in women's health in gaming and esports. Through her initiative "Level Up for Your Cycle," she connects topics such as balance, mindfulness, and empowerment with gaming, demonstrating how well-being and performance can go hand in hand. Her goal is to empower women, break taboos, and highlight innovative pathways for a healthy gaming culture. Susanne brings expertise in focus, energy, and mental balance to the stage and is passionately committed to the community — making her a true voice for change in esports. Web: www.susannesammer.at

References

- Schlie, J., Krassowski, V., & Schmidt, A. (2025). Effects of Menstrual Cycle Phases on Athletic Performance and Related Physiological Outcomes: A Systematic Review of Studies Using High Methodological Standards. *Journal of Applied Physiology*.
- Elorduy-Terrado, A., Torres-Luque, G., Radesca, K., Muñoz-Andradas, G., Saenz-Bravo, M., & Domínguez-Balmaseda, D. (2025). Evaluation the Impact of Hormonal Fluctuations During the Menstrual Cycle on the Performance of Female Athletes —Systematic Review. *Muscles*, 4(2), 15.
- Jang, D., Zhang, J., & Elfenbein, H. A. (2025). Menstrual cycle effects on cognitive performance: A meta-analysis. *PLoS ONE*, 20(3): e0318576.
- Amer, N. M. M., Yousef, A. M., Younis, I. K. M., & Shehata, M. M. A. (2025). The Effect of the Menstrual Cycle on Muscle Performance: A Narrative review. *Journal of Physical Therapy*, 2025.

Wenn Popkultur zur Methode wird

Eine didaktische Annäherung

Rudolf Thomas Inderst

Format: Opinion Paper | DOI: <https://doi.org/10.48341/frog25.2>

Die didaktische Herausforderung der Game-Studies-Methodik: Popkultur als Brücke zum methodischen Denken

Im Mittelpunkt der folgenden Überlegungen steht eine zentrale Herausforderung, die das Selbstverständnis der Game Studies im Kern betrifft: die Weiterentwicklung und Vermittlung ihrer methodischen Verfahren (Consalvo & Dutton, 2006). Das transdisziplinäre Forschungsfeld der Game Studies bewegt sich kontinuierlich zwischen theoretischen, technischen und praktischen Dimensionen; darin liegt sowohl seine besondere Stärke als auch eine grundlegende epistemische Unbestimmtheit. Zwar verfügt das Feld über ein beträchtliches Repertoire an Konzepten, Modellen und Theorien, doch sobald es darum geht, diese in konkrete methodische Vorgehensweisen zu überführen, zeigen sich häufig Grenzen im Verständnis ihrer Operationalisierbarkeit. Viele analytische Werkzeuge entstammen benachbarten Disziplinen, etwa der Film- und Literaturwissenschaft, der Soziologie oder der Informatik, und erweisen sich nur teilweise als adäquate Instrumente für den spezifischen Gegenstand des Spiels. Denn das Spiel lässt sich weder als Textobjekt noch als technisches Artefakt fassen, sondern es ist Prozess, Interaktion und Erfahrung zugleich. Diese hybride Ontologie des Untersuchungsgegenstandes erschwert insbesondere die didaktische Vermittlung methodischer Ansätze. Studierende nehmen offenbar generell Methoden häufig als etwas wahr, das angewendet werden muss, nicht jedoch als eine Denkweise, die reflexiv erprobt werden kann (Matos et al., 2023). Sie erscheinen formelhaft und distanziert, bisweilen sogar hemmend für kreative Impulse. Eine zentrale Aufgabe der Lehre in den Game Studies besteht daher darin, diese Distanz produktiv zu transformieren. Methoden sollten nicht als Checklisten präsentiert werden, sondern als dynamische Denkbewegungen erfahrbar sein; als Instrumente, die es ermöglichen, Hypothesen zu erproben, Perspektiven zu verschieben und neue, oftmals spielerische Erkenntnispfade zu eröffnen. Eigene Erfahrungen aus der Lehre zeigen, dass methodisches Verständnis nur begrenzt durch Erklärung entsteht, sondern vielmehr durch kulturelle Aktivierung. Wenn Studierende die Struktur einer Methode in etwas wiedererkennen, das ihnen vertraut ist, etwa in einer narrativen Form, einer Spielfigur, einer Regelmechanik oder einem Meme, wird das Abstrakte anschaulich.

Popkulturelle Metaphern fungieren in diesem Zusammenhang als vermittelnde Brücken, da sie methodische Prinzipien in vertraute Erfahrungsformen übersetzen. Eine Methode über die Logik einer Queststruktur oder über das Balancing eines Multiplayer-Systems zu erschließen, kann neuartige Zugänge zum theoretischen Denken eröffnen. Diese Form der Vermittlung setzt voraus, dass Lehrende ihre methodischen Instrumentarien kontinuierlich reflektieren sowie überarbeiten, denn die Herausforderung liegt dabei nicht nur in der Auswahl der geeigneten Methode, sondern in ihrer situativen Aktivierung; didaktisch wirksam wird sie erst im Moment ihrer Anwendung. Daraus folgt die Notwendigkeit, Studierende stärker in die Entwicklung, Variation und gegebenenfalls auch in die Erfindung methodischer Ansätze einzubeziehen. Ein sogenanntes Methoden-Jamming, also die spielerische Neukombination bekannter Verfahren, eröffnet beispielsweise die Möglichkeit, Theorien aus der Soziologie oder der Narratologie experimentell an Games zu erproben. Auf diese Weise entsteht ein didaktischer Prozess, der Theorie und Praxis in wechselseitiger Rückkopplung verbindet und so fortlaufend überprüft. Darüber hinaus erfordert die Vermittlung von Methoden in den Game Studies ein Bewusstsein für deren interdisziplinäre Herkünfte. Vielen Studierenden ist anfangs nicht klar, dass selbst technisch anmutende Analysen, etwa zum Interface-Design oder zu Regelarchitekturen, auf kulturwissenschaftliche Tiefenschichten verweisen. Meines Erachtens müssen Lehrende diese Verbindungen sichtbar machen, beispielsweise indem sie zeigen, wie Begriffe aus der Ästhetik, Psychologie oder Medienphilosophie in die Beschreibung von Spielmechaniken einfließen. Dadurch wird (oftmals erst) erkennbar, dass Methoden nicht von außen auf Spiele angewendet werden, sondern aus den Spannungsfeldern spielerischer Erfahrung hervorgehen. Ziel ist es, methodische Ansätze als spielerische Denkformen zu begreifen, als offene und dynamische Systeme, die sich ebenso wandelbar erweisen wie ihr Gegenstand. In meiner eigenen Lehrpraxis hat sich gezeigt, dass dieser Zugang dann besonders wirksam ist, wenn methodische Reflexion nicht vor, sondern während des Spiels erfolgt, also im direkten Dialog mit der Praxis und nicht erst in einer retrospektiven Theoretisierung. Im Folgenden sollen vier exemplarische Vermittlungszugänge aus meiner Unterrichtspraxis vorgestellt werden.

Methode #1: Cold-Playing als die Erfassung der Erstbegegnung zur Minimierung von Vorurteilen

Die erste Methode lässt sich als „Cold-Playing“ bezeichnen, wobei die Begriffsbildung auf der Praxis des „Cold Reading“ basiert, wie sie etwa von (vermeintlichen) Wahrsager:innen oder Bühnenmagier:innen eingesetzt wird. Während im Cold Reading scheinbar in-time Kenntnisse über Personen suggeriert werden, basiert der Effekt tatsächlich auf präziser Beobachtung von Kleidung, Körpersprache und Sprachmustern (Dutton 1988). Ein bekanntes popkulturelles Beispiel hierfür liefert die Fernsehserie *The Mentalist* (2008 –2015), in der der Protagonist Patrick Jane durch aufmerksamkeitsbasierte Analysen beeindruckt, die auf wahrgenommene Details und nicht auf übernatürliche Fähigkeiten zurückgehen. Im wissenschaftlichen Kontext der Game Studies überträgt Cold-Playing dieses Prinzip, allerdings unter methodisch reflektierten Bedingungen. Es bezeichnet einen Analyseansatz, bei dem Forscher:innen ein Spiel ohne jegliche Vorkenntnisse, also ohne Trailer, Rezensionen, Spoiler oder Lösungswege, rezipieren. Das Spiel wird sozusagen „kalt“ gespielt,

während sämtliche Eindrücke systematisch dokumentiert werden, beispielsweise durch Notizen, Audio- oder Videoaufzeichnungen. Im Rahmen des Cold-Playing-Ansatzes empfiehlt es sich didaktisch, die eigenen Notizen entlang gezielter Leitfragen zu strukturieren, um die subjektiven Erstbeobachtungen möglichst differenziert zu erfassen und eine theoriebewusste Reflexion zu ermöglichen. Zunächst sollte festgehalten werden, welche unmittelbaren Eindrücke beim Erstkontakt mit der Spielwelt entstehen und welche Elemente, etwa bezüglich Design, Atmosphäre oder Ausgangssituation, besonders ins Auge fallen. Im Anschluss daran gilt es, die vom Spiel in der Frühphase angeregten Handlungen und Entscheidungen sowie deren Inszenierung zu dokumentieren. Wesentlich ist zudem, welche spezifischen Mechaniken, Regeln oder Funktionen spontan sichtbar werden und inwiefern sie das initiale Spielerlebnis prägen. Von zentraler Bedeutung ist es weiterhin, wie narrative Strukturen, Charaktere oder audiovisuelle Gestaltungselemente direkt wahrgenommen werden, bevor Kontext- oder Vorwissen das Verständnis beeinflussen kann; an dieser Stelle soll auch reflektiert werden, in welchem Maße Erwartungshaltungen mit den tatsächlichen Spielerlebnissen interagieren oder ob unerwartete Diskrepanzen auftreten. Zu erfassen sind darüber hinaus Situationen, Details oder Momente, die besonders erinnerungswürdig erscheinen, insbesondere wenn sie sich von gängigen Genrekonventionen abheben. Auch die Wahrnehmung von Feedback- oder Belohnungsstrukturen beim unvoreingenommenen Spielen sowie deren Effekt auf Motivation und Immersion sind zu berücksichtigen. Besonders relevante Einträge entstehen mit Blick auf Ereignisse, die zunächst als „unwichtig“ erscheinen (oder von den Studierenden in einer „Erstbefragung“ als solche beschrieben werden), deren Bedeutung sich jedoch im Verlauf des Spielens herauskristallisiert. Schließlich schließt die Reflexion mit der Frage ab, ob sich die Spielstruktur als transparent, komplex oder geheimnisvoll präsentiert und warum dies so erscheint. Zugleich sollte untersucht werden, welche spontanen Fragen oder Hypothesen entstehen und inwiefern sie als Ausgangspunkt für weiterführende Analysen dienen können. Durch die konsequente Orientierung an diesen Leitfragen wird es möglich, den Cold-Playing-Prozess methodisch kontrolliert zu dokumentieren und eine fundierte analytische Basis für die anschließende Spielanalyse zu schaffen. Ein Anwendungsbeispiel kann die Analyse von Mass Effect (2007) sein: Anstatt das Spiel mit einer vorab gebildeten Erwartungshaltung hinsichtlich narrativer Verzweigungen oder Beziehungssysteme zu betreten, begegnet die Forscherin dem Spiel wie einer unbekannten Erfahrung. Im Fokus stehen dann nicht Franchise-Bekanntheit oder Genrezuordnungen, sondern primäre Beobachtungen wie die Eigenheiten der Alien-Kommunikation, das Tempo der Kampfsequenzen oder die Art und Weise, wie grundlegende moralische Entscheidungen eingeführt werden. Ähnlich verhält es sich bei The Legend of Zelda: Breath of the Wild (2017): Ohne kontextuelles Vorwissen erscheint die offene Welt nicht als Sammlung etablierter Stereotype, sondern als eigenständige, überraschungsreiche Landschaft, in der zum Beispiel die Auswirkungen scheinbar nebensächlicher Ereignisse wie das Auslöschung einer Fackel durch Wind oder das Scheitern an nassem Fels durch Regen besondere Aufmerksamkeit erhalten. Im Falle von Disco Elysium (2019) bleibt in der ersten Spielphase unersichtlich, dass die Innenstimmen des Protagonisten Spielmechaniken entsprechen; diese präsentieren sich zunächst als Ausdruck eines Bewusstseinsstroms, bevor die methodische Funktion einzelner Attribute offenbar wird. Solche

Momente besitzen eine hohe interpretative Relevanz, da sie nicht antizipiert, sondern unmittelbar erfahren werden. Die methodische Stärke von Cold-Playing liegt darin, Spieleanalysen aus der Perspektive unvoreingenommener oder neuer Spieler:innen zu ermöglichen, wodurch Einschätzungen auf der Grundlage von Instruktion, Community-Diskurs oder sekundärem Wissen minimiert werden. Als alleinige Methode reicht dies zwar nicht aus, in Verbindung mit weiteren Verfahren jedoch konstituiert Cold-Playing einen anschaulichen Einstieg in die vertiefte analytische Auseinandersetzung mit digitalen Spielen.

Methode #2: Ludoforensik versteht Spiele als forensische Beweismittel kultureller Logiken und Funktionen

Game Studies greifen regelmäßig auf Analyseverfahren aus Literatur- oder Filmwissenschaft zurück, wobei narrative und audiovisuelle Aspekte im Fokus stehen. Digitale Spiele sind jedoch mehr als Erzählstrukturen und bewegte Bilder; sie stellen regelbasierte, kulturelle Systeme dar, deren Charakter maßgeblich durch Technologie, Ideologie und Design geprägt ist. Vor diesem Hintergrund erfordert ein adäquates analytisches Vorgehen die Hinwendung von interpretativen zu investigativen Fragestellungen (Rothöhler 2021). Das Konzept der Ludoforensik schlägt eine epistemische Perspektivverschiebung vor, indem digitale Spiele als forensisches Beweismaterial betrachtet werden. Im Kern verbindet der Begriff das Ludische, sprich die geregelte und strukturierte Natur des Spiels, mit dem Forensischen, also einer detaillierten, materiell und spurenorientierten Analysepraxis. Die leitende Fragestellung verschiebt sich von der Rekonstruktion von Narrativen („Welche Geschichte erzählt dieses Spiel?“) hin zu einer Untersuchung operativer und ideologischer Parameter, etwa: Welche Formen von Agency werden im Spiel ermöglicht, welche Handlungen erfahren Belohnung oder Sanktion, und inwiefern sind Mechaniken von ideologischen Mustern durchzogen? Drei Analyseverfahren sind innerhalb dieser so skizzierten Ludoforensik von zentraler Bedeutung. Erstens: die Spielautopsie. Darunter ist die systematische Zerlegung eines Spiels in seine funktionalen Segmente zu verstehen, wie etwa die Analyse von Level-Strukturen, Checkpoints oder Timing-Mechanismen. Am Beispiel von Dark Souls (2011) lassen sich diese strukturellen Elemente nicht nur als Designentscheidungen, sondern als Bedeutungsträger begreifen, die Werte wie Wiederholung, Durchhaltevermögen oder Leid vermitteln. Zweitens: die ludische Spurensicherung, bei der ideologische Einschreibungen in Spielmechaniken aufgedeckt werden. So lässt sich in Fortnite (2017) erkennen, dass die Belohnungsmechanik den Fokus auf Akkumulation und Konsum legt; Agency ist an Überlebensfähigkeit in einer sich verengenden Arena gebunden, wobei neoliberale Wettbewerbsmuster und Ressourcenknappheit inszeniert werden. Drittens: die ästhetische Pathologie. Hier werden Störungen, Fehler oder Bugs als produktive Analysemomente ausgewertet. Im Fall von Cyberpunk 2077 (2020) sind technische Dysfunktionen nicht allein als Mängel der Produktion zu interpretieren, sondern verweisen zugleich auf die Grenzen ambitionierter Entwicklungsprozesse und das ideologische Gewicht, das etwa dem Realismus beigemessen wird.

In der Summe transformiert die Ludoforensik die Aufmerksamkeit von Repräsentationsstrategien hin zu operationalen Funktionslogiken. Digitale Spiele erscheinen nicht länger ausschließlich als narrative Texte, sondern als kulturelle Beweisstücke, deren Mechaniken, Regeln und Fehler analytisch

erschlossen werden können. Denkbare methodische Ergänzungen zu dieser skizzierten Ludoforensik bilden einen Brückenschlag zu den Kolleg:innen der Digital Humanities, wenn es um die Integration „digitalforensischer Techniken“ geht, wie in etwa die systematische Anwendung von Datenrekonstruktion, Mustererkennung und Code-Analyse, um spielinterne Abläufe und Spuren noch differenzierter zu erfassen. Ergänzend wäre eine multimodale Analyse wünschenswert, die ludoforensische Verfahren mit visueller, akustischer und narrativer Analyse kombiniert, um die komplexen Wechselwirkungen zwischen Spielmechanik, Erzählstruktur und Ästhetik umfassend aufzuschlüsseln. Darüber hinaus erscheint mir die Berücksichtigung sozialer und kollektiver Dimensionen wichtig, indem beispielsweise Community-Aktivitäten, Modding-Praktiken oder kooperative Spielweisen als erweiterte Aspekte forensischer Analysen betrachtet werden. Die entsprechend ausgebildete Perspektive befähigt Studierende, Analyseprozesse operativ statt rein interpretativ zu gestalten; sie erlernen, wie Spiele als Funktionen dekonstruiert, Spuren gesichert und Dysfunktionen als Hinweis auf materielle wie ideologische Bedingungen begriffen werden. In kollektiven Analyseverfahren, etwa durch Team-Autopsien, werden Spiele schließlich zu interaktiven, operativen und oft widersprüchlichen medialen Texten.

Methode #3: Micoludology inspiriert durch Microfeminism: Zielgerichtete Analyse kleinster Spielhandlungen

Der Ansatz der Micoludology eröffnet eine Perspektive, die sich bewusst auf die oft übersehenen, kleinen Momente des spielerischen Handelns konzentriert, indem sie Mikro-Ereignisse wie einzelnes Knopfdrücken, Interface-Geräusche oder haptisches Feedback in den analytischen Fokus rückt. Analog zum Konzept des Microfeminism, einer kulturellen Praxis, die alltägliche und scheinbar marginale Widerstandshandlungen gegen Geschlechterungleichheit untersucht, erlaubt Micoludology die Offenlegung tieferliegender Designlogiken und Steuerungsmechanismen durch die Analyse dieser Mikromomente (Chaney 2024). So prägt beispielsweise im Spiel Celeste (2018) das exakte Timing einzelner Sprünge und Dash-Bewegungen als körperlich erfahrbares Element wesentlich das Spielerlebnis und vermittelt Bedeutungsebene wie das thematische Durchhaltevermögen unmittelbar über motorische Aktionen. Im Fall von Spielen wie Candy Crush Saga (2012) oder Stardew Valley (2016) zeigen sich affektive Stimuli in Form von Soundeffekten, visuellen Anreizen oder repetitiven Spielhandlungen, wie Inventarorganisation oder Angelaktionen, die gezielt emotionale Bindungen fördern und langfristige Spielfortsetzung motivieren. Im Seminar ermöglicht diese Mikroebenenanalyse durch detailgenaue Mitschnitte und kollektive Reflexionen das Verständnis, wie kleine Interaktionselemente Entscheidungsprozesse und Gewohnheitsbildungen steuern. Somit sensibilisiert Micoludology für die fundamentale Bedeutung kleiner, spielerischer Handlungen als konstitutive Bausteine des Gesamtspiels und fördert gleichzeitig eine reflexive Annäherung an die Steuerungs- und Affektmechanismen digitaler Spiele. Dergestalt verstehe ich die Micoludology auch als Brücke zwischen theoretischer Analyse und praktischer Game-Design-Praxis, denn in der professionellen Spielentwicklung werden mikrostrukturelle Details gezielt eingesetzt, um das Spielerlebnis zu steuern und langfristige Bindung zu fördern. Entwickler:innen nutzen etwa Soundeffekte, haptisches Feedback oder das präzise Timing von Steuerbefehlen, um emotionale

Reaktionen hervorzurufen und spielerische Herausforderungen unmittelbar erfahrbar zu machen; diese bewusste Gestaltung der Mikrointeraktionen zeigt, dass Micoludology nicht nur analytisches Werkzeug, sondern auch Reflexionsraum für Designentscheidungen und deren Wirkung ist. Methodologisch eröffnet die Betrachtung von Mikromomenten vielfältige Zugänge: Neben der traditionellen Videoanalyse ermöglichen etwa Eye-Tracking-Studien und haptische Sensorik tiefe Einblicke in die Wahrnehmung und Motorik spielender Personen. Cluster-Analysen von Steuerungsdaten können Muster im Spielerhandeln offenlegen, die sonst womöglich übersehen werden. Diese Methoden vertiefen das Verständnis dafür, wie Spieler:innen digitalen Welten auf sehr granularer Ebene begegnen und sie aktiv mitgestalten. Darüber hinaus bietet Micoludology wichtige kritische Perspektiven, indem sie verdeutlicht, wie kleine Steuerungs- und Affektmechanismen normative und ideologische Strukturen reproduzieren können. So lassen sich Mikromuster als Teil einer spielinternen „Mikropolitik“ verstehen, die subtile Machtverhältnisse festschreibt und damit auch eine gezielte Infragestellung fördert. Gerade das ist im Übrigen auch eine inhaltliche Schnittstelle zur vorgestellten wie diskutierten Ludoforensik. Durch die Analyse dieser Mikrostrukturen kann gezeigt werden, wie komplexe sozio-kulturelle Dynamiken selbst in vermeintlich banalen Details verankert sind. Bei einem Blick auf die didaktischen Möglichkeiten sei erwähnt, dass Micoludology Studierenden eine intensive, reflexive Auseinandersetzung mit digitalen Spielen bietet. Die Analyse kleinster Details sensibilisiert für die vielfältigen Steuerungsmechanismen und affektiven Impulse, die Spielprozesse durchziehen, und fördert kritisches Denken. Im Seminar können Gruppen minutengenaue Mitschnitte analysieren und so die oft verborgenen Zusammenhänge zwischen Mikrointeraktionen und Gesamtspielprozess herausarbeiten. Auf diese Weise bietet Micoludology nicht nur ein neues Verständnis für das Medium Spiel, sondern auch eine praxisnahe Herangehensweise, um spielwissenschaftliche Kompetenzen zu entwickeln und die eigene Wahrnehmung zu schärfen.

Methode #4: Die OODA-Schleife als dynamisches Modell zur Analyse von Echtzeit-Spielverhalten

Als vierter und letzter Methodenvorschlag wird ein ursprünglich aus der Militärstrategie stammendes Modell erläutert, welches sich auch für die Analyse und das Verständnis spielerischen Verhaltens eignet: die sogenannte OODA-Schleife, ein Akronym für Observe, Orient, Decide, Act (Beobachten, Orientieren, Entscheiden, Handeln). Dieses Konzept wurde entwickelt, um Entscheidungsprozesse in hochdynamischen Situationen zu beschreiben, wie sie etwa Kampfpiloten in der Luftfahrt begegnen (Koza, Öztürk, & Willer, 2024, S. 105 –110). Die Erfahrung, die ich im Rahmen meines Krav-Maga-Trainings mit dem Begriff sammelte, zeigt dessen vielfältige Übertragbarkeit insbesondere auch auf das Verhalten von Spieler:innen in digitalen Spielen. Die OODA-Schleife beschreibt einen iterativen Zyklus, in dem Informationen aus der Umwelt aufgenommen und verarbeitet werden, um rasche Entscheidungen und darauf folgende Handlungen zu ermöglichen. Beispielsweise können Spieler:innen in Counter-Strike (2000) ein Geräusch wahrnehmen (Beobachten), daraufhin eine räumliche Einschätzung der Gegner:innen vornehmen (Orientieren), sich für den Einsatz einer Blendgranate entscheiden (Entscheiden) und diese schließlich ausführen (Handeln). Diese Schritte

wiederholen sich in schneller Folge, da jede Handlung die Spielsituation verändert und neue Informationen generiert. Analog dazu verläuft auch im Spiel Hades (2020) ein solcher Entscheidungszyklus: Ein Lichtsignal kündigt einen gegnerischen Angriff an (Beobachten), der Spieler oder die Spielerin erkennt daraufhin das Angriffsmuster und orientiert sich, um den Angriff zeitgerecht auszuweichen (Orientieren). Er oder sie trifft die Entscheidung, mittels Dash der Attacke auszuweichen (Entscheiden) und vollzieht diese Ausweichbewegung (Handeln). Der rasche Ablauf dieser Schleife ist wesentlich für das dynamische und herausfordernde Spielgeschehen. Dieses dynamische Prozessmodell unterstützt das Verständnis der kognitiven und motorischen Anforderungen an die Spielenden und verdeutlicht die zentrale Rolle verkörperter Entscheidungszyklen im Echtzeitspiel. Die Bedeutung der OODA-Schleife für die Game Studies besteht darin, dass sie die dynamische, Echtzeit-basierte Natur von Spielhandlungen präzise abbildet; in empirischen Forschungsansätzen lässt sich dies beispielsweise durch die Kombination von Eye-Tracking-Daten, Eingabeverläufen und qualitativ angelegten Interviews realisieren, die sich thematisch an den einzelnen Phasen der Schleife orientieren. Systemanalytisch kann rekonstruiert werden, wie die Regeln und Mechaniken eines Spiels die Handlungsmöglichkeiten in jeder Phase dieses Zyklus begrenzen oder erweitern. Das Modell eröffnet meiner Ansicht nach zudem anspruchsvolle forschungsleitende Fragestellungen: Wie gestalten Interface-Designs die Fokussierung der Aufmerksamkeit? Inwieweit beeinflusst Zeitdruck die kognitive Verarbeitung und Entscheidungsfindung? Welche Rolle spielt körperliches Feedback, etwa über Controller oder Virtual-Reality-Geräte, in der Ausformung und Wahrnehmung des OODA-Zyklus? Somit bietet die OODA-Schleife eine differenzierte analytische Linse, um die zeitlichen sowie verkörperten Dimensionen des Spielens in ihrer Komplexität und Dynamik systematisch zu erfassen.

Zusammenfassung und didaktischer Ausblick

Methoden als praxisnahe, popkulturell aktivierte Tools für einen Erkenntnisgewinn

Wie eingangs ausgeführt und diskutiert, steht die Methodenvermittlung in den Game Studies vor einer doppelten Herausforderung. Einerseits erfordern digitale Spiele aufgrund ihrer komplexen, regelbasierten und algorithmischen Struktur eigenständige analytische Zugänge, die über narrative Interpretationen hinausgehen. Andererseits wirken methodische Ansätze auf Studierende oft abstrakt und theorielastig, was die Motivation und das Verständnis erschweren kann. Eine mögliche Lösung liegt in der strategischen Übersetzung popkulturell bekannter, transmedialer Muster und Praktiken in wissenschaftliche Methoden. Vier Ansätze, welche ich bereits in Seminaren und Kursen eingesetzt habe, wurden dazu vorgestellt: Cold-Playing, das die Frische der Erstbegegnung einfängt, indem es Vorurteile ausschaltet; Ludoforensik, die die Analyse von Spielen von Interpretation zu Investigation verschiebt und Spiele als Beweise kultureller Logiken betrachtet; Micoludology, inspiriert vom Microfeminismus, das die Bedeutung kleiner Spielhandlungen für größere Designstrukturen und affektive Ökonomien aufzeigt; sowie die OODA-Schleife, ein dynamisches Modell zur Analyse der Echtzeit-Wahrnehmung, Orientierung, Entscheidung und Handlung von Spieler:innen. Didaktisch bedeutet dies, Methodik verständlich, verkörpert und anschaulich zu

vermitteln – ähnlich den Regeln von Spielen selbst. Studierende sollen Methoden nicht nur als abstrakte Theorien, sondern als praktische Werkzeuge zur Erkenntnisbegleitung begreifen. Damit wandelt sich der „Stolperstein“ Lernen zum „Sprungbrett“ für eine tiefere wissenschaftliche Leidenschaft. Abschließend möchte ich betonen, dass der Beitrag, auch wenn die vorgestellten Methoden gezielt und teilweise in einem hybriden Ansatz kombiniert eingesetzt werden, nicht als empirische Untersuchung zu verstehen ist. Vielmehr handelt es sich hierbei um eine Work in Progress, eine vorläufige Reflexion und eine Anregung zur weiteren methodischen und theoretischen Auseinandersetzung in den Game Studies. Trotz der positiven Erfahrungen mit diesen vier Zugängen drängen sich mir selbstkritische Fragen auf, welche einer vertieften Prüfung bedürfen. Beim Cold-Playing idealisiere ich die Möglichkeit einer reinen, unvoreingenommenen Erstbegegnung. Allerdings: Sind wir als sozialisierte Mediennutzer:innen nicht stets von Genrekonventionen und Diskursen vorgeprägt, sodass die Anweisung zur Vorurteilsfreiheit eine artifizielle Naivität erzeugt? Bei der Ludoforensik wiederum lauert die Gefahr eines positivistischen Fehlschlusses, also dem Glauben, in den Spielspuren liege eine objektive, quasi-forensische „Wahrheit“ verborgen, die nur entschlüsselt werden müsse. Überspiele ich damit, dass auch die forensische Lektüre eine stark interpretative und theoriegeleitete Setzung bleibt? Die Micoludology riskiert, im Mikrokosmos der Tasten und Klicks stecken zu bleiben: Werden die größeren Zusammenhänge von Narrativ, Ökonomie und Gesellschaft durch die hyperfokussierte Betrachtung atomisierter Handlungen unsichtbar, anstatt sie, wie beabsichtigt, zu erhellen? Und schließlich die OODA-Schleife: Ihr größter Vorteil, die Modellierung von Echtzeit-Entscheidungen, ist auch ihre größte Limitation, da sie einen kognitivistischen, rationalisierenden Zyklus beschreibt, welcher die affektiven, intuitiven und verkörperten Aspekte des Spielerlebens, sprich die Wut, die Freude, das Flow-Gefühl, nur unzureichend abbilden kann. Mein Ansatz, Methoden durch Popkultur zugänglich zu machen, ist somit nicht das Ende der Debatte, sondern soll vielmehr den Raum für ebendiese notwendige, kritische Weiterentwicklung öffnen. Mein Ziel bleibt es, Impulse für zukünftige Forschungsprojekte und Lehrkonzepte zu geben, ohne den Anspruch zu erheben, bereits definitive oder abschließende empirische Ergebnisse vorzulegen. Diese perspektivische Offenheit soll Ermöglichungsraum schaffen für experimentelle Methoden Anwendungen und interdisziplinäre Weiterentwicklungen, die im Diskurs um digitale Spiele weiterhin zu vertiefen sind.

Danksagung

Ich möchte allen meinen Kolleginnen und Kollegen in den Game Studies und der Game Design-Forschung meinen aufrichtigen Dank aussprechen. Über viele Jahre hinweg haben sie sich unermüdlich – oft zusätzlich zu den regulären akademischen Verpflichtungen – für die Sichtbarkeit und Anerkennung unseres Forschungsfeldes eingesetzt. Ihr anhaltendes Engagement, ihre intellektuelle Großzügigkeit und ihr gemeinsamer Einsatz haben maßgeblich dazu beigetragen, die Game Studies als anerkanntes und unverzichtbares Forschungsgebiet innerhalb der breiteren Wissenschaftslandschaft zu etablieren.

AI Disclaimer

Der Text wurde einerseits sprachlich überarbeitet (Proofreading). Andererseits wurden KI-gestützte Diskussionen genutzt, um popkulturelle Referenzbeispiele für die ausgearbeiteten und weiterentwickelten Methoden zu identifizieren.

Über den Autor

RUDOLF THOMASINDERST begeistert sich seit 1985 für Videospiele und ist Professor für Game Design und Game Studies an der Hochschule Neu-Ulm (HNU). Er erwarb einen Masterabschluss in Politikwissenschaft, Amerikanischer Kulturgeschichte sowie Neuerer und Neuester Geschichte an der Ludwig-Maximilians-Universität München und promovierte zweimal im Bereich der Game Studies. Er ist leitender Redakteur der Games-Rubrik des Online-Magazins *TITEL kulturmagazin*, Herausgeber des wöchentlichen Messenger-Newsletters *Game Studies Watchlist* sowie Gründer und Moderator des Podcasts *Game Studies* im *New Books Network*. Zu seinen bevorzugten Spielformen zählen Walking Simulators, Visual Novels und kooperative Story-Kampagnen in Shootern.

Weitere Informationen: <https://beacons.ai/rudolfinderst>

Quellen

- Candy Crush Saga [Video game]. (2012). King.
- Celeste [Video game]. (2018). Maddy Makes Games.
- Chaney, A. (2024, December 4). 'Microfeminism' is the quiet, constant work of pushing back against sexism. NPR. <https://www.npr.org/2024/12/04/g-s1-36686/microfeminism-ashley-chaney-sexism>
- Consalvo, M., & Dutton, N. (2006). Game analysis: Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games. *Game Studies*, 6 (1). https://gamestudies.org/06010601/articles/consalvo_dutton
- Counter-Strike [Video game]. (2000). Valve; Sierra Studios.
- Cyberpunk 2077 [Video game]. (2020). CD Projekt.
- Dark Souls [Video game]. (2011). FromSoftware; Namco Bandai Games.
- Disco Elysium [Video game]. (2019). ZA/UM.
- Dutton, D. L. (1988). The cold reading technique. *Experientia*, 44 (4), 326–332. <https://doi.org/10.1007/BF01961271>
- Fortnite [Video game]. (2017). Epic Games.
- Hades [Video game]. (2020). Supergiant Games.
- Heller, B. (Creator). (2008–2015). *The Mentalist* [TV series]. CBS.
- Koza, E., Öztürk, A., & Willer, M. (2024). Social engineering und human hacking: Strategien zur Prävention und Abwehr von Manipulationstechniken in der IT. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-662-69389-6>
- Mass Effect [Video game]. (2007). BioWare; Electronic Arts.
- Matos, J. F., Piedade, J., Freitas, A., Pedro, N., Dorotea, N., Pedro, A., & Galego, C. (2023). Teaching and learning research methodologies in education: A systematic literature review. *Education Sciences*, 13 (2), 173. <https://doi.org/10.3390/educsci13020173>
- Rothöhler, S. (2021). *Medien der Forensik* (Edition Medienwissenschaft, Band 92). Transcript Verlag. <https://doi.org/10.14361/978383839460009>
- Stardew Valley [Video game]. (2016). ConcernedApe; Chucklefish.
- The Legend of Zelda: Breath of the Wild [Video game]. (2017). Nintendo.

Contrasting Social Climates

Toxicity vs. Support in Cooperative Esports Paradigms

Afshin Gholami, Seyedsadegh Yousefzadeh, Alexander Pfeiffer

Format: Scientific Paper / Peer-Review | DOI: <https://doi.org/10.48341/frog25.4>

Introduction

Esports has rapidly evolved from a subcultural pastime into one of the most dynamic forms of mediated competition, combining real-time performance, strategic collaboration, and complex emotional exchanges between players. Far beyond the pursuit of victory, esports represents a social arena in which interactional tone and collective emotion shape both individual experience and team outcomes. Scholars increasingly acknowledge that digital competition cannot be understood solely through mechanical skill or game design; rather, the social climate that emerges among teammates - whether supportive, neutral, or toxic - profoundly modulates players' motivation, affect, and engagement (Kowert and Quandt 2016; McKechnie-Martin 2025). As competitive games rely heavily on mediated communication, players constantly interpret verbal and behavioral cues that signal belonging, respect, or hostility. These affective exchanges generate micro-climates of emotion that can either reinforce cooperation or trigger defensiveness and frustration. Prior research has documented that persistent exposure to toxic behavior such as blame, verbal aggression, or exclusion undermines team cohesion and emotional well-being (Consalvo 2012; Morrier et al. 2025). Conversely, supportive interaction patterns marked by empathy and positive reinforcement enhance intrinsic motivation and collective coordination, fulfilling psychological needs for competence and relatedness described in Self-Determination Theory (Deci and Ryan 2000). Yet, despite growing recognition of these mechanisms, few studies have experimentally isolated how contrasting emotional climates causally affect players' affective states and in-game behavior. The present study addresses this gap by constructing a controlled esports paradigm in which social climates were systematically manipulated through scripted teammate behavior. By observing participants across supportive, neutral, and toxic team contexts, the experiment captures how immediate affective tone rather than long-term cultural factors drives motivation, performance, and perceived belonging. This design allows for a direct comparison of how positive reinforcement, emotional detachment, and hostile interaction shape both the subjective and behavioral dimensions of play. Beyond its empirical focus, this work contributes to a broader psychological understanding of emotional engagement in competitive media. It proposes that sustained participation is not merely a product of enjoyment but of emotional activation the arousal elicited when players feel socially invested, whether through

encouragement or confrontation. In doing so, the study bridges perspectives from team psychology, motivation theory, and media studies to reveal that the emotional temperature of the digital arena is as crucial to player experience as mechanical skill or design balance.

Related Work

The affective and behavioral dynamics of competitive esports are increasingly understood as products of the social climate that emerges among players during gameplay. In this context, social climate refers to the affective tone and interactional patterns that convey emotional valence ranging from supportive to hostile and shape collective motivation and coordination. As esports have evolved into complex, team-based ecosystems, scholars have turned attention to how contrasting climates of toxicity and support influence player emotions, motivation, performance, and sense of belonging (Kowert and Quandt 2016; McKechnie-Martin 2025). The present research builds on this line of inquiry by examining how experimentally manipulated team climates modulate affective and behavioral responses in cooperative play. Toxicity in online competition has been extensively documented as a pervasive and psychologically disruptive phenomenon. Toxic behavior encompasses verbal hostility, resource denial, blame, and exclusion actions that disrupt cooperation and elicit emotional strain. Kowert and Quandt (2016) argue that such hostility is often normalized within gaming cultures, embedding aggression into the structure of competitive play. Consalvo (2012) similarly critiques game design systems that unintentionally reward antagonistic behaviors, thereby sustaining toxic norms. Recent empirical work reinforces these concerns: Morrier, Mahmassani, and Alvarez (2025) show that exposure to toxic teammates reduces engagement and provokes reciprocal hostility, amplifying affective arousal but undermining long-term motivation. From a design perspective, Hassan (2017) contends that gamification frameworks can either enable or suppress such behaviors depending on how they structure feedback and participation. Complementing this, Ruotsalainen and Sihvonen (2024) describe banal toxicity the normalization of low-level hostility fostered by online disinhibition and cultural norms. Together, these studies depict toxicity not as an isolated behavioral anomaly but as a systemic social climate that modulates affective states, heightening frustration and competitiveness while reducing cooperation and belonging. This framing directly informs the toxic condition in the present experiment. In contrast, supportive social climates are characterized by cooperative communication, empathy, and positive reinforcement, which collectively promote intrinsic motivation and group cohesion. Hatos (2020) finds that adolescents engaging in cooperative multiplayer games demonstrate stronger offline prosocial tendencies, suggesting that digital cooperation may transfer to real-world social behavior. In a related vein, Yoshioka et al. (2024) report that praise-based and empathic feedback after defeat enhances intrinsic motivation and willingness to re-engage. Similarly, Zhu, Song, and Lee (2022) emphasize that mutual dependence within teams nurtures harmonious passion, sustaining prosocial engagement even in competitive contexts. Building on this motivational mechanism, Eldadi, Fitoussi, and Tenenbaum (2025) demonstrate that expert esports teams display denser, goal-directed communication patterns, which translate into stronger coordination and collective efficiency. Taken collectively,

these studies illustrate how supportive interaction structures whether emotional (through affirmation and mutual dependence) or behavioral (through task-relevant coordination) promote both affective regulation and cooperative success. Understanding how social climates shape player motivation and behavior can be explained through Self-Determination Theory (SDT; Deci and Ryan 2000), which identifies three key psychological needs: autonomy, competence, and relatedness. In gaming, these correspond to feeling in control, capable, and connected with teammates. When these needs are met such as in supportive team environments, players experience greater enjoyment and sustained engagement (Przybylski et al. 2013). Conversely, toxic climates that involve criticism or exclusion frustrate these needs, reducing intrinsic motivation and promoting defensive or short-term competitive responses. Building on the principles of Self-Determination Theory (SDT), McKechnie-Martin (2025) expands the motivational framework by integrating evidence across multiple dimensions of digital play, showing that social interaction and competition jointly sustain engagement. Within this theoretical context, the quality of social interaction, whether cooperative or antagonistic, determines whether competition enhances or undermines motivation. Extending this framework to its affective implications, research on belongingness provides direct evidence for the emotional outcomes of supportive climates. Lee and Jung (2022) demonstrate that social capital within gaming communities enhances life satisfaction and emotional resilience, suggesting that supportive relationships fulfill the need for relatedness central to SDT. Similarly, Mahoney et al. (2024) identify enjoyment, competition, and social connection as primary motivational forces in esports participation. Taken together, these findings indicate that supportive social climates in esports satisfy core psychological needs that stabilize affect and sustain engagement mechanisms that the present study directly examines through post-round measures of belonging, motivation, and enjoyment under supportive, toxic, and neutral team conditions. At the behavioral level, prior research consistently links team cohesion and communication quality to stronger performance. Yoshioka et al. (2024) show that cooperative dialogue enhances strategic decision-making and reaction time in competitive play. Similarly, foundational studies on group dynamics identify cohesion, shared leadership, and psychological safety as key predictors of collective success (Carron, Widmeyer, and Brawley 1985; LePine et al. 2008; Mathieu et al. 2008). Together, these findings indicate that supportive communication strengthens both emotional well-being and coordinated performance, whereas toxic climates undermine these processes, leading to disorganized or defensive play. Collectively, prior research demonstrates that the emotional and behavioral outcomes of competitive gaming depend strongly on the surrounding social climate. Toxic environments heighten frustration and short-term competitiveness but disrupt cooperation and belonging, whereas supportive climates enhance motivation, cohesion, and collective efficiency. Frameworks such as Self-Determination Theory (Deci and Ryan 2000) provide a useful lens for explaining these patterns, linking supportive interaction to the satisfaction of basic psychological needs and toxic interaction to their frustration. Empirical studies across digital play and team psychology converge on the idea that communication quality and emotional tone jointly regulate affective stability and coordinated action. Despite these advances, experimental evidence isolating the causal effects of contrasting social climates within esports remains limited. Most existing work

relies on self-report or correlational designs, leaving unclear how real-time toxic versus supportive interactions influence immediate motivation, affect, and performance. The present study addresses this gap by systematically manipulating team climates supportive, toxic, and neutral within a controlled cooperative esports paradigm to measure their differential impact on players' affective and behavioral responses.

Methodology

To investigate how distinct social climates influence affective and behavioral responses in cooperative esports play, this study adopted a within-subjects experimental design in which each participant experienced all three interaction conditions: supportive, toxic, and neutral. Unlike prior work (such as Zhu, Song, and Lee 2022), which primarily relied on survey-based analyses of mutual dependence and passion in naturally occurring multiplayer environments, the present study employed a controlled, laboratory-based simulation to directly manipulate social dynamics during gameplay. A total of 30 participants were initially recruited for the study. After identifying and removing three statistical outliers from the subjective test data, the final sample consisted of 27 participants (15 male, 12 female) aged 18–35 years. None of the participants reported prior experience in professional or structured esports competitions, ensuring that the study captured the affective and behavioral responses of novice team-based players. All participants provided informed consent prior to participation and received monetary compensation for their time. Apparatus and Experimental Setup Testing was conducted in a controlled esports laboratory equipped with three identical gaming stations. Each station was outfitted with standardized hardware and identical communication interfaces, ensuring that all participants experienced the same audiovisual and performance parameters. Three trained confederates were seated at separate stations under the researcher's supervision. Participants were informed that they would be randomly assigned to a team of three other players online; in reality, these teammates were the confederates whose task was to simulate distinct social climates according to predesigned behavioral scripts. Before each trial, participants were instructed to select a random in-game username from a provided list to ensure anonymity and to prevent recognition of confederate teammates across sessions. This procedure preserved the illusion of playing with different, independent teams each round and minimized expectancy bias.

Testing Procedure

Each participant completed three rounds of cooperative gameplay, lasting approximately five minutes per round. In every round, the same cooperative game environment was used, but the behavioral style of the confederates was systematically altered to represent one of the following conditions:

1. Supportive Climate Confederates engaged in prosocial, encouraging behavior, such as praising performance, offering assistance, sharing resources, and providing verbal or written affirmation (e.g.,

“Nice play, we’ve got your back!”). The goal was to induce a positive, cohesive emotional atmosphere characterized by inclusion, empathy, and cooperation.

2. Toxic Climate Confederates enacted antisocial and competitive hostility, including verbal criticism, resource denial (e.g., taking items meant for the participant), sarcastic or mocking comments, and a lack of cooperative effort. This condition aimed to model the emotional tension and frustration commonly described in studies of toxic gamer culture.

3. Neutral Climate Confederates maintained functional but emotionally detached interaction. Communication was minimal, limited to basic coordination necessary for gameplay (e.g., “Go left” , “Take point”), and devoid of affective tone or evaluative feedback. This condition represented an emotionally neutral baseline for comparison.

The order of climate presentation was fully randomized across participants to control for sequence effects. Between rounds, participants were given a one-minute neutral rest period to minimize emotional carryover between conditions.

Data Collection

Immediately following each round, participants completed a post-session questionnaire consisting of six constructs assessed on a five-point Likert scale (1 = strongly disagree; 5 = strongly agree): (i) Perceived belonging, (ii) Motivation, (iii) Fairness, (iv) Enjoyment, (v) Frustration, (vi) Competitiveness. These measures captured both affective and cognitive appraisals of the gaming experience. The questionnaire was designed to assess the short-term psychological impact of each social climate, providing within-subject comparability across conditions. In addition to self-report measures, objective performance metrics (e.g., task completion rate, contribution to team score, reaction latency) were automatically recorded by the game’s internal tracking system. Observational field notes were also taken to capture qualitative impressions of emotional expression and interaction dynamics. To preserve ecological validity while maintaining control, the participants were unaware of the confederate manipulation. The cover story described the sessions as randomized online matches. Communication among team members occurred via an in-game chat system rather than face-to-face, preventing visual cues that might reveal the experimental setup. This methodological concealment ensured that behavioral differences across conditions reflected genuine reactions to social climate variations, not awareness of experimental intent. Data were analyzed using within-subject mean comparisons across conditions for each dependent variable. Descriptive statistics and mean difference analyses were calculated to assess the direction and magnitude of climate effects. The integrated design enabled both quantitative evaluation (via Likert-scale means) and qualitative interpretation (via observational data), allowing a multidimensional understanding of how supportive, toxic, and neutral team climates shape emotional and behavioral adaptation during gameplay.

Evaluation and Results

In this section, we analyze the results of the subjective test. First, we identify and remove any outliers from the collected data. Outlier detection was conducted using statistical methods, including the Z-score and Interquartile Range (IQR, Yaro et al. 2024), to identify extreme values that deviate significantly from the central distribution of the subjective results. As a result, three outlier responses were excluded from the analysis, and the subsequent results are based on data from 27 subjects. Quantitative analyses revealed significant divergences in players' affective and motivational responses across the three experimental team climates: Supportive, Neutral, and Toxic (see Figure 1). As summarized in the mean comparison table, players in the Supportive condition reported the highest levels of motivation ($M = 4.89$), enjoyment ($M = 4.07$), clarity of communication ($M = 4.41$), and eagerness to continue playing ($M = 4.93$). In contrast, the Neutral condition showed moderate engagement (e.g., motivation = 2.93; enjoyment = 3.85), while the Toxic condition yielded more polarized results, producing elevated arousal (e.g., performance perception = 5.00; eagerness to continue = 4.63) despite simultaneously high frustration and hostility. These outcomes confirm that emotional intensity, rather than emotional valence alone, drives continued engagement in competitive play. Both supportive and toxic climates evoke strong affective arousal, while the neutral climate, lacking emotional stimulation, fails to sustain motivation or interest (see Figure 2).

Figure 1. Distribution of mean item responses across experimental team climate conditions (Supportive, Neutral, Toxic).

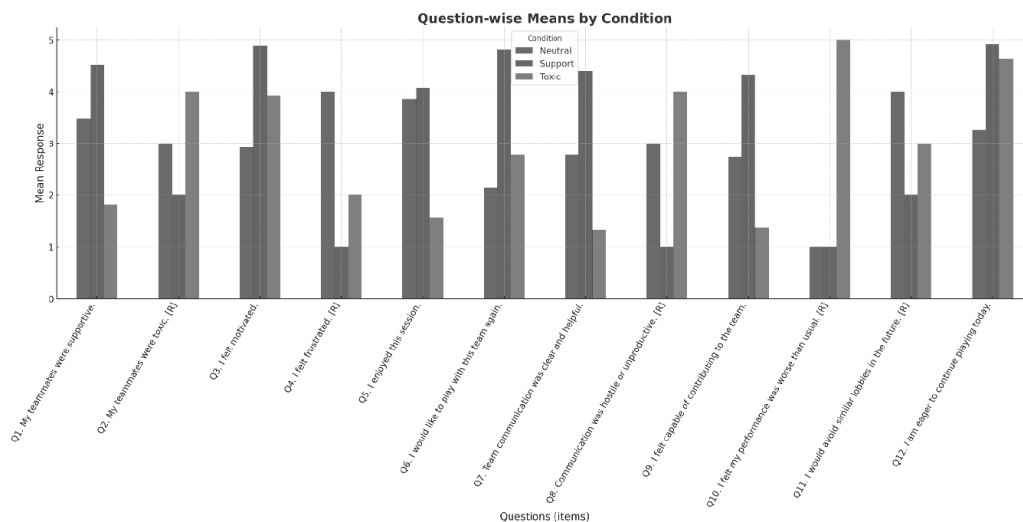
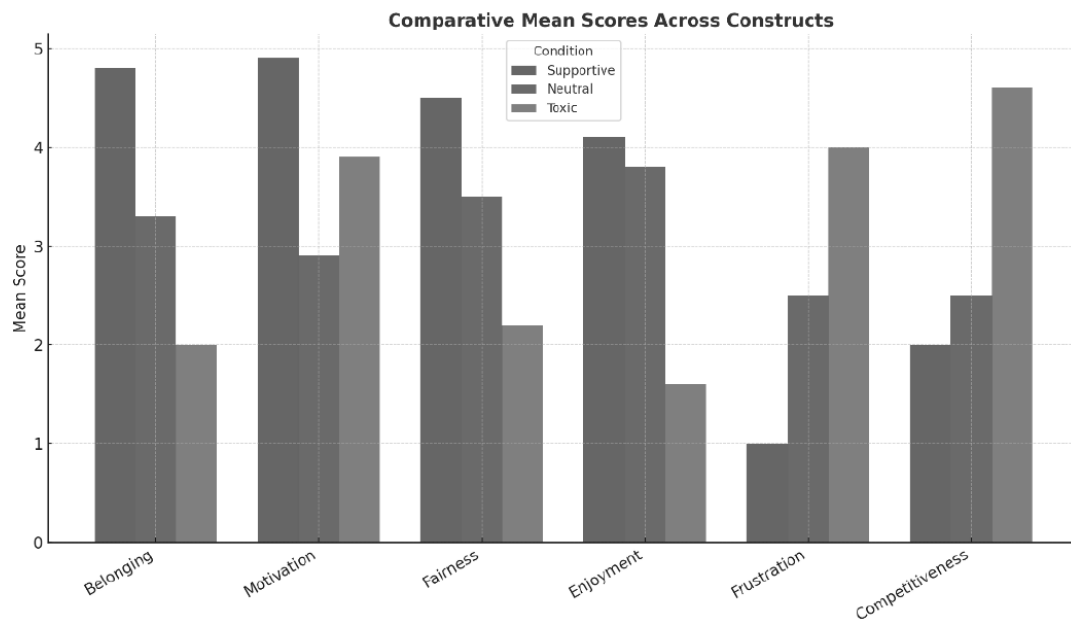


Figure 2. Comparative mean scores across affective and motivational constructs under supportive, neutral, and toxic team climates



Psychological and Motivational Interpretation

From a Self-Determination Theory perspective, the results illustrate distinct motivational mechanisms activated by each climate:

- Supportive teams fulfill players' needs for relatedness and competence, as cooperative feedback, empathy, and mutual dependence reinforce intrinsic motivation. This aligns with prior findings that prosocial interaction enhances enjoyment and persistence in online play (Hatos 2020; Yo shioka et al. 2024; Zhu, Song, and Lee 2022). Participants under supportive conditions thus experienced emotional security and collaborative efficacy, fostering both affective satisfaction and performance stability.
- Toxic teams, conversely, frustrate these needs through criticism, exclusion, and antagonism (Consalvo 2012; Morrier et al. 2025). Yet, consistent with McKechnie-Martin (2025) and Mahoney et al. (2024), competitive tension and anger-based arousal may transiently amplify extrinsic motivation, sustaining play despite negative emotion. This paradoxical engagement reflects a "frustration-motivation loop" in which negative affect reinforces short-term persistence but degrades long-term well-being and cooperation.
- The Neutral condition, devoid of strong social feedback, produced neither high frustration nor high engagement. Participants appeared psychologically safe but emotionally uninvested, supporting the claim that affective neutrality diminishes immersion and flow (Kowert and Quandt 2016).

Affective and Behavioral Outcomes

The emotional tone of interaction clearly shaped communication quality and team cohesion, echoing classic models of group effectiveness (Carron et al. 1985; LePine et al. 2008; Mathieu et al. 2008). Under supportive conditions, cooperative dialogue, constructive feedback, and shared emotional regulation fostered both collective efficacy and positive affect, validating Eldadi, Fitoussi, and Tenenbaum (2025) on the link between verbal coordination and performance. Conversely, toxic conditions intensified psychological defensiveness and disrupted communication, generating competitive arousal but eroding cohesion, a pattern consistent with Ruotsalainen and Sihvonen's concept of banal toxicity (2024). Despite these social costs, the heightened emotional activation under toxic conditions maintained behavioral persistence. This finding extends prior work by Yoshioka et al. (2024), showing that even negative feedback can trigger renewed effort when players remain invested in performance outcomes. Hence, both positive reinforcement and antagonistic stimulation can prolong engagement, albeit through distinct affective pathways.

Integrative Discussion

The present results contribute experimental evidence to the growing literature on emotional climates in esports by showing that both supportive and toxic environments can enhance engagement through different motivational routes, whereas neutral settings fail to elicit meaningful psychological activation. These findings bridge affective, motivational, and communicative perspectives in prior research (Kowert and Quandt 2016; Lee and Jung 2022; McKechnie-Martin 2025), revealing that the quality of emotional tone rather than its positivity determines sustained participation. In theoretical terms, the study supports the SDT-based proposition that emotional arousal coupled with social relevance fulfills or substitutes for intrinsic need satisfaction. From a design standpoint, this suggests that moderate emotional tension, balancing competitive challenge with supportive communication, may represent the optimal affective configuration for long-term engagement in multiplayer contexts.

Conclusion

This study experimentally demonstrated that the emotional climate within esports teams whether supportive, neutral, or toxic plays a decisive role in shaping players' motivation, affect, and performance. Supportive environments produced the highest levels of enjoyment, belonging, and cooperation, while toxic settings, despite their negativity, elicited short-term competitiveness through heightened emotional arousal. Neutral conditions, lacking affective stimulation, resulted in the lowest engagement and performance. These findings highlight that emotional intensity, rather than positive or negative tone alone, drives continued participation in competitive play. Both supportive and toxic climates sustain engagement by keeping players emotionally activated, whereas neutral climates foster disengagement. Methodologically, the study contributes a controlled experimental framework for modeling social climates in esports, moving beyond self-report correlational research. Theoretically, it extends Self-Determination Theory by showing how

emotional tone dynamically regulates the satisfaction or frustration of relatedness and competence needs. In summary, emotionally charged environments whether cooperative or antagonistic enhance engagement through distinct motivational routes. Designing balanced team interactions that combine competitive tension with supportive feedback may represent the optimal condition for sustained, healthy participation in digital play.

Acknowledgments

We would like to express our sincere gratitude to the organizers of the FROG 2025 conference for providing such an inspiring platform for research and exchange. Our special thanks go to Dr. Alexander Pfeiffer for his valuable guidance, continuous support, and insightful feedback throughout the development of this work. His mentorship has been truly appreciated.

AI Disclaimer

In the process of drafting this paper, we have used generative AI tools, specifically ChatGPT (OpenAI, GPT-5) and Grammarly Go, to improve the clarity and fluency of academic English writing, to rephrase sentences for better readability, and to correct grammar, vocabulary, and stylistic issues. The conceptual work, research design, data analysis, and interpretation of results are entirely our own.

About the Authors

AFSHIN GHOLAMI is a student researcher in Multimedia Communication and Computer Science at the University of Klagenfurt, where he is pursuing a Master's degree in Game Studies and Engineering. His research interests include Game studies, Virtual Reality (VR), Extended Reality (XR), and interactive media design. He has experience in developing immersive media, augmented reality applications, and digital content creation, exploring how technology can enhance user experience and storytelling through interactive environments. LinkedIn: [linkedin.com/in/afshin-gholami](https://www.linkedin.com/in/afshin-gholami)

SEYEDSADEGH YOUSEFZADEH is a master's student in Expanded Media at Hochschule Darmstadt, with a growing academic and creative interest in video games. His research focuses on topics such as video game development, the impact of video games on society, and emerging trends within the gaming industry. Alongside his studies, he has developed several game prototypes and participated in indie game projects and game jams, combining theoretical insights with practical experience. LinkedIn: [linkedin.com/in/seyedsadegh-yousefzadeh](https://www.linkedin.com/in/seyedsadegh-yousefzadeh)

References

- Carron, A. V., W. N. Widmeyer, and L. R. Brawley. 1985. "The Development of an Instrument to Assess Cohesion in Sport Teams: The Group Environment Questionnaire." *Journal of Sport Psychology* 7 (3): 244–66. <https://psycnet.apa.org/record/1986-20987-001>.
- Consalvo, Mia. 2012. "Confronting Toxic Gamer Culture: A Challenge for Feminist Game Studies." *Ada: A Journal of Gender, New Media, and Technology*, no. 1., <https://hdl.handle.net/1794/26289>.

- Deci, Edward L., and Richard M. Ryan. 2000. "The 'What' and 'Why' of Goal Pursuits: Human Needs and the Self-Determination of Behavior." *Psychological Inquiry* 11 (4): 227 –68. https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01.
- Eldadi, O., S. J. Fitoussi, and G. Tenenbaum. 2025. "Verbal Communication, Coordinated Effort, and Performance in Esports Teams: An Expert-Nonexpert Paradigm Study." *Journal of Sport and Exercise Psychology* 47 (5): 320 –32. <https://doi.org/10.1123/jsep.2024-0343>.
- Hatos, Adrian. 2020. "The Prosocial Behaviour of Adolescents in Online Video Games." *Revista de Sociologie* 18 (2): 202 –16. <https://sociologiecraiova.ro/revista/wp-content/uploads/2020/06/00.-FULL-VERSION-202-216.pdf>.
- Hassan, Lobna. 2017. "Governments Should Play Games: Towards a Framework for the Gamification of Civic Engagement Platforms." *Simulation & Gaming* 49 (2): 136 –52. <https://doi.org/10.1177/1046878116683581>.
- Kowert, Rachel, and Thorsten Quandt, eds. 2016. *The Video Game Debate: Unravelling the Physical, Social, and Psychological Effects of Digital Games*. New York: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315736495>.
- Lee, Seungcheol Austin, and Younbo Jung. 2022. "Well-Being in Gaming Communities: The Relationship Between Online Gaming, Social Capital, and Life Satisfaction." *Current Psychology*. <https://doi.org/10.1007/s12144-025-07575-8>.
- LePine, Jeffrey A., Ronald F. Piccolo, Christine L. Jackson, John E. Mathieu, and Jessica R. Saul. 2008. "A Meta-Analysis of Teamwork Processes: Tests of a Multidimensional Model and Relationships with Team Effectiveness Criteria." *Personnel Psychology* 61 (2): 273 –307. <https://doi.org/10.1111/j.1744-6570.2008.00114.x>
- Mahoney, Thomas, et al. 2024. "Motivations for Gaming Scale: A Comparison of Competitive and Noncompetitive Gamers." *Journal of Electronic Gaming and Esports* 3 (1): 26 –42. <https://journals.humankinetics.com/view/journals/jege/3/1/article-jege.2024-0026.xml>
- Mathieu, John E., Michael T. Maynard, Timothy Rapp, and Lucian Gilson. 2008. "Team Effectiveness 1997 –2007: A Review of Recent Advancements and a Glimpse into the Future." *Journal of Management* 34 (3): 410 –76. <https://doi.org/10.1177/0149206308316061>
- McKechnie-Martin, Corey T. 2025. "A Meta-Ethnography of Player Motivation in Digital Games." *Games and Culture* 20 (1): 1 –25. <https://doi.org/10.1177/15554120241242332>
- Morrier, Julien, Anthony Mahmassani, and Rafael M. Alvarez. 2025. "How Do the Effects of Toxicity in Competitive Online Video Games Vary by Source and Match Outcome?" *PLOS ONE* 20 (6): e0325462. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0325462>
- Przybylski, Andrew K., et al. 2013. "Motivational, Emotional, and Behavioral Correlates of Fear of Missing Out." *Computers in Human Behavior* 29 (4): 1841 –48. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.02.014>
- Ruotsalainen, Maria, and Tanja Sihvonen. 2024. "Online Disinhibition, Normative Hostility, and Banal Toxicity: Young People's Perspectives on Negative Gaming Conduct." *Social Media + Society* 10 (3) <https://doi.org/10.1177/20563051241274669>
- Yaro, Abdulmalik Shehu, Filip Maly, Pavel Prazak, and Karen Malý. 2024. "Outlier Detection Performance of a Modified Z-Score Method in Time-Series RSS Observation With Hybrid Scale Estimators," *IEEE Access*, vol. 12, pp. 12785 – 12796. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2024.3356731>
- Yoshioka, Tatsuya, Takuji Narumi, Chi-Lan Yang, and Hideaki Kuzuoka. 2024. "Understanding the Impact of Feedback on Players' Motivation when Experiencing Defeat in Online Competitive Games." *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction* 8 (CHI PLAY) : 1–20. <https://doi.org/10.1145/3757063>
- Zhu, Yuren, Tianqi Song, and Yi-Chieh Lee. 2022. "Toxicity and Prosocial Behaviors in Massively Multiplayer Online Games: The Role of Mutual Dependence, Power, and Passion." *Journal of Computer-Mediated Communication* 27 (6): zmac017. <https://academic.oup.com/jcmc/article/27/6/zmac017/6700672>

Playfulness as a Meta-Strategy

Framing Esports for Transformative Youth Media Work and Educational Transformation

Stephanie Wössner

Format: Opinion Paper | DOI: <https://doi.org/10.48341/frog25.5>

Education at a Point of Rupture

Education systems across Europe and beyond are currently facing a fundamental tension. On the one hand, schools, universities, and youth media institutions are expected to provide stability, orientation, and reliability in times of profound uncertainty. On the other hand, they are increasingly confronted with demands for innovation, flexibility, participation, and responsiveness to rapid societal change. Digitalization, climate crisis, demographic shifts, political polarization, and accelerating technological development are not isolated challenges; they interact and amplify one another. This constellation is increasingly described as an “omnicrisis”: a condition in which multiple systemic crises overlap, reinforce each other, and undermine established modes of planning and control (e.g. Horx et al., 2024). Education is therefore no longer operating in a phase of incremental change, but within a broader transformational condition. In such a context, it becomes insufficient to ask which tools, platforms, or curricula should be updated. The more pressing question is how learning itself is understood, organized (or not), and experienced. What kinds of learning cultures enable people - especially young people - to remain capable of acting, imagining, and co-shaping the future under conditions of uncertainty? Against this background, Esports appears at first glance to be a marginal or even distracting topic. Competitive digital gaming is often associated with leisure, entertainment, or commercial interests, and educational debates tend to frame it in reductionist ways: either through a risk-oriented lens focusing on problematic use, addiction, or excessive screen time (e.g. Pontes et al., 2024), or through an instrumental perspective that emphasizes professionalization, career pathways, academic performance and transferable digital skills within the gaming and Esports ecosystem (e.g. Kwan, 2025). Both perspectives remain limited. They fail to recognize that Esports is already a lived educational practice for many young people - one that embodies forms of learning, collaboration, failure, reflection, and identity work that formal education often struggles to create. This opinion paper argues that Esports can serve as a productive impulse for the transformation of education when it is framed through the lens of Playfulness as a meta-strategy, in combination with three further meta-strategies articulated in the Future:Guide

Bildung: Lifelong Learning, Learning Environments, and Human-Machine Teamplay. Together, these strategies do not describe methods or tools, but orientations that shape how learning cultures emerge and need to evolve. Esports, in this sense, becomes neither a curricular add-on nor a trend to be adopted, but a laboratory in which future-oriented educational principles can be explored, tested, and transferred.

Transforming Education and the Role of the four Meta-Strategies

The Future:Guide Bildung emerges from the observation that educational systems are increasingly confronted with situations for which no established solutions exist. Rather than treating transformation as a project that can be planned, implemented, and evaluated step by step, it understands transformation as a cultural and relational process. This process unfolds over time, involves multiple actors, and cannot be reduced to technical innovation or structural reform alone.

At the core of the Future: Guide Bildung is the distinction between surface-level change, i.e. 21st century learning, and deep transformation, i.e. future-oriented learning. Surface-level change focuses on optimization: new tools, new curricula, new formats. Deep transformation, by contrast, addresses how learning is framed, how roles are understood, and how meaning is created within educational contexts. It affects values, expectations, and forms of interaction and challenges the basic understanding of the goal of education. The four meta-strategies operate precisely on this deeper level: They provide orientation without prescribing outcomes. They help educational actors navigate uncertainty by shaping how they perceive challenges and opportunities. Importantly, they are not sequential steps or checklists. They are simultaneously active orientations that interact and reinforce one another. Their relevance does not depend on specific technologies or trends; rather, they remain applicable across contexts and over time. Esports offers a particularly illustrative field for examining these meta-strategies, because it condenses many of the tensions currently facing education: competition and cooperation, formal and informal learning, human agency and algorithmic systems, individual performance and collective meaning. By analyzing Esports through the lens of the Future: Guide Bildung, it becomes possible to explore how educational transformation can be understood not as disruption, but as a process of cultural reorientation.

Playfulness: From Method to World-Relation

Playfulness occupies a central position within the Future:Guide Bildung because it addresses a fundamental question: How do people relate to learning when outcomes are uncertain and futures are open? In many educational contexts, learning is still framed as a linear process aimed at predefined goals. Success is measured through performance indicators, assessments, and standards. While such structures can provide orientation, they often leave little room for exploration, deviation, or imagination. Playfulness challenges this logic by shifting attention from outcomes to processes. It invites learners to engage with complexity without the immediate pressure to deliver correct results. This does not mean abandoning seriousness or responsibility. On the contrary, playfulness allows for deep engagement precisely because it creates a protected space in which experimentation is possible. Within such spaces, failure loses its stigmatizing function and becomes a meaningful source of learning. Esports exemplifies this orientation in practice. Even under competitive conditions, players constantly experiment with strategies, roles, and interactions. They analyze losses, adjust

tactics, and test new approaches. Learning emerges not through instruction, but through participation in a dynamic system. Importantly, this learning is social. It is embedded in communication, negotiation, and shared reflection. From a transformation perspective, playfulness is essential because it supports the development of transformational capacity: the ability to remain capable of acting when established routines no longer suffice. It fosters imagination, resilience, and self-efficacy - competencies that are crucial not only for Esports, but for navigating societal change more broadly.

Lifelong Learning: Education Beyond Institutional Boundaries

Lifelong learning goes beyond the notion of continuous qualification. It emphasizes learning as a permanent, life-spanning process of participation, identity formation, and societal engagement. In this perspective, learning does not belong exclusively to childhood or youth, nor is it confined to educational institutions. Instead, it unfolds wherever people engage meaningfully with challenges, communities, and questions of relevance. Esports makes this understanding visible. Learning trajectories within Esports rarely follow linear or standardized paths. Young players often develop complex competencies long before they are formally recognized: strategic thinking, communication, leadership, emotional regulation, and critical reflection. These competencies continue to develop over time, often extending into adulthood as players take on new roles such as mentors, coaches, organizers, or educators. When Esports enters educational contexts, it disrupts traditional boundaries. Schools and youth centers become spaces of encounter between formal and informal learning cultures. External actors bring expertise and perspectives that challenge institutional routines. At the same time, educational institutions open their doors to people of different ages and backgrounds, enabling intergenerational learning processes. From a transformation perspective, lifelong learning thus contributes to the opening of education to society. It shifts the focus from standardized pathways to diverse biographies and from certification to participation. Esports illustrates how learning can remain meaningful across life phases and how educational spaces can evolve into inclusive arenas for shared learning cultures.

Learning Environments: From Classrooms to Ecosystems

In transformation-oriented education, learning environments are no longer understood as static settings defined by architecture or schedules. Instead, they are conceived as dynamic ecosystems composed of relationships, roles, technologies, and practices. The Future:Guide Bildung emphasizes that environments shape learning not only through physical conditions, but through the possibilities they open or restrict for interaction, participation, and agency. Esports operates within highly hybrid environments. Physical venues, digital and virtual platforms, streaming infrastructures, and online communities intersect and overlap. These constellations challenge traditional educational designs, but they also offer new possibilities. Learning becomes distributed across spaces and moments, embedded in real-time interaction and collective problem-solving. A key characteristic of Esports-based environments is the diversity of roles. Participation is not limited to playing. Strategic analysts, organizers, moderators, designers, and storytellers contribute in different ways. This plurality supports inclusion by recognizing multiple forms of competence and engagement. Learning environments thus become spaces where difference is not a problem to be managed, but a resource for collective learning. From a transformation perspective, such environments enable learners to experience themselves as co-creators. Rules are negotiated, conflicts addressed, and cultures shaped

collectively. Youth media work can build on these dynamics to design learning environments that foster democratic participation and responsibility.

Human–Machine Teamplay: Rethinking Technology in Education

Human-Machine Teamplay addresses one of the most pressing questions of education: how do humans relate to increasingly autonomous and data-driven technologies? Rather than positioning technology as a neutral tool or an external force, the Future:Guide Bildung conceptualizes technology as a relational partner that shapes future-oriented learning processes, identities, and possibilities for action.

Esports provides a concrete context in which this relationship becomes visible. Players interact continuously with game engines, algorithms, matchmaking systems, and analytics tools. These systems influence performance, behavior, and perception. Importantly, their effects are not abstract; they are experienced directly in play. Within Esports contexts, learners develop forms of technological literacy that extend beyond functional skills. They learn to interpret data, to question metrics, and to recognize how systems embed values and biases. This reflective engagement supports agency rather than dependency. Learners do not merely adapt to technology; they learn to negotiate with it. From a transformation perspective, Human-Machine Teamplay enables education to move beyond simplistic narratives of digitalization. It opens space for ethical reflection, critical awareness, and co-design. Youth media work can use Esports to foster competencies that are essential for democratic participation in digitally mediated societies.

Esports as a Laboratory for Educational Transformation and Democratic Learning

Understanding Esports as a laboratory for educational transformation means shifting perspective. A laboratory is not a showcase of finished solutions, nor a blueprint to be replicated. It is a protected space for exploration, experimentation, and learning under controlled yet open conditions. In this sense, Esports does not offer ready-made answers for education. Instead, it provides a setting in which fundamental questions about learning, participation, power, and technology can be actively negotiated, and it helps to re-establish the connection between education and societal life that is explicitly articulated in educational mandates yet often experienced as disconnected in everyday schooling. Within this laboratory, young people experience what it means to act in complex, dynamic systems. They are confronted with uncertainty, rapid feedback, and interdependence. Decisions have consequences, but these consequences remain within a manageable frame. This combination is pedagogically powerful: it allows learners to develop self-efficacy and responsibility without exposing them to irreversible risks. Failure becomes a shared experience rather than an individual stigma. Crucially, the laboratory character of Esports also reveals tensions. Competition and cooperation coexist. Inclusion and exclusion are constantly renegotiated. Commercial interests intersect with community values. Rather than treating these tensions as problems to be eliminated, a transformation-oriented perspective treats them as learning opportunities. Youth media work can

make these tensions explicit, reflectable, and discussable - thereby supporting critical awareness and ethical judgement. Beyond questions of access and participation, Esports as a laboratory also offers a concrete entry point into democratic education. The constant negotiation of rules, roles, fairness, and recognition within Esports environments mirrors core democratic processes. Decisions about team composition, communication norms, conflict resolution, and inclusion are not abstract principles, but lived practices. In this sense, diversity is not merely represented; it is actively worked through. Learners experience that participation is neither automatic nor equally distributed, and that democratic cultures require conscious design, reflection, and shared responsibility. From a transformation-oriented perspective, this is particularly relevant for educational equity. Esports laboratories can make visible how power relations, exclusion mechanisms, and implicit norms operate in learning contexts - and how they can be challenged. Youth media work can intentionally frame these dynamics as opportunities for democratic learning: by foregrounding voice, enabling negotiation, and supporting collective decision-making. Diversity thus becomes a driver of democratic competence, rather than a challenge to be managed. Equally important is the question of transfer: how the competencies developed in Esports translate into broader life contexts. The laboratory metaphor helps to clarify this point. Transfer does not mean applying isolated skills to predefined situations. Rather, it concerns the development of dispositions that shape how individuals engage with complexity across contexts. In Esports, learners practice collaboration under pressure, deal with uncertainty and failure, negotiate roles and responsibilities, reflect on mediated power structures, and act within hybrid human-technology systems. These experiences foster future-oriented competencies such as adaptability, critical judgement, communication, and collective problem-solving. When supported through reflection and pedagogical framing, such competencies extend far beyond gaming contexts and inform how learners navigate education, work, civic participation, and everyday life. The laboratory metaphor further highlights the transfer potential of Esports. What can be transferred are not games or formats, but principles: playfulness as orientation, lifelong learning as openness, learning environments as ecosystems, and human-machine teamplay as reflective collaboration. These principles can inform diverse educational contexts, from project-based school learning to vocational education and civic engagement initiatives. Esports thus becomes a site where future-oriented learning cultures can be rehearsed before they are scaled or adapted elsewhere.

Learning to Play with the Future: Playfulness as a Transformative Capacity

Educational transformation is often discussed in terms of strategies, reforms, and innovations. While these elements are not irrelevant, they risk overlooking a more fundamental question: how do people learn to relate to an uncertain future? In times marked by rapid change and overlapping crises, education must do more than transmit knowledge or optimize performance. It must enable learners to remain capable of acting, imagining, and co-creating under conditions that cannot be fully predicted. This opinion paper has argued that Esports, when framed through the meta-strategies articulated in the Future:Guide Bildung, can contribute meaningfully to this challenge. Playfulness

fosters imagination and resilience; lifelong learning opens educational spaces to society and diverse biographies; learning environments evolve into participatory ecosystems; and human-machine teamplay supports critical and ethical engagement with technology. Together, these orientations form a coherent framework for transformation. In this context, the question of transfer becomes central. The competencies developed in Esports laboratories do not transfer because games resemble “real life,” but because learners cultivate dispositions that shape how they act across contexts. The ability to collaborate under uncertainty, to deal productively with failure, to reflect on power relations, and to participate in collective decision-making does not remain confined to gaming environments. When accompanied by reflection and pedagogical framing, these dispositions inform how learners engage with education, work, democratic life and co-creating a good future more broadly. Seen this way, Esports does not prepare learners for a predefined future. It enables them to engage with the future as an open, contested, and shared space. The laboratory becomes a bridge: between youth culture and civic culture, between informal learning and institutional education, and between individual agency and collective responsibility. Importantly, the argument is not that education should adopt Esports as a model. Rather, Esports serves as a mirror that reflects what learning already looks like for many young people - and what education will become if it takes these practices seriously, recognizing them as equally valuable forms of learning rather than marginal or extracurricular activities. In doing so, it draws attention to forms of personal development, self-efficacy, and identity work that are often more tangibly experienced in such contexts than in many formal schooling settings. It reveals the limits of instruction-centered paradigms and highlights the potential of relational, participatory, and exploratory learning cultures. This does not point toward another top-down reform or controlled innovation cycle, but toward a cultural impulse that challenges how education understands learning, value, and participation at a fundamental level. To learn to play with the future does not mean trivializing its challenges. It means approaching them with curiosity, courage, and a willingness to experiment collectively. In this sense, Esports is not about games. It is about cultivating a cultural capacity for transformation - one that contributes to the democratization of education by broadening whose knowledge, practices, and experiences are acknowledged as educationally meaningful, and that positions Esports as one meaningful building block among others, rather than a singular solution, for an education that urgently needs to remain relevant, humane, and future-oriented by contributing to the emergence of what will become the next era: the era of human digitality.

Acknowledgments

The author would like to thank the team of The Future:Project for the conceptual work that inspired the Future:Guide Bildung. In particular, the ongoing conversations with Christian Schuldt, Nina Pfuderer and Judith Block have significantly broadened the author’s horizon. Through these exchanges, the frameworks developed by The Future:Project became more than a source of inspiration: they sharpened the author’s perspective to the point where connections and points of contact with educational contexts and youth media practice became visible almost everywhere. This expanded view has been central to the development of the arguments presented in this article.

AI Disclaimer

This article was developed in dialogue with an AI-based language model (ChatGPT 5.2) as part of a human –machine teamplay approach. AI was used as a reflective and generative partner to support structuring, drafting, and linguistic refinement of arguments. Conceptual framing, theoretical positioning, and all editorial decisions remain the responsibility of the author. The use of AI in this process aligns with the article’s core argument: understanding human –machine collaboration not as automation, but as a relational practice that can enhance reflection, creativity, and agency in knowledge production.

About the Author

STEPHANIE WÖSSNER is a freelance consultant and speaker for future-oriented learning. Her main areas of expertise are extended reality, game-based learning, artificial intelligence, design and futures thinking, as well as the Metaverse and future-oriented learning environments. Stephanie has worked as a foreign language teacher for English and French for more than ten years and is currently working full-time for the Landesmedienzentrum Baden-Württemberg as head of the Future of Learning Unit. She also has extensive experience in teacher training and earned a B.A. in Japanese and American Studies in 2007, as well as a Master of Arts in Game Studies and a Master of Science in Game-based Media and Education from the University for Continuing Education Krems. In 2025, she published the Future:Guide Bildung – her contribution to a much-needed discussion about the future of learning. Website: <https://www.steffi-woessner.de>

References

- Horx, M., Höhn, J., Papasabbas, L., & Schuldt, C. (2024). Die Omnikrise: Wie uns eine Krise, in der alles miteinander zusammenhängt, den Weg in die Zukunft zeigt.
- Kwan, J. (2025). The impact of esports on the development of 21st century skills and academic performance for youths. *Biomedical Journal of Scientific & Technical Research* , 62(1). <https://doi.org/10.26717/bjstr.2025.62.009694>
- Pontes, H. M., Rumpf, H., Selak, Š., & Montag, C. (2024). Investigating the interplay between gaming disorder and functional impairments in professional esports gaming. *Scientific Reports* , 14(1), 6557. <https://doi.org/10.1038/s41598-024-56358-x>
- Wössner, S. (2025). Future:Guide Bildung: Zukunft gestalten lernen.

PART II

Practice Contributions

eSports in Youth Work

Ergebnisse des Kölner Workshops und Praxisberichte

Esports in Gender-Specific Youthwork

On the Possibilities and Limitations of Esports Programs in Youth Work with Girls

Vanessa Erdmann

Format: Youth Worker Advice

Girls Centre in Focus

It's a typical Friday afternoon at the girls' centre, a youth club exclusively for girls: Many girls and young women, ranging in age from 11 to 18 on average, are visiting the youth center today. The center doesn't focus purely on media-related activities, but offers a wide variety of programs for its visitors. The children and teenagers are chatting, playing games, doing crafts, and cooking. They gather around the Nintendo Switch and a casual game of Mario Kart begins. A meme hangs on the wall, promoting the upcoming Gaming Day: Gru from "Despicable Me" stands next to a whiteboard and talks about his plan: He is looking forward to the upcoming Gaming Day – a day dedicated solely to gaming, participating in tournaments, and discovering new games – organized by many youth centers across the city. But the meme also highlights the other side of the story; in the next image, Gru stands in front of the whiteboard, looking disappointed: the Gaming Day will be with boys. The question hangs in the air: "When is the next all-girls Gaming Day?"

Figure 1. meme in the girls centre

When asked why they want a gaming day just for girls, we educators often hear these responses:

- they can be just among themselves, and that makes it more fun
- they'd have a better chance in tournaments
- the boys would insult them and make fun of them
- they don't want to embarrass themselves in front of the boys
- the boys are loud and cause trouble

These girls learn early on that they are treated differently in (competitive) gaming contexts because of their gender – not only by their fellow players, but also by their parents and friends. In addition, they have internalized certain stereotypes: being worse than the boys becomes a fixed trait rather than a skill that can be developed through practice. It's also stated that playing games regularly as a girl and being good at it makes you a "different kind of girl" for their respective peer group.

Neutrality vs. Sexism

Viewed from the outside, the gaming community could actually be gender-neutral. Online, you can essentially play completely anonymously without making gender an issue, and even in larger tournaments, mixed-gender teams are generally possible. Nevertheless, no place can be gender-neutral. A female player's perceived gender always plays a role and influences the behavior of her fellow players. Gender and sexuality are issues that are deeply entrenched in the world of eSports. Many people that play regularly report being subjected to sexist, ableist, and anti-LGBTQ+ remarks. Words like "gay," "girl," and "disabled" are used as insults, queer representation in media is labelled as "woke" and criticised for being overused. Female creators on the streaming platform Twitch regularly report receiving direct messages or comments in live chats where their bodies, gender, and background are discussed in a condescending manner – ranging from direct requests for sexual acts and the sending of so-called "dick pics" to threats of sexualised violence and even murder when they reject such advances (Rosemondy 2026).

At the same time, girls and young women are playing more and more. A good half of all gamers are women, even though the most popular games tend to be so-called casual games or mobile games. This, we also notice in the girls' youth centre.

Though in the eSports sector, the percentage drops dramatically. Overall, female eSports players in Germany account for only 14.7%, compared to 83.1% male eSports players. 1.8% identify as "diverse" in terms of gender (E-Sport-Bund Deutschland e.V. 2025). There are exceptions: The competitive game Valorant stands out with a higher proportion of women (approx. 22%) in the international tournament scene (Esports Charts Team 2025; Turbosmurfs 2026). Players attribute this difference primarily to the selection and design of the playable female characters in this specific game.

Experiences from youth work with girls

So how can a youth center help girls and young women discover their potential in eSports? How can youth work help ensure that more girls and young women are represented in eSports and normalise gaming as a girls' hobby?

The Girls' Club aims to promote the participation of girls and young women in (local) eSports tournaments. The goal is to make participation accessible, help them discover their own skills, and foster teamwork and peer education. This was made possible primarily through a citywide network of various youth organizations – which received initial financial support – to ensure sufficient equipment, space, and young people who could participate in the tournaments. It also quickly became clear that gender-specific formats are needed to create a safe space where girls can simply try things out without being judged by boys. Practical experience – specifically from our work at the girls' club and the most recent Gaming Days held there – clearly shows that significantly fewer girls participated in a tournament when many boys were taking part. The aforementioned attribution of supposedly gender-specific traits ("Girls are just worse than boys in video games") also intensified

after a game was lost to boys. However, the fact that the girls performed worse often had to do with external circumstances and how gender shapes their daily lives, behavior, and socialization:

Parents viewed participation in a tournament critically or contacted the center to say that their daughter was playing “too much” with the borrowed devices. Overall, the girls’ screen time was often very strictly regulated, and participation in “Gaming Days” was discouraged. Very few households had their own gaming console (Nintendo Switch or PlayStation). None of the participating girls have had a computer. This is a major barrier to participation in many available eSports titles. Thus, the issue of equipment alone is enough to prevent participation.

Offering a (regular) “Girls’ Gaming Day” featuring tournaments exclusively for girls makes it easier for many to get started and try out this kind of format. In addition, there have been regular requests to repeat the Girls’ Gaming Day ever since. Once this foundation was laid, some girls even had the courage to join a mixed-gender local esports tournament and compete against other teams in Minecraft over the course of several weeks.

Recommendations

Offering a (regular) “Girls’ Gaming Day” featuring tournaments exclusively for girls makes it easier for many to get started and try out this kind of format. In addition, there have been regular requests to repeat the Girls’ Gaming Day ever since. Once this foundation was laid, some girls even had the courage to join a mixed-gender local esports tournament and compete against other teams in Minecraft over the course of several weeks.

The following conclusion can be drawn from this experience, working in an all girls’ youth centre: To specifically support girls, safe spaces are needed where they are free from male gaze and judgment. Even in the early stages of socialization, girls are treated differently than boys when it comes to video games. These differences must be addressed early on. Media education for parents is essential in this regard. Technical equipment is a common barrier. There must be an option to borrow devices such as computers. More female role models need to be highlighted.

Acknowledgments

I’d like to thank the fjm (Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW) and the local girls’ centre for letting me be part of this experience. I’d like to express my gratitude to all the girls I got to accompany. Thank you for letting me share in the excitement and enthusiasm for the games.

AI Disclaimer

The AI powered translation service was used to translate some parts from German to English.

About the Author

VANESSA ERDMANN has a Bachelor Degree in Social Work with focus on digital media and feminism. Since 2018 she has worked for different youth organisations in open settings and since 2020 she works at a girl centre. Ever since working with different girls and TINA youth (trans,

intersex, non-binary and agender) she has been advocating for their self-determination and equality, as a passionate gamer and social worker, she sees video games as an opportunity for personal growth and a medium Nathan can inspire and connect people.

References

Esports Charts Team (2025). Valorant leads all esports titles by share of women's competitions.

E-Sport-Bund Deutschland e.V. (2025). E-SPORT-REPORT 2025. Zahlen, Märkte und Potenziale in Deutschland.

Rosemondy (2026). So schlimm war es noch nie!! Entbannungsanträge mit Niek.

Turbosmurfs (2026). Valorant: Player Count and Statistics 2025.

eSport in der Jugendhilfe

Wie Jugendliche den Prozess der Einführung einer eSports-Jugendliga in Deutschland erleben und mitgestalten

Sebastian Bender, Thea Richter, Angela Tillmann

Format: Project Description

Einleitung

Das digitale Spiel(en) begeistert Menschen weltweit, mehr als drei Milliarden Spieler*innen spielen aktuellen Marktdaten zufolge Computer- und Videospiele (vgl. Game 2025: 68). Auch in Deutschland sind digitale Spiele weit verbreitet. Im Jahr 2024 spielten 37,5 Millionen Menschen aus Deutschland digitale Spiele (vgl. Game 2025: 8). Unter den zwölf- bis 19-Jährigen sind es 94%, die gelegentlich digitale Spiele spielen bzw. für 71% der Altersgruppe gehören digitale Spiele zu einem festen Bestandteil des Alltags (vgl. MPFS 2025: 51). E-Sport gewinnt dabei international zunehmend an Bedeutung, so auch in Deutschland (vgl. Game 2025: 62). So haben laut dem Branchenverband Games bereits 29% der 16- bis 24-Jährigen in Deutschland einmal an einem E-Sport-Turnier teilgenommen (vgl. Game 2023). 2025 waren 65 Vereine mit 3031 Mitgliedern über E-Sport Verbände organisiert; darüber hinaus sind rund zwei Prozent der deutschen Sportvereine im Bereich E-Sport aktiv, was etwa 1700 Sportvereinen entspricht (vgl. Möckel et al. 2025: 37). Es zeigt sich allerdings, dass sich die inzwischen insgesamt relativ ausgewogene Geschlechterverteilung im digitalen Spiel (vgl. Game 2025: 8) im E-Sport so noch nicht wiederfindet. So sind 83,1 % der E-Sport-Aktiven männlich, während lediglich 14,7 % weiblich und 1,8 % divers sind (vgl. Möckel et al., 2025: 11). Auch zeigen erste qualitative Studien, dass das digitale Spiel und damit letztlich auch der E-Sport für junge Menschen mit Behinderung noch nicht zugänglich ist (vgl. Astrath et al. 2024).

Das im Folgenden skizzierte Modellprojekt „eSports in der Jugendhilfe NRW“ setzt hier an. Es möchte E-Sport als innovativen Ansatz und lebensweltorientiertes Konzept in der Jugendhilfe im Rheinland in Deutschland verankern und nachhaltige Strukturen für ein dauerhaftes, nicht-kommerzielles Angebot für junge Menschen aufbauen. Die Partizipation der Jugendlichen steht dabei im Vordergrund.

Das Projekt wird von der Fachstelle Jugendmedienkultur NRW (fjmk) durchgeführt und dem Institut für Medienforschung und Medienpädagogik (IMM) der TH Köln evaluativ begleitet. Gestartet ist das Projekt im August 2025, die erste Förderperiode endet im Juli 2026. Finanziert wird das Projekt vom Landschaftsverband Rheinland (LVR).

In diesem Beitrag wird dargelegt, wie Jugendliche den partizipativen Prozess der Einführung einer eSports-Jugendliga (ESJL) in der Jugendhilfe in NRW in den ersten Monaten des Projekts erlebt und gestaltet haben. Dazu wird zunächst auf eSports als Raum zur Ermöglichung jugendkultureller Teilhabe und Partizipation eingegangen. Anschließend werden verschiedene Zugänge zum Konzept der Partizipation dargelegt, um anknüpfend daran und mit Rückgriff auf eine teilnehmende Beobachtung und Interviews mit Jugendlichen aus dem Jugendbeirat, darzulegen, wie sich der Prozess der Einführung einer ESJL in der Jugendhilfe in NRW gestaltet hat.

eSports als Raum zur Ermöglichung jugendkultureller Teilhabe und Partizipation

Wenn von E-Sport die Rede ist, wird in der Regel auf das organisierte, wettbewerbsorientierte digitale Spiel verwiesen, das auf verschiedenen Professionalitätsstufen und vor Zuschauenden und Fans gespielt wird. Mit E-Sport ebenfalls in Verbindung gebracht werden Turniere und Ligen, Training und Kompetenzentwicklung, sowie Sponsoring, kommerzielle Partnerschaften und Preisgelder – so das Ergebnis eines systematischen Reviews von Formosa et al. auf Basis einer Auswertung von 461 peer-reviewten Publikationen zu E-Sport (vgl. Formosa et al. 2022: 20). Neben dieser Perspektive auf einen eher kommerzialisierten E-Sport, wird in jüngster Zeit ergänzend dafür plädiert, E-Sport auch als jugendkulturelles Phänomen zu betrachten – als eSports, zum einen wegen der augenscheinlichen Attraktivität, die das Phänomen für Jugendliche hat, aber auch weil Jugendliche eSports als „Erprobungs- und Entwicklungsraum (nutzen), der eng verwoben ist mit der Peer-Group, dem Freizeitinteresse und sich relativ losgelöst von der ‚Erwachsenenwelt‘ präsentiert“ (Groen et al. 2020: 9). Ähnlich wie im digitalen Spiel könne auch eSports – so Groen et al. (vgl. ebd.) – zur Bearbeitung von Identitätsaspekten (vgl. Vogelgesang 2000), von Handlungs- und Entwicklungsthemen (vgl. Vollbrecht 2008) genutzt werden; auch eröffneten sich hier weitere Möglichkeiten der Entwicklung einer reflexiven Haltung zur Welt und zu sich selbst (vgl. Fromme 2006). Laut einer aktuellen US-Studie zur Nutzung des digitalen Spiels durch Mitglieder der LGBTQ+-Community, wird das digitale Spiel z.B. von 36% der Befragten genutzt, um die eigene sexuelle Orientierung, sowie Geschlechtsidentität zu erkunden, unter People of Color liegt dieser Anteil etwas höher – bei 41% (vgl. Shaw et al. 2024: 23). Auch stimmen 44% der in der Studie befragten Menschen der Aussage zu, dass das Spielen von digitalen Spielen eine Bewältigungsstrategie im Umgang mit Diskriminierung darstelle (vgl. ebd.: 23). Von medienpädagogischer Seite wird ein Potenzial des eSports v.a. darin gesehen, dass Jugendliche hier neben Gleichgesinnten, Spielgefährte*innen und Freund*innen finden und sich selbstwirksam erfahren, darüber hinaus aber auch zukünftig berufsrelevante Fähigkeiten, wie Selbstorganisation oder Community Management erlernen können (vgl. Groen et al. 2020: 484).

Gleichzeitig finden sich Hinweise darauf, dass das digitale Spiel noch nicht für alle Jugendlichen gleichermaßen zugänglich ist. Obwohl 23% bis 28% der aktiven Spieler*innen sich als queer identifizieren (vgl. Shaw et al. 2024: 7), erleben 52% Spieler*innen der LGBTQ+ Community Belästigungen beim online spielen, im Vergleich liegt dies 14 Prozentpunkte über dem der anderen Spieler*innen (vgl. ebd.: 26). Zudem liegt der Anteil an Spielerinnen* deutlich unter dem der Spieler*

(vgl. MPFS 2025: 51). Erklärungen dafür finden sich z.B. in der Konstruktion des Spiels als „männlich“ und den damit einhergehenden Ausschlussprozessen (vgl. Groen/Tillmann 2020), so auch im E-Sport (vgl. Taylor 2012). Auf einstellungs- sowie ergänzend auch umweltbedingte Barrieren beim digitalen Spiel treffen auch junge Menschen mit Behinderung: So können Jugendliche in institutionellen Kontexten wie Wohngruppen oder Internaten noch nicht von einem selbstbestimmten Zugang zum digitalen Spiel ausgehen; auch sind digitale Spiele selten barrierefrei und erleben Jugendliche mit Behinderung in der Interaktion mit anderen Spieler*innen, als auch im pädagogischen Umgang mit dem digitalen Spiel, noch Ausgrenzung und Stigmatisierung (vgl. Astrath et al. 2024).

Ebenfalls zu beachten ist, dass die Teilnahme am E-Sport finanzielle Ressourcen notwendig macht. Laut Möckel et al. geben altersübergreifend 91,3 % der Spieler*innen monatlich Geld für eSport und Gaming aus: 48,5 % zwischen 20 € und 74 €, während 11,4 % 100 € oder mehr monatlich investieren (vgl. Möckel et al. 2025: 19). Die Ausgaben entfallen dabei am häufigsten auf In-Game-Käufe (30 %), den Kauf von Spielen (21,1 %), Hardware und Zubehör (19,7 %) sowie an Spenden an Streamer*innen und Content-Creator*innen (16 %) (vgl. ebd.: 20). Schaut man auf die Gruppe der Jugendliche, investieren Jungen durchschnittlich 9,40 € pro Monat, Mädchen im Durchschnitt etwa 4,00 € monatlich (vgl. MPFS 2025: 52).

Diese Ausgangslage wurde von der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW zum Ausgangspunkt genommen, um eSports als nicht-kommerzielles inklusive Angebot langfristig in der Jugendhilfe zu verankern. Die Verankerung von eSports in der Jugendhilfe soll dabei – in Anlehnung an eine zentrale Strukturmaxime der Kinder- und Jugendhilfe in Deutschland – partizipativ erfolgen. Da die Partizipation ein wesentlicher Grundpfeiler des Projekts ist, wird im Folgenden zunächst das Projekt und – im Anschluss daran – verschiedene Perspektiven auf Partizipation dargelegt, bevor dann anhand einer teilnehmenden Beobachtung und von Interviews mit Jugendlichen aufgezeigt wird, wie die Partizipation im Projekt gestaltet und von den Jugendlichen bislang wahrgenommen wurde.

Erste Schritte zur Verankerung von eSports in der Kinder- und Jugendhilfe in NRW

Zu Beginn der Einrichtung des Jugendbeirats (Oktober 2025) konnte die fjmk 19 Einrichtungen aus dem Rheinland als Kooperationspartner gewinnen. Aufgabe der Einrichtungen ist es, Jugendliche für die Teilnahme am Projekt zu akquirieren, darüber hinaus stellen sie Räumlichkeiten für Turniere bereit und übernehmen einen Teil der pädagogischen Begleitung und Intervention, auch indem sie mit auf die „Game-Life-Balance“ der Teilnehmenden achten. Angestrebt wird hierbei ein ausgeglichenes Verhältnis zwischen dem digitalen Spiel und alltäglichen Verpflichtungen sowie Phasen der Bewegung und Entspannung.

Das Augenmerk des Projekts liegt auf Jugendlichen, die in der eSports Szene unterrepräsentiert sind: sozioökonomisch benachteiligte Jugendliche im ersten Projektjahr, Jugendliche mit Behinderung im zweiten Projektjahr oder weiblich gelesene und queere Jugendliche im dritten Projektjahr. Ein zentraler Bestandteil des Projekts ist dabei, wie bereits erwähnt, die partizipative Beteiligung von

Jugendlichen. Aus diesem Grunde wurde ein Jugendbeirat aus vierzehn Jugendlichen gebildet, von denen sieben aktiv an der Gestaltung der ESJL beteiligt waren. Die Mitglieder des Jugendbeirats übernehmen Aufgaben zur Konstruktion der ESJL. Dazu gehören beispielsweise die Festlegung der Rahmenbedingungen, die Vorauswahl der zu spielenden Disziplinen, sowie das Regelwerk der ESJL. Die Jugendlichen werden dabei medienpädagogisch von Fachkräften der fjmK begleitet und unterstützt. Die Auswahl der Disziplinen erfolgte mittels einer Online-Abstimmung durch alle Spieler*innen der teilnehmenden Einrichtungen. Für die Teilnahme an der ESJL konnten sich dann Teams mit zwei bis vier Personen registrieren. Die Spielpläne werden von der Fachstelle erstellt. Die einzelnen Spielpartien werden anschließend von den Jugendlichen eigenständig online organisiert und ausgetragen. Die Kommunikation und Organisation innerhalb der ESJL erfolgt größtenteils über die Plattform „Discord“, da diese in der Gaming-Community weit verbreitet ist und eine niedrigschwellige Kommunikation über räumliche Distanzen hinweg ermöglicht. Über Discord werden Spieltermine koordiniert, Informationen weitergegeben und der Austausch in der Community gepflegt. Während der Ligaphasen ist geplant, dass die Teams zusätzlich von Coaching-Angeboten unterstützt werden; gefördert werden spielerische Fähigkeiten und Taktiken, aber auch Teamarbeit, Fairplay und ein respektvoller Umgang miteinander. Für Konflikte, Regelverstöße oder Kritik stehen verschiedene Kommunikationswege zur Verfügung, darunter direkte Ansprechpartner*innen in der fjmK, sowie ein anonymer Kummerkasten. Parallel zur Durchführung der ESJL finden regelmäßig Netzwerktreffen mit Fachkräften der beteiligten Einrichtungen statt. Diese dienen dem Erfahrungsaustausch, der Weiterbildung, sowie der langfristigen Verankerung von eSports-Angeboten in der Jugendhilfe.

Da die Partizipation ein wichtiges Anliegen des Projekts ist und auch eine wichtige Grundlage der Kinder- und Jugendhilfe darstellt, wird hierauf noch einmal gesondert eingegangen, bevor analysiert wird, wie diese im Projekt bisher ausgestaltet wurde und wie Jugendliche diese erlebt haben.

Partizipation in der Kinder- und Jugendhilfe

In der deutschen Kinder- und Jugendhilfe stellt die Partizipation eine zentrale Strukturmaxime dar; sie ist seit den 1990er Jahren im SGB VIII, insbesondere in § 8 (Beteiligung von Kindern und Jugendlichen), gesetzlich verankert. Das Recht auf Partizipation wurde in den vergangenen Jahrzehnten auf unterschiedlichen rechtlichen Ebenen weiter gestärkt, beispielsweise durch das Kinder- und Jugendstärkungsgesetz von 2021 (vgl. Krauer/ Sturzenhecker 2022: 7). Des Weiteren existieren diverse Landes- und Kommunalgesetze sowie Verordnungen, welche die Partizipation von Kindern und Jugendlichen fördern. Auch auf internationaler Ebene bestehen rechtliche Grundlagen für die Partizipation von Kindern und Jugendlichen (vgl. Ilgauds 2024: 23). So begründen Roth und Olk diese unter anderem mit den Menschen- und Bürgerrechten sowie mit der UN-Konvention über die Rechte des Kindes von 1989 (vgl. Olk/ Roth 2010:41). Zudem lassen sich die Empfehlungen 1286 sowie A4-0393/96 des Europäischen Parlaments, die Agenda 21 von 1992 sowie die Ottawa-Charta der Weltgesundheitsorganisation von 1986 hervorheben (vgl. Ilgauds 2024: 24). Neben den rechtlichen Grundlagen existieren zudem demokratietheoretische, dienstleistungslogische,

pädagogische, sowie bildungstheoretische Begründungen für die Forderung nach Partizipation in der Jugendhilfe.

Aus einer demokratietheoretischen Perspektive ist Partizipation notwendig, da davon ausgegangen wird, dass sie die Ausübung politischer Rechte, wie die freie Entfaltung der Persönlichkeit, Freiheit und Selbstbestimmung, ermöglicht (vgl. Schnurr 2022: 18). Darüber hinaus erleichtere die Förderung und Unterstützung von jungen Menschen innerhalb von demokratischen Prozessen Kindern und Jugendlichen, sich in die „gelebte Praxis von demokratischen Strukturen einzufinden“ (Ilgauds 2024:19).

Innerhalb einer Dienstleistungsperspektive stellt sich eine Leistung als wirksamer dar, wenn die Nutzer*innenzufriedenheit höher ausfällt. Durch die Artikulation von Bedürfnissen, Bedarfen und Interessen können Angebote nutzer*innenorientiert gestaltet werden – so sei eine Ko-Produktion zwischen dem Nutzer*innen und den Dienstleistenden möglich (vgl. Knauer/ Sturzenhecker 2005: 65). Der Einbezug der Nutzer*innen stelle hier ein wirksames Mittel dar, um die Zufriedenheit, sowie die Inanspruchnahme und Qualität der Leistung sicherzustellen (vgl. Ilgauds 2024: 19f.). Partizipation wird damit auf allen Ebenen – Planung, Gestaltung, Erbringung – als relevant erachtet, es gilt als Voraussetzung, als auch zur Erfolgsbedingung (vgl. Schnurr 2022: 18).

Aus einer bildungstheoretischen Perspektive wird Partizipation in Verbindung mit Selbstbildungsprozessen bei Kindern und Jugendlichen gebracht. Über Partizipationsprozesse ließen sich demnach Urteilskraft, Handlungsfähigkeit und Mündigkeit entwickeln. Dazu brauche es jedoch Räume, die Selbst- und Welterfahrungen, sowie kritische Auseinandersetzung fördern (vgl. Schnurr 2022: 19). Zudem habe Partizipation eine identitätsfördernde Wirkung. Durch selbstgetroffene Entscheidungen und die Übernahme von Verantwortung könnten Kinder und Jugendliche ihre Selbstwirksamkeit erfahren. Es handle sich bei diesen Prozessen um „große Lern- und Entwicklungschancen, sowie intensive Demokratieerfahrungen“ (Ilgauds 2024: 20).

Aus diesen unterschiedlichen Perspektiven und normativen Vorgaben lässt sich eine Verpflichtung für die Jugendhilfe, sowie für Projekte innerhalb der Jugendhilfe ableiten, Partizipation zu ermöglichen und nachhaltig strukturell zu etablieren. Knauer und Sturzenhecker verstehen Partizipation in der Jugendhilfe vor diesem Hintergrund als Recht auf mitverantwortliche Selbstbestimmung für Jugendlichen (vgl. Knauer/ Sturzenhecker 2005: 63, 67). Partizipation in der Jugendhilfe kann demnach als ein Prozess verstanden werden, in dem „ein Teil der Verfügungsgewalt über die gegenwärtige, wie zukünftige Lebensgestaltung von den Erwachsenen auf die Kinder und Jugendlichen übertragen wird“ (Ilgauds 2024:17).

Im Folgenden möchten wir darlegen, wie sich der bisherige Prozess der Verankerung von eSports in der Jugendhilfe in NRW gestaltet hat.

Partizipative Verankerung von eSports in der Jugendhilfe NRW

Um den bisherigen Prozess der Verankerung von eSports in der Jugendhilfe in NRW darzulegen, wird das Projekt zunächst mit Rückgriff auch auf Ergebnisse einer teilnehmenden Beobachtung in den

Grundzügen skizziert. Weiterhin wurden leitfadengestützte Interviews mit drei Jugendlichen des Jugendbeirats durchgeführt; die Ergebnisse werden nachfolgend dargestellt.

Teilnehmende Beobachtung der Sitzungen des Jugendbeirats

Die teilnehmende Beobachtung wurde während der sieben stattfindenden Online-Sitzungen des Jugendbeirats im Zeitraum von November 2025 bis Februar 2026 durchgeführt. Die sieben Mitglieder des Jugendbeirats nahmen in teils wechselnder Zusammensetzung an den Sitzungen teil. In der Regel waren mindestens vier Personen pro Sitzung anwesend. Jedes Mitglied nahm mindestens an drei Sitzungen teil. Die Sitzungen wurden von zwei bis drei Personen der Fachstelle für Jugendmedienkultur, sowie von ein bis zwei Personen der TH Köln begleitet. Sie fanden werktags am frühen Abend über Discord statt. In der Regel nahmen die Jugendlichen von zu Hause aus teil. Teilweise erfolgte die Teilnahme auch mobil von unterwegs, beispielsweise aus der Bahn; einige Mitglieder trafen sich auch vor Ort und nahmen gemeinsam an einer Jugendbeiratssitzung teil.

Die Teilnahme an den Sitzungen oder im Projekt zu realisierenden Umfragen stellte sich für die Jugendlichen teils herausfordernd dar, auch, da im Verlauf des Projekts immer wieder auch technische Probleme auftraten. Diese verursachten teils einen verspäteten Sitzungsbeginn, und führten im Einzelfall dazu, dass eine Person nicht an einer Sitzung teilnehmen konnte. Eine Beiratssitzung musste verschoben werden.

In den Sitzungen des Beirats standen zwei zentrale Themenschwerpunkte im Vordergrund: die Auswahl der Spiel-Disziplinen sowie die Festlegung von Regeln für die ESJL. Im Rahmen der Disziplinauswahl konnten die Jugendbeiratsmitglieder Spiele vorschlagen, die anschließend hinsichtlich ihrer Umsetzbarkeit anhand vorgegebener Rahmenbedingungen (Gewaltfreiheit, geringe Kosten, Mehrspielerfähigkeit, Altersfreigaben von FSK 0, 6 oder 12 etc.) geprüft und diskutiert wurden. Die Jugendlichen tauschten sich über zahlreiche Vorschläge, Ideen und Wünsche aus. Innerhalb dieses Prozesses standen verschiedene Entscheidungsprozesse an, die teilweise von der fjmk initiiert wurden. Über den Beirat hinaus wurden aber auch die Ligateilnehmenden aktiv in Entscheidungsprozesse einbezogen, indem ihnen die vorausgewählten Disziplinen zur Abstimmung vorgelegt wurden.

Insgesamt zeichnete sich der Jugendbeirat durch ein hohes Maß an Eigenengagement aus, beispielsweise durch eigenständige Recherchen (z.B. zur Spielbarkeit von Disziplinen), die Mitgestaltung des Discord-Servers (z. B. Einrichtung des Servers), auch wurde das Angebot formuliert, Minecraft-Bed-Wars-Welten selber zu gestalten. Zudem reichten auch Mitglieder, die nicht anwesend waren, Disziplin-Ideen für die ESJL ein.

Ein zentrales Element der Konzeption der ESJL stellte das lokale Wissen der Jugendbeiratsmitglieder dar. Ihre Kenntnisse über Spielerfahrungen der Jugendlichen in den Einrichtungen und dort vorhandene technische Ressourcen und Barrieren, legten die Grundlage für die Beteiligung an der ESJL. Die Atmosphäre innerhalb des Jugendbeirats wurde von uns insgesamt als entspannt und offen wahrgenommen. Der Austausch unter Gleichgesinnten ähnlichen Alters wurde als positiv beschrieben. So antwortet ein Jugendlicher auf die Frage nach der Zusammenarbeit mit den anderen

Jugendbeiratsmitgliedern: „Alle sehr jung, kommen gut hin“. Strittige Punkte konnten konstruktiv gelöst werden. So wurde beispielsweise der Wunsch geäußert, in der ESJL „Fortnite“ zu spielen. Das Argument der fjmk, dass das Spiel aufgrund der gewaltsamen Inhalte nicht mit der Zielgruppe und Prinzipien der ESJL konform ginge, wurde nach anfänglicher Enttäuschung durch eine gemeinsame Diskussion nachvollzogen und akzeptiert. Ausgetauscht wurde sich auch über den kommerziellen Charakter von digitalen Spielen, also z.B. die Preise von Spielen, die Spiele-Ausstattung und Optionen von Mikrotransaktionen, wie Pay-to-Win-Aspekte. Diskutiert wurde dies v.a. unter Fairness-Aspekten. Im Zuge dessen wurden von der fjmk auch Spiele aus dem eigenen Bestand vorgeschlagen.

In der zweiten Phase des Projekts wurden Verhaltens- und Spielregeln für die ESJL entwickelt, sowie die Liga und der Discord-Server organisiert und optimiert. Im Hinblick auf die Regelgestaltung stellte die Fachstelle grundlegende Regeln im Sinne von Fairness, demokratischen Werten und respektvoller Kommunikation vor. Die Regeln wurden von den Jugendbeiratsmitgliedern in der Reflexion und Diskussion ergänzt, präzisiert und teilweise umformuliert – so wurde sich zum Beispiel ein von politischen Themen und Diskussionen freier Raum auf Discord gewünscht. Den Mitgliedern der Jugendbeirats war bei der Gestaltung der ESJL zudem die Etablierung klarer Spielregeln wichtig. Dabei kamen Erfahrungen aus früheren eSports-Projekten oder auch dem eSports-Bereich zum Tragen. Die Jugendlichen konnten auf Grundlage ihrer Erfahrungen auf potenzielle Schwierigkeiten aufmerksam machen, sowie bestehende Regeln beurteilen, ergänzen und optimieren. Diskutiert wurden z. B. Teamgrößen, Verhalten während des Spiels, Kostenfaktoren, Punktesysteme, Server-Gestaltung bzw. Anzahl und Wiederverwendbarkeit von Team-Channels und Möglichkeit der Einsicht in Chatverläufe). Im Jugendbeirat wurde dann auch gemeinsam beschlossen, dass Spielregeln im Verlauf der ESJL bei Bedarf angepasst oder verändert werden können. Des Weiteren entschieden die Mitglieder, sämtliche Regeln allen Teilnehmenden weiterzuleiten. Der Jugendbeirat wünschte sich darüber hinaus eine übersichtliche Struktur mit einsehbaren Spielplänen und Teamkanälen, um den Austausch innerhalb des eigenen Teams, sowie mit den gegnerischen Teams zu ermöglichen.

Im Folgenden wird dargestellt, wie die Jugendlichen den bisherigen Prozess der Verankerung von eSports in der Jugendhilfe in NRW wahrgenommen und gestaltet haben.

Qualitative Interviews mit dem Jugendbeirat

Um die Perspektive bzw. Sichtweisen, Erfahrungen und Bedeutungszuschreibungen der Jugendlichen im Jugendbeirat einzufangen, wurden exemplarisch drei Jugendbeiratsmitglieder mittels eines Leitfadeninterviews befragt. Die Interviews wurden mit Hilfe des datenschutzkonformen Transkriptions-Programms NoScribe transkribiert und mit qualitativen Inhaltsanalyse nach Kuckartz und Rädiker (2022) und QDA-Software MAXQDA ausgewertet.

Die befragten Personen, im Folgenden S1 (13 Jahre), S2 (19 Jahre), und S3 (22 Jahre) benannt, identifizieren sich alle mit dem männlichen Geschlecht – so auch der gesamte Jugendbeirat. Eine Person aus dem Beirat weist im Interview zudem darauf hin, dass sie im Spiel auf Barrieren trifft, die ihr Spiel teils beeinträchtigen.

Alle drei Befragten beschreiben „Gaming“ als wichtigen Bestandteil ihres Alltags und ihrer Freizeit. Während S1 vor allem durch „Minecraft Bed-Wars“ und das Spielen „zusammen in (...) Teams“ (S1: 15) motiviert ist, beschreibt S3 Gaming sogar ausdrücklich als sein „Hobby“ und seine „Freizeit“ (S3: 41). Auch S2 hebt hervor, dass es ihm vor allem gefalle, Spiele in der ESJL zu spielen, die er ohnehin bereits spielt, wie Minecraft (S2: 9). Die Motivation zur Teilnahme an der ESJL und damit auch zur Teilnahme am Beirat, entstand bei allen Befragten über bestehende soziale Kontexte, wie Jugendzentrum (S1: 21), Jugendtreff (S2: 15) oder Empfehlungen aus dem Freundeskreis (S3: 37). Auffällig ist dabei, dass weniger die mit dem professionellen E-Sport verknüpfte Spielleistung bei den Beiratsmitgliedern im Vordergrund steht, sondern der Spaß am Spiel und das soziale Miteinander – das „offene Diskutieren und Einbringen von Ideen“ (S1: 77), der Austausch untereinander (S3: 116) und die Teamarbeit (S2: 15).

Aktive Einbindung in Entscheidungsprozesse

Alle drei Interviewten berichten von einer aktiven Einbindung in Entscheidungsprozesse und einer offenen Kommunikationskultur innerhalb des Jugendbeirats. Dabei wird die Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW als offen für Ideen und unterstützend wahrgenommen: „Jede Idee wurde zunächst angenommen und besprochen“, so S3. Auch S1 beschreibt es folgendermaßen: „man konnte einfach sagen was man für angemessen [hält] und dann wurde es einfach genommen.“ (S1: 50). S3 hebt in der Zusammenarbeit mit den Fachkräften hervor, dass „mit [bei den] Entscheidungen getroffen“ und dem Beirat auch die „Vor- und Nachteile (...) und alles mit dem kompletten Beirat besprochen“ wurde (S3: 85). Dies deutet auf einen Dialog auf Augenhöhe von fjmk und Jugendlichen hin. S2 betont ebenfalls, dass „immer individuell darauf eingegangen [wurde], wenn jemand was gesagt hatte [und] dann wurde zugehört. Dann wurde Feedback dazu gegeben, was gesagt wurde“ (S2: 55). S3 bestätigt, dass die fjmk mit Entscheidungen getroffen habe und „alles mit dem kompletten Beirat besprochen“ wurde (S3: 85). Was bedeutet, dass auch auf Transparenz in der Kommunikation geachtet und gepflegt wurde. Auch S2 sieht daher seine Erwartungen im Vorfeld bestätigt, „dass man (...) selbst wirklich mitbestimmen kann und jetzt ist nicht nur (...) jetzt hier A, B und C was davon würdest du nehmen. Sondern, dass man wirklich jetzt selbst Ideen einbringen kann. Dass (...) zugehört wird“ (S2: 35).

Ermöglichung inklusiver Teilhabe

Innerhalb der Interviews betonen die Befragten die niederschwellige Kommunikation und stetige Bereitschaft, alle Jugendlichen mitzunehmen. So hebt S2 hervor: „Bei den Regeln wusste ich manchmal nicht, was eine Formulierung bedeutet. Das wurde dann aber in der Regel immer erklärt.“ (S2: 59). S3 beschreibt die Atmosphäre während der Beiratssitzungen z.B. als „sehr entspannt“, insbesondere weil „alles nochmal besser erklärt wurde, wenn Fragen bei den Mitgliedern aufkamen“ (S3: 73). Auch gab es „keine Themen, die man auch umsetzen kann (...) und nicht jetzt (...) so komplizierte Ideen und Vorschläge“ (S3: 75). Dies weist auf einen Sprachbarriere-armen Umgang der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW mit dem Beirat hin.

Die Teilhabe an der ESJL wird von S2 als niedrigschwellig beschrieben. So lobt S2 beispielsweise, dass die ESJL nicht-kommerziell und damit offen für alle ist, „man sich kostenlos anmelden kann. Kostenlos mitmachen kann. (...) und dass es auch so offen ist.“ (S2: 79). Auch die Personen der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW werden von S1 als „offen für Ideen“ (S1: 52) bezeichnet. S3 erlebt dabei die Digitalität als Möglichkeit um Barrieren abzubauen – teilnehmen zu können: „Weil ich jetzt bemerkt habe, dass auch hauptsächlich mehr digital passiert. Also ich auch zum Beispiel. Wenn ich jetzt nicht mehr hier [in meiner Jugendeinrichtung] bin trotzdem dann noch mitmachen kann“ (S3: 125). S3 hebt auch an anderer Stelle noch mal explizit den Fokus auf die Barrierefreiheit im Projekt positiv hervor: „Also von dem, was ich erlebt habe, finde ich der Meinung nach für solche (...) wie mir, mit einer Behinderung, dass die darauf auch prinzipiell eingehen und Verständnis für haben. Das finde ich richtig gut“ (S3: 131).

Förderung sozialer Kompetenzen und Verantwortungsübernahme

Die Mitwirkung im Jugendbeirat wird von den Interviewten als Lernfeld für die Entwicklung sozialer Kompetenzen und für Verantwortungsübernahme beschrieben. S2 reflektiert während des Interviews, dass der Jugendbeirat für ihn „auch ein gewisses Training“ darstelle, auch „außerhalb von dem ganzen eSport und Gaming“. Dass er „drauf schaut, was (...) das für Auswirkungen auf andere hat und nicht nur für einen selbst oder was andere vielleicht dazu denken“ (S2: 49). S3 betont eine „große[n] Verantwortung, wo ich (...) aber auch (...) denke, dass ich die gewachsen bin (S3: 77). Mit dem Begriff der Verantwortung meint S3, „dass ich ja dann mitentscheide. Wie dann die Regeln dort sind und (...) wie wir alles (...) Hand haben dort in den Turnieren“ (S3: 79).

S1 und S3 berichten von positiven Erfahrungen im Bereich Teamarbeit und Kommunikation während der Beiratssitzungen. S1 hebt hervor, dass die Zusammenarbeit mit anderen Mitgliedern „echt schön“ war (S1: 46).

Fazit

Zusammenfassend zeigen die Ergebnisse der teilnehmenden Beobachtung, sowie der qualitativen Interviews, dass die ESJL und insbesondere der Jugendbeirat von den Teilnehmenden als niedrigschwelliges, partizipatives und gemeinschaftsförderndes Angebot beworben, angeboten als auch erlebt wurde. Besonders bedeutsam erscheinen dabei die Möglichkeiten zur Mitbestimmung, die offenen Kommunikation, sowie die Verbindung von digitalem Spiel und Teamarbeit.

Der Jugendbeirat fungiert als zentrales Partizipationsgremium, in dem die Jugendlichen ihre Interessen und Erfahrungen über das digitale Spiel und Turniere sowie ihre Team- und Kommunikationsfähigkeiten einbringen können. Sie wirken insbesondere an der Auswahl der Disziplinen, der Entwicklung von Regelwerken, sowie an organisatorischen Entscheidungen mit und übernehmen dadurch konkrete Verantwortung für die Ausgestaltung der ESJL.

Die Jugendlichen erleben ihre Beteiligung überwiegend positiv. Die Zusammenarbeit mit der Fachstelle Jugendmedienkultur NRW wird als wertschätzend, offen und unterstützend beschrieben. Die Befragten berichten, dass ihre Ideen ernst genommen, diskutiert und sie in

Entscheidungsprozesse einbezogen wurden. Dadurch entstand ein Dialog auf Augenhöhe, der Selbstwirksamkeitserfahrungen ermöglichte und das Gefühl vermittelte, tatsächlich Einfluss auf die Gestaltung der ESJL nehmen zu können. Gleichzeitig zeigte sich, dass die fjmK bzw. auch die Jugendeinrichtungen eine wichtige moderierende und strukturierende Rolle einnehmen, indem sie Rahmenbedingungen (z.B. Geräte) vorgeben, die Jugendlichen bei Entscheidungen unterstützen und bei der Umsetzung ihrer Ideen begleiten.

Darüber hinaus verdeutlichen die Ergebnisse, dass die Beiratstätigkeit Lern- und Bildungsprozesse ermöglicht, die über die reine Organisation der ESJL hinausgehen. Die Jugendlichen berichten von Erfahrungen in der Teamarbeit, in der Kommunikation miteinander und bei der Übernahme von Verantwortung. Sie zeigen sowohl eine große Eigeninitiative bei der Gestaltung der ESJL, als auch ein großes Wissen über die Ressourcen ihrer Jugendeinrichtung und die Spielbarkeit von Spielen, die für die Realisierung des Projekts wesentlich waren.

Zudem haben sie die Rahmenbedingungen des Projekts als inklusiv erfahren, dies sowohl in Hinblick auf die Offenheit gegenüber ihren Anliegen, die einfache Kommunikation untereinander als auch die Sensibilität für Barrierefreiheit. Vereinzelt wünschen sie sich von der fjmK allerdings eine stärkere Einbindung aller Mitglieder bzw. aktivierenden Methoden und intensivere Kommunikation innerhalb der Beiratsmitglieder.

Kritisiert wurde von Seiten der Jugendlichen v.a. „zu langsame[s] Internet“. Zudem deutete sich in einem Interview an, dass zumindest in einem Fall eine Fachkraft aus der Jugendeinrichtung einen Jugendlichen ohne vorherige Rücksprache als Mitglied in den Jugendbeirat eingetragen hatte. Eine bewusste Entscheidung zur weiteren Teilnahme als Beiratsmitglied erfolgte im Nachgang.

Herausforderungen werden auch noch auf anderen Ebenen sichtbar. Eine teils geringe aktive Beteiligung einzelner Mitglieder sowie der Fall einer nicht abgestimmten Benennung eines Jugendlichen als Jugendbeiratsmitglied zeigen, dass Partizipationsbestrebungen kontinuierlich reflektiert und weiterentwickelt werden müssen. Eine weitere Herausforderung stellt die fehlende Geschlechterdiversität dar. Insbesondere diese Punkte werden ein Schwerpunkt der weiteren Projektarbeit sein.

Insgesamt betrachtet kann das Projekt „eSport in der Jugendhilfe NRW“ vielfältige Partizipationserfahrungen eröffnen. Es setzt an den Bedürfnissen und Interessen der Nutzer*innen an – an ihrer Faszination für das digitale und kompetitive Spiel. Auch wird den Jugendlichen vermittelt, dass der Prozess der Etablierung einer ESJL ohne ihr Zutun nicht möglich ist, die Realisierung von der Zusammenarbeit von fjmK, Einrichtungen und v.a. ihnen abhängt. Ebenfalls wird deutlich, dass ihre Bereitschaft, die Spiele und Regeln der geplanten ESJL zu akzeptieren und zu kommunizieren, deutlich größer ist, weil sie diese selbst mit ausgesucht und entwickelt haben. Dabei finden sich Hinweise auch auf Selbstbildungsprozesse. Die Partizipation im Jugendbeirat wird somit insgesamt als etwas sehr Positives erfahren – als Möglichkeit, Teile des eigenen Lebens selbst in die Hand nehmen zu können, mit akzeptierter Unterstützung der Erwachsenen. Positiv hervorgehoben werden auch die niedragschwellige und inklusive Gestaltung des Projekts, sowie der sensible Umgang mit individuellen Bedürfnissen und möglichen Barrieren.

Über die Autor*innen

SEBASTIAN BENDER studiert im Masterstudiengang *Pädagogik und Management in der Sozialen Arbeit* an der Technischen Hochschule Köln (TH Köln). Er ist Mitglied des Forschungsteams des Projekts „eSports in der Jugendarbeit in Nordrhein-Westfalen“.

THEA RICHTER studiert im Masterstudiengang *Pädagogik und Management in der Sozialen Arbeit* an der Technischen Hochschule Köln (TH Köln). Sie ist Mitglied des Forschungsteams des Projekts „eSports in der Jugendarbeit in Nordrhein-Westfalen“.

ANGELA TILLMANN, Ph.D., ist Professorin für Kultur- und Medienpädagogik am Institut für Medienforschung und Medienpädagogik der Fakultät für Angewandte Sozialwissenschaften an der Technischen Hochschule Köln (TH Köln). Zu ihren Forschungs- und Arbeitsschwerpunkten zählen Mediensozialisationsprozesse von Kindern und Jugendlichen, Medienkompetenz, Medien und Geschlecht sowie die Bildungspotenziale digitaler Spiele.

Quellen

- Astrath, N./ Eggert, S./ Fink, J./ Gurt, M./ Krupp, B./ Slegers, J./ Tillmann, A. (2024): Teilhabe junger Menschen mit Behinderung an digitalen Spielwelten – eine empirische Studie über Möglichkeiten und Herausforderungen inklusiver Medienbildung mit digitalen Spielen. Köln: TH Köln, JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis. Online verfügbar: <https://doi.org/10.57683/EPUB-2846> [Zugriff am 07.03.26]
- Formosa, J. / O'Donnell, N./ Horton E. M./ Türkay, S. / Mandryk R. L./ Hawks, M. (2022): Definitions of Esports: A Systematic Review and Thematic Analysis. *CHI PLAY - Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*. Online verfügbar: <https://dl.acm.org/doi/pdf/10.1145/3549490> [Zugriff am 06.03.26]
- Fromme, J. (2006): *Zwischen Immersion und Distanz: Lern- und Bildungspotenziale von Computerspielen*. München: Kopaed Verlag.
- Game- Verband der deutschen Games-Branche [Game] (2023): Millionen Deutsche schalten bei Esport ein. Online verfügbar: <https://www.game.de/millionen-deutsche-schalten-bei-esport-ein/> [Zugriff am 07.03.26]
- Game- Verband der deutschen Games-Branche [Game] (2025): *Jahresreport der deutschen Game-Branche 2025*. Berlin: Game- Verband der deutschen Games-Branche e.V. (Hrsg.) Online verfügbar: <https://www.game.de/wp-content/uploads/2025/08/Jahresreport-der-deutschen-Games-Branche-2025.pdf> [Zugriff am 05.03.2026]
- Groen, M./ Jäkel, H./ Tillmann A. / Züchner, I. (2020): E-Sport- Ambivalenzen und Herausforderungen eines globalen, jugendkulturellen Phänomens. In: van Ackeren, I/ Bremer, H./ Kessl, F./ Koller, H. C./ Pfaff, N./ Rotter, C./ Klein, D. / Salaschek, U. (Hrsg.): *Bewegung- Beiträge zum Kongress der Deutschen Gesellschaft für Erziehungswissenschaft*. 1. Aufl. Leverkusen: Verlag Barbara Budrich. S. 477-490. Online verfügbar: <https://doi.org/10.25656/01:19262>
- Groen, M./ Tillmann, A. (2020): Gendertheoretische Perspektiven auf digitale Alltags- und Spielpraktiken. In: Frieze, H./Nolden, M./Rebane, G./Schreiter, M. (Hrsg.): *Handbuch Soziale Praktiken und Digitale Alltagswelten*. 1. Aufl. Wiesbaden: Springer VS. S. 313-321. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-08357-1>
- Ilgauds, D. (2024): Partizipation in der Jugendhilfe. Zur beteiligungsorientierten Jugendhilfeplanung auf organisationaler Ebene des Jugendamtes. 1. Aufl. Basel, Weinheim: Beltz Juventa Verlag.
- Knauer, R./ Sturzenhecker, B. (2005): Partizipation im Jugendalter. In: Hafeneger, B. / Jansen, M. M. / Niebling, T. (Hrsg.): *Kinder- und Jugendpartizipation im Spannungsfeld von Akteuren und Interessen*. 1. Aufl. Leverkusen: Verlag Barbara Budrich. S. 63-94.

- Knauer, R./ Sturzenhecker B.(2022): Vorwort. In: Krauer, R./ Sturzenhecker B. (Hrsg.): Demokratische Partizipation und Inklusion in Kindertageseinrichtungen. 1.Aufl. Basel, Weinheim: Beltz Juventa Verlag. S.7-15.
- Kuckartz, U./ Rädiker S. (2022): Qualitative Inhaltsanalyse: Methoden, Praxis, Computerunterstützung. 5. Aufl. Basel, Weinheim: Beltz Juventa Verlag.
- Medienpädagogische Forschungsverbund Südwest [MPFS] (2025): JIM-Studie 2025-Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, Landesanstalt für Kommunikation. Online verfügbar: https://mpfs.de/app/uploads/2025/11/JIM_2025_PDF_barrierearm.pdf [Zugriff am 05.03.2026]
- Möckel, M. / Schrödter, R. / Löchner, A. / Voigt, F. / Wilner, J. /Schmid, J. /Dach, L. C. (2025): *E-Sport-Report 2025. Zahlen, Märkte und Potenziale in Deutschland*. Berlin: E-Sport-Bund Deutschland (Hrsg.).
- Olk, T./ Roth, R. (2010): Zum Nutzen der Beteiligung von Kindern und Jugendlichen. In: Bertelsmann Stiftung (Hrsg.): *Kinder- und Jugendbeteiligung in Deutschland. Entwicklungsstand und Handlungsansätze*. Gütersloh: Verlag Bertelsmann Stiftung. S. 39-58.
- Schnurr, S. (2022): Zu Bedeutung von Partizipation für die Kinder- und Jugendhilfe. In: Peyerl, K. / Züchner, I. (Hrsg.): *Partizipation in der Kinder- und Jugendhilfe Anspruch, Ziele und Formen der Partizipation von Kindern und Jugendlichen*. 1. Aufl. Basel, Weinheim: Beltz Juventa Verlag. S.14-25.
- Shaw, A./ Durkee, B./ Cook, A. (2024): *GLAAD Gaming. The State of LGBTQ Inclusion in Video Games*. New York City: GLAAD Media Institute (Hrsg.). Online verfügbar: <https://assets.glaad.org/m/5ab9a335d607edcd/original/2024-GLAAD-Gaming-Report.pdf> [Zugriff am 09.05.26]
- Taylor, T. L. (2012): *Raising the stakes. E-sports and the professionalization of computer gaming*. Cambridge, Mass.: MIT Press. Online verfügbar: <https://doi.org/10.7551/mitpress/8624.001.0001>
- Vollbrecht, R. (2008): Computerspiele als medienpädagogische Herausforderung. In: Fritz, J. (Hrsg.): *Computerspiele(r) verstehen*. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung. S. 236-262.
- Vogelgesang, W. (2000): „Ich bin, wen ich spiele.“ In: Thimm, C. (Hrsg.): *Soziales im Netz*. Wiesbaden, Opladen: Westdeutscher Verlag. S. 240-259. Online verfügbar: https://doi.org/10.1007/978-3-322-90768-4_12

E-Sport-Konzepte in der lebensweltorientierten Jugendarbeit

E-Sport als Bildungs- und Entwicklungsraum für junge Menschen

Lea Tünte

Format: Project Description

Format: youth report (youth voices)

Gaming und eSport in der pädagogischen Arbeit

Digitale Spiele sind längst ein fester Bestandteil der Freizeitgestaltung vieler Menschen – unabhängig vom Alter. Insbesondere junge Menschen zeigen sich häufig von der nahezu unbegrenzten Vielfalt an verfügbaren Spielen begeistert. Erste Berührungspunkte mit dem Medium entstehen dabei oft bereits im Kindergarten- oder Grundschulalter, sei es durch Eltern und Geschwister oder im Freundeskreis. Umso wichtiger erscheint es, junge Menschen auf die digitale Medienwelt vorzubereiten und sie zu einem kritischen sowie reflektierten Umgang mit Medien zu befähigen. Dabei besteht jedoch die Schwierigkeit, dass Kinder häufig allein zu Hause spielen – oftmals ohne pädagogische Begleitung oder entsprechende Aufklärung. Hierbei sind sie vermehrt allein mit den Risiken der digitalen Welt konfrontiert und auch Eltern sind häufig überfordert, wie sie ihre Kinder darin unterstützen können. Gerade deshalb scheint es so wichtig, dass auch der digitale Bereich in der Jugendarbeit seinen Platz hat. Die Interessen junger Menschen sollten in einer an ihrer Lebenswelt orientierten Jugendarbeit in Angeboten aufgegriffen werden und so dazu beitragen, dass sie ihren Alltag bereichern. Während Sport seit Jahren Teil der Jugendarbeit ist, ist E-Sport dort bislang selten vertreten. Trotzdem gibt es bereits Angebote, die dazu beitragen, diese Lücke zu füllen, sei es im traditionellen Sportverein, E-Sportvereinen, über Jugendhilfeträger in Projekten oder als Teil einer Schul-AG. In diesen Kontexten geht es nicht nur darum, eSportwissen zu vermitteln, sondern auch darum, die Teilnehmenden in ihrer persönlichen Entwicklung zu unterstützen. Sie sollen befähigt werden, soziale und persönliche Kompetenzen zu entwickeln, einen gesunden Umgang mit dem Medium zu erlernen und sich reflektiert in der Gaming- und Medienwelt zurechtzufinden. Im Rahmen des von der Sportjugend NRW initiierten Projekts „Förderung von E-Sport als Angebot der außersportlichen Jugendarbeit im Sportverein“ wurde eine wissenschaftliche

Studie durchgeführt, in der Teilnehmende der E-Sportvereine in Interviews zu ihrer Teilnahme befragt wurden. Die Aussagen der Befragten lassen darauf schließen, dass eine Teilnahme an einem E-Sportangebot die persönliche und soziale Identität beeinflusst (vgl. Gennat et al. 2026, S. 4 f.). Besonders hervorgehoben wurden seitens der Befragten Selbstwirksamkeitserfahrungen, die durch Erfolgserlebnisse im Spiel, beispielsweise durch eine Steigerung der eigenen Leistung, entstehen (vgl. ebd., S. 6). Gleichzeitig beschäftigen sich die Befragten auch mit ihrer eigenen Rolle im Team und die damit einhergehende Verantwortung. (vgl. ebd., S. 8). Gerade solche Erfahrungen machen zu können, kann sehr wertvoll für junge Menschen sein, weshalb es sinnvoll wäre, weitere Angebote zu schaffen.

Sportpädagogische Ansätze für den E-Sport

Da es im Vergleich zum Sport wenige Konzepte zum E-Sport in der Verbands- oder Jugendarbeit gibt, kann es interessant sein, auf bestehende Konzepte der Sportpädagogik zurückzugreifen, da der E-Sport eine besondere Nähe zum traditionellen Sport aufweist. Neben dem Sport als solchem sollen in der Sportpädagogik Aspekte wie Chancengleichheit, Selbstbestimmung, Emanzipation, Gesundheitsprävention oder Inklusion vermittelt werden (vgl. Löwenstein 2020, S. 35). Es sollen Lerneffekte erzielt und Kompetenzen gefördert werden (vgl. Neuber et al. 2010, S. 15 f.). Dadurch erworbene Kompetenzen können und sollen auf andere Lebensbereiche transferiert und verallgemeinert werden. Es geht also darum, non- und informelle Bildungsprozesse anzubieten, um eine Alltagsbildung junger Menschen zu fördern (vgl. ebd., S. 24 f.). Durch die Internationalität des Sports, die auch der E-Sport mitbringt, können auch kulturelle Bildung und ein kultureller Austausch gefördert werden (vgl. Gissel 2023, S. 29). Im Sport funktioniert diese Wissensvermittlung so gut, weil die sportlichen Interessen der Teilnehmenden aufgegriffen werden und individuelle Ambitionen unterstützt werden, um dem eigenen Leistungsanspruch gerecht zu werden (vgl. Neuber, Breuer 2010, S. 27 f.). Es geht darum, sinnvolle und realistische Ziele zu setzen und diese zu erreichen sowie damit verbundene Verantwortung wahrzunehmen (vgl. Gissel 2023, S. 27). Auch hier können gerade sozial benachteiligte Menschen profitieren, da solche Angebote ihnen Teilhabe und Bestätigung ermöglichen (vgl. Löwenstein 2020, S. 6; Gissel 2023, S. 28). Durch die zum Teil hohen Kosten der Hardware, die für den E-Sport benötigt wird, wird deutlich, wie wichtig entsprechende Angebote für die Teilhabe sind. Der Landessportbund NRW hat bereits seit 2023 verpflichtend für alle Mitgliedsvereine die Entwicklung von Kinder- und Jugendschutzkonzepten beschlossen (vgl. LSB Online). Vor diesem Hintergrund erscheint es sinnvoll, vergleichbare Konzepte auch für E-Sportvereine und E-Sportangebote verpflichtend vorzusehen, um den Anforderungen des Jugendschutzes gerecht zu werden. Hier kann man mit Erkenntnissen aus der Medienpädagogik ansetzen.

Medienpädagogische Ansätze für den E-Sport

Medienpädagogik umfasst viele Bereiche, darunter auch digitale Spiele und somit den E-Sport. Sie geht von der Erziehbarkeit des Menschen aus und will eine aktive Teilhabe an der Gesellschaft fördern. Dabei soll sie unterstützen, dass junge Menschen zu einer eigenständigen Persönlichkeit mit eigenen Interessen heranwachsen, indem Kompetenzen zur Bewältigung realer Lebensaufgaben vermittelt werden (vgl. Baacke 2007, S. 51 f.). Der Erwerb von Medienkompetenz steht bei Baacke im Mittelpunkt. Es geht darum, sich kritisch mit Inhalten auseinanderzusetzen und Wissen über Medien und deren Anwendung zu erwerben. Sie sollen bewusst genutzt und mitgestaltet werden (Vgl. ebd., S. 98 f.). Mit Blick auf den E-Sport müssen Themen wie der Datenschutz sowie Maßnahmen zur Gesundheitsförderung, die bekannte physische und psychische Risiken adressieren, konzeptionell bedacht werden. Mögliche Schwerpunkte liegen dabei auf Suchtprävention, mentaler Gesundheit, gesundem Sitzen, ausgewogener Ernährung und einem sportlichen Ausgleich. Entsprechende Angebote, welche sich mit Medien beschäftigen, finden vorwiegend in der Jugendarbeit, aber auch in Schulen, der Erwachsenenbildung und der Vereinsarbeit statt (vgl. Geisler 2019, S. 62). Aus diesem Grund ist es wichtig, dass pädagogische Fachkräfte über die bestehenden Risiken des Spielens informiert sind, jedoch nicht bloß beschützend, sondern wertschätzend das Thema E-Sport mit den Jugendlichen begleiten. Altersfreigaben müssen beachtet werden und zur Verfügung gestellte digitale Räume (z.B. Discord als Kommunikationstool) sollten in ein Schutzkonzept integriert werden, da ein geschützter Rahmen sichergestellt werden sollte.

Fazit

Abschließend kann man festhalten, dass Gaming und E-Sport in der Lebenswelt vieler junger Menschen eine Rolle spielen und dementsprechend auch in der pädagogischen Arbeit ihre Berechtigung haben. Für einen Einsatz in entsprechenden Feldern kann auf bekannte Sport- und medienpädagogische Konzepte aufgebaut werden. Um langfristige Strukturen nachhaltig aufbauen und begleiten zu können, ist es sinnvoll, Konzepte zu erarbeiten. In der sich ständig wandelnden Medienwelt muss dabei darauf geachtet werden, Angebote lebensweltnah zu gestalten und kontinuierlich anzupassen, damit junge Menschen dort abgeholt werden, wo sie sich aufhalten. Es soll Teilhabe ermöglicht und Raum für Selbstwirksamkeitserfahrungen geschaffen werden. Eine handlungs- und ressourcenorientierte Medienpädagogik orientiert sich an der Lebenswelt der Jugendlichen und will einen reflektierten und kritischen Umgang mit den 4 genutzten Medien fördern. Um die Wirksamkeit überprüfen zu können, ist es wünschenswert, dass entsprechende Angebote konzeptionell untermauert werden und Qualitätsstandards festgelegt werden. Solche Standards werden beispielsweise vom Landesverband für E-Sport NRW erarbeitet und können Vereinen so aufzeigen, welche Aspekte zu bedenken sind, sollte ein entsprechendes Angebot geplant werden.

Danksagung

Ich möchte mich herzlich bei Dr. phil. Markus Gennat und Prof. Dr. Eik-Henning Tappe dafür bedanken, dass sie mich in das Forschungsfeld des Educational Gaming eingeführt und mein Interesse an diesem Forschungsbereich geweckt haben.

Über die Autorin

LEA TÜNTE hat einen Abschluss in Sozialer Arbeit von der Fachhochschule Münster. Zunächst war sie als studentische Hilfskraft und später als wissenschaftliche Mitarbeiterin im Esport-Projekt der Sportjugend NRW tätig. Ihre Arbeitsschwerpunkte liegen an der Schnittstelle von Esport, Jugendarbeit und Medienpädagogik. Als Vizepräsidentin für Jugend im Esport-Verband Nordrhein-Westfalen setzt sie sich für die Integration von Esport in die Jugendförderung sowie in Bildungs- und Erziehungskontexte ein.

Quellen

Baacke, Dieter (2007): Medienpädagogik. 5. Auflage. Tübingen: Max Niemeyer Verlag

Geisler, Martin (2019): Digitale Spiele in der Medienpädagogik. Einstellungen, Erfahrungen und Haltungen von Spielleitenden. München: kopaed

Gennat, Markus; Ehlers, Jan P; TünTE, Lea; Tappe, Eik-Henning (2026): Integrating Esports in Traditional Sports Clubs- Influence on Social and Personal Identity. In: Journal of Electronic Gaming and Esports

Gissel, Norbert (2023): Sportliche Leistung aus pädagogischer Sicht. In: Wiesche, David; Gissel, Norbert (2023): Leistung aus sportpädagogischer Perspektive. eBook. Wiesbaden: Springer VS, S. 1-39

Löwenstein, Heiko; Steffens, Birgit; Kunsmann, Julie (2020): Sportsozialarbeit. Strukturen, Konzepte, Praxis. Stuttgart: Verlag W. Kohlhammer (Grundwissen Soziale Arbeit, Band 37)

LSB NRW Online: <https://www.lsb.nrw/unsere-themen/schutz-vor-gewalt-imsport/landeskinderschutzgesetz> [03.07.2026]

Neuber, Nils; Breuer, Meike; Derecik, Ahmet; Golenia, Marion; Wienkamp, Florian (2010): Kompetenzerwerb im Sportverein. Empirische Studie zum informellen Lernen im Jugendalter. Wiesbaden: VS Verl. für Sozialwissenschaften.

Inklusiver eSport in der Jugendarbeit als Brücke auf den ersten Arbeitsmarkt

Ein persönlicher Erfahrungsbericht

Saskia Moes, Martin Profft, Mara Schulze

Format: Youth Report (Youth Voices)

Format: youth report (youth voices)

Ein persönlicher Erfahrungsbericht

Wenn ich heute meine Konsole einschalte, denke ich manchmal daran zurück, wie alles angefangen hat. Damals war ich noch ein Kind. Eine PlayStation 1 stand im Wohnzimmer und ich habe zum ersten Mal erlebt, wie man durch ein digitales Spiel in andere Welten eintauchen kann. Später kam der Game Boy Color und der Game Boy DS dazu. Ich habe Geschichten erlebt, Rätsel gelöst und unzählige Stunden mit New Super Mario Bros. verbracht. Bis heute ist das mein Lieblingsspiel. Viele denken, Gaming sei nur ein Zeitvertreib. Für mich war es schon immer viel mehr. Es war der Ort, an dem ich mich sicher gefühlt habe. Der Ort, an dem Regeln verständlich waren. Der Ort, an dem ich mit anderen zusammen Spaß haben und mich wohlfühlen konnte.

Gaming war das Wichtigste in meinem Leben.

Als bei mir Autismus diagnostiziert wurde, änderte sich mein Weg. Eigentlich wollte ich auf eine Regelschule gehen, aber ich durfte sie nicht besuchen. Stattdessen besuchte ich eine Förderschule mit dem Schwerpunkt Geistige Entwicklung. Dort wusste ich irgendwann: Einen regulären Schulabschluss konnte ich deshalb nicht machen. Damit wurden auch viele andere Träume plötzlich unerreichbar.

Ich wollte Bürokaufmann werden. Ich wollte einmal die Firma meiner Eltern übernehmen oder sogar eine eigene gründen. Zwischendurch träumte ich davon, Spieleentwickler zu werden. Computer, Medien und Games haben mich schon immer begeistert. Doch irgendwann musste ich akzeptieren, dass diese Möglichkeiten für mich scheinbar nicht vorgesehen waren. Als ich verstand, dass mir ohne Schulabschluss weder eine Ausbildung noch ein Studium offenstanden, fühlte es sich an, als würde jemand eine Tür nach der anderen schließen.

Am Ende blieb nur die Werkstatt für Menschen mit Behinderung.

Für mich fühlte es sich aber nicht richtig an. Jeden Tag dieselben Abläufe und immer die gleiche Arbeit. Damit habe ich mich nicht wohlfühlt. Ich wollte auf den ersten Arbeitsmarkt, also suchte ich nach Möglichkeiten: Ich machte Praktika, arbeitete mit Computern, half anderen Menschen mit und ohne Behinderung im Umgang mit Smartphones und Tablets und merkte jedes Mal, wie viel Freude es mir machte, Wissen weiterzugeben.

Während der Corona-Pandemie wurden viele Angebote geschlossen. Auch das Jugendzentrum, das ich besuchte. Eigentlich hätte damit vieles enden können. Stattdessen begann etwas Neues. Über ein inklusives Jugendzentrum lernte ich ein Online-Gaming-Angebot kennen. Plötzlich traf ich Menschen, obwohl wir alle zu Hause saßen. Wir spielten zusammen, unterhielten uns und probierten Neues aus. Später entdeckte ich weitere Gaming- und eSport-Projekte über Social Media. Ich nahm an Ferienprogrammen, Medienprojekten, einer Jugendredaktion, einem Gamescamp und an eSport-Angeboten teil.

Am Anfang war ich einfach Teilnehmer.

Aber irgendwann passierte etwas, womit ich nicht gerechnet hatte. Weil ich mich mit Technik auskannte, half ich anderen beim Einrichten ihrer Geräte. Wenn jemand die Steuerung eines Spiels nicht verstand oder Begriffe nicht kannte, half ich weiter. Anfangs war das selbstverständlich für mich. Doch nach und nach baten mich immer mehr Menschen um Unterstützung. Irgendwann baute ich gemeinsam mit den Projektmitarbeitenden die Technik auf. Ich erklärte Spiele. Ich half bei der Organisation und Durchführung von Turnieren. Ohne dass ich es bewusst geplant hatte, wurde aus mir als Teilnehmer langsam jemand, auf dessen Wissen sich andere verließen. Zum ersten Mal hatte ich das Gefühl, dass meine Begeisterung für Gaming nicht nur ein Hobby war. Sie war eine Stärke.

Besonders wichtig wurden für mich die Spieltests zur Barrierefreiheit. Wir schauten uns Spiele genau an und bewerteten sie aus der Perspektive von Menschen mit unterschiedlichen Beeinträchtigungen. Sind Menüs verständlich? Kann man die Schrift lesen? Lässt sich die Steuerung anpassen? Wie können alle teilnehmen? Mir wurde klar, dass Inklusion nicht irgendwann passiert. Sie entsteht, wenn Menschen genau hinschauen und bereit sind, Dinge zu verändern.

Diese Arbeit hatte für mich Sinn.

Nicht nur für mich selbst, sondern auch für andere. Ich lernte, wie man im Team Strategien entwickelt, Absprachen trifft und Konflikte fair löst. Bei Turnieren geht es eben nicht nur ums Gewinnen. Es geht darum, Verantwortung füreinander zu übernehmen. Ich merkte immer stärker, dass Gaming Kompetenzen vermittelt, die weit über das Spiel hinausgehen.

Vor ein paar Jahren bekam ich eine Nachricht über Discord. Es ging um eine Ausschreibung für eine Arbeitsstelle im Bereich Gaming. Ich sollte mich bewerben. Zuerst dachte ich, das müsse ein Missverständnis sein. Warum sollte ausgerechnet ich diese Stelle bekommen? Aber ich ging zum Vorstellungsgespräch. Kurze Zeit später bekam ich die Zusage. Ich konnte es kaum glauben. Nach so vielen Jahren war ich plötzlich auf dem ersten Arbeitsmarkt. Für viele Menschen klingt das vielleicht selbstverständlich. Für mich war es die Erfüllung eines Traums. Zum ersten Mal bekam ich einen

fairen Lohn. Zum ersten Mal hatte ich das Gefühl, wirklich gleich behandelt zu werden. Zum ersten Mal fühlte ich mich nicht mehr wie jemand, der auf einem Abstellgleis wartet.

Wenn ich heute junge Gamer*innen treffe, erkenne ich manchmal etwas von mir selbst wieder. Nicht jede Stärke zeigt sich laut. Manche Menschen brauchen Zeit. Manche brauchen einen Ort, an dem sie sich sicher fühlen. Manche brauchen Erwachsene, die nicht zuerst auf Defizite schauen.

Heute sieht mein Arbeitsalltag so aus: Ich halte Vorträge, unterstütze Fachkräfte, schreibe Blogbeiträge – oft auch in Leichter Sprache –, bereite Gruppenangebote vor und begleite Projekte. Ich beantworte Fragen, arbeite im Team und lerne ständig neue Themen kennen. Vieles war am Anfang neu. Ich musste lernen, lange Gespräche zu führen, andere ausreden zu lassen und gemeinsam Lösungen zu finden. Ich verbesserte meine Lese- und Schreibfähigkeiten, trainierte den bewussten Einsatz von KI als Hilfsmittel und gewöhnte mich daran, dass manche Aufgaben Zeit brauchen. Ich habe gelernt, geduldig zu bleiben. Ich habe gelernt, dass man im Team nicht alles allein schaffen muss. Und ich habe gelernt, dass man sagen darf, wenn man Ruhe braucht. Die Möglichkeit, im Homeoffice zu arbeiten, hat mir geholfen, konzentriert zu bleiben. Ich habe meinen Führerschein gemacht. Ich habe Kolleginnen und Kollegen gefunden, die mir Struktur geben und mich unterstützen.

Vor allem aber habe ich das Gefühl, angekommen zu sein.

Wenn ich heute auf meinen Weg zurückblicke, denke ich oft daran, wie schnell man Menschen unterschätzt. Viele haben zuerst meine Behinderung gesehen. Nur wenige haben gesehen, was ich gut kann. Die Gaming-Projekte haben meine Stärken sichtbar gemacht. Sie haben mir Zeit gegeben. Sie haben mir Verantwortung zugetraut. Und sie haben mir gezeigt, dass aus einem Teilnehmer ein Kollege werden kann.

Ich glaube nicht, dass Gaming allein mein Leben verändert hat. Verändert haben es die Menschen, die in Gaming mehr gesehen haben als Freizeit. Sie haben mir Vieles zugetraut, bevor ich selbst davon überzeugt war. Sie haben mich nicht auf meine Diagnose reduziert. Sie haben gesehen, was ich beitragen kann. Vielleicht ist genau das die wichtigste Aufgabe der Offenen Kinder- und Jugendarbeit. Nicht zu entscheiden, wer Potenzial hat, sondern Räume zu schaffen, in denen Potenziale überhaupt sichtbar werden können. Die Gaming- und eSport-Projekte wurden zu einem Ort, an dem ich Selbstvertrauen entwickeln, Verantwortung übernehmen und berufliche Perspektiven entdecken konnte.

Ich selbst habe noch viele Ideen. Vielleicht gründe ich irgendwann einen Verein, einen Blog oder eine Beratungsstelle für Inklusion, Gaming und den Weg von Menschen mit Behinderung auf den ersten Arbeitsmarkt. Mein Weg war nicht geplant. Er begann mit einem Controller in der Hand. Und mit Menschen, die darin mehr sahen als ein Spiel.

Hinweis zur Entstehung des Beitrags

Dieser Beitrag basiert auf einem ausführlichen Interview. Um die Anonymität der interviewten Person zu schützen und die Erzählung als zusammenhängende Geschichte lesbar zu gestalten, wurden persönliche Angaben anonymisiert, einzelne Situationen literarisch verdichtet und

erzählerisch ausgestaltet. Inhalt, Entwicklungsweg und zentrale Aussagen beruhen auf den Schilderungen des Interviewpartners.

AI Disclaimer

Bei der sprachlichen Ausarbeitung und Strukturierung des Textes wurde generative Künstliche Intelligenz als redaktionelles Hilfsmittel eingesetzt. Die finale Fassung wurde von den Autor*innen geprüft, überarbeitet und verantwortet.

Über die Autor*innen

SASKIA MOES absolvierte ihren Zweifach-Master in Intermedia und Allgemeiner Erziehungswissenschaft an der Universität zu Köln. Seit 2019 unterstützt sie für die Fachstelle das Amt für Kinder, Jugend und Familie der Stadt Köln bei der Gesamtorganisation des Jugendforum NRW auf der gamescom. Sie übernimmt zudem redaktionelle Tätigkeiten für den Spieleratgeber-NRW sowie für die Broschüre „Digitale Spiele pädagogisch beurteilt“. Seit 2020 leitet sie die Initiative Gaming ohne Grenzen, ist zum Thema barrierefreies Gaming in der Jugendarbeit aktiv und führt medienpädagogische Fachvorträge und Workshops durch.

MARTIN PROFFT arbeitet seit 2023 bei der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW in der Initiative Gaming ohne Grenzen und ist aktuell im Projekt Pixel zu Person tätig. Seine Fachgebiete sind Digitale Spiele, Inklusion, Leichte Sprache und Technik.

MARA SCHULZE absolvierte einen Masterabschluss in Sonderpädagogik an der Universität zu Köln. Beruflich sammelte sie vielfältige Erfahrungen mit Kindern und Jugendlichen mit Behinderungen im schulischen und außerschulischen Kontext. Von 2020 bis 2023 war sie freie Mitarbeiterin im inklusiven Projekt „Gaming Ohne Grenzen“ der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW, wo sie gemeinsam mit Jugendlichen digitale Spiele auf ihre Barrierefreiheit testete. Seit 2024 arbeitet sie für das intergenerative Projekt „Silver Gaming“ bei der fjm, führt zudem Fachvorträge und Workshops zu den Themen Barrierefreies Gaming und Medienbildung durch und ist Teil des Spieleratgebers.

Intergenerativer eSport

Chancen für Jung und Alt

Mara Schulze

Format: Opinion Paper

Die Vorannahme, Spielen sei nur etwas für junge Menschen, ist zwar wissenschaftlich längst überholt, hält sich aber hartnäckig in den Köpfen vieler. Digitales Spielen ist fest verankert in der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen (vgl. JIM Studie 2025) – aber auch von vielen Erwachsenen (vgl. Statista 2025). Gaming im Freizeitbereich begeistert längst nicht mehr nur Heranwachsende: Das Durchschnittsalter von Gamer*innen beträgt aktuell 38,3 Jahre, Tendenz steigend (vgl. game 2026). In der offenen Kinder- und Jugendarbeit spielen Gaming und eSport eine große Rolle, Senior*innen werden hierbei nicht mitgedacht. Im professionellen Bereich sehen die Zahlen noch etwas anders aus: Hier werden Spielende meist ab 35 Jahren bereits als Senior Player bezeichnet (vgl. Ubisoft 2020), eine weitere offizielle Kategorie für ältere Spielende gibt es darüber hinaus nicht. Es lassen sich wenig Beispiele für digital Spielende im Senior*innenalter finden, aber diejenigen, die es in die Öffentlichkeit geschafft haben, rufen eine große Resonanz hervor. So in etwa der YouTube-Kanal „Senioren Zocken“, auf welchem zwischen 2016 und 2023 zahlreiche Videos hochgeladen wurden, welche Senior*innen beim Ausprobieren von verschiedenen digitalen Spieletrends zeigen und deren humoristische Reaktionen im Vordergrund stehen. Die Mannschaft „Silver Snipers“ aus Schweden ist als eSports-Team bekannt geworden, dessen Spielende allesamt über 60 Jahre alt oder deutlich älter sind und Erfolge beim Spielen des beliebten eSports-Titels *Counter Strike: GO* feierten (vgl. Strathmann 2017) – und das Projekt „Seniors Go!“ aus Taiwan verdeutlicht, dass auch im hohen Alter digitale Spiele und eSport als neues Hobby durchaus interessant sein können und den Teilnehmenden soziale Eingebundenheit, Spaß und Kompetenzerweiterung sowie wertvolle Prävention ermöglichen (vgl. Lien Foundation 2023). Junge Gamer*innen reagieren meist interessiert und unterstützend auf digital spielende Senior*innen: Zumindest in Online-Kommentaren und Reaktionen zeigen sich große Sympathie und Interesse, auch mal gemeinsam kompetitiv zu spielen. In der Realität gibt es aber wenig Anlässe, gemeinsam im eSport mit- oder gegeneinander anzutreten und so lassen sich (Stand Sommer 2026) nur vereinzelte Beispiele mit wenig Öffentlichkeitswirksamkeit für eSport-Teams finden, die sich bewusst intergenerativ zusammengefunden haben oder gegeneinander antreten.

Das intergenerative Gamingprojekt „Silver Gaming“ der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW fördert das gemeinsame digitale Spiel von Kindern, Jugendlichen sowie Senior*innen, legt aber den

Fokus dabei auf Medienkompetenzen und Austausch zwischen den verschiedenen Generationen und nicht auf Wettbewerb oder eSport. Insbesondere im Kontext digitaler Teilhabe sind Senior*innen meist im Nachteil und ausgeschlossen sowohl von aktuellen technischen Entwicklungen als auch von digitalen Spielewelten (vgl. Bmbfsj 2024). Dies liegt einerseits an der digitalen Kluft: Senior*innen sind – für die jüngere Generation unvorstellbarerweise – meist noch ohne oder ohne großen Fokus auf digitale Spiele aufgewachsen. Die Erfahrung zeigt, dass sich viele nicht aus Eigenmotivation mit digitalen Spielen beschäftigen und sich durch Berührungs- oder Versagensängste sowie fehlende Medienkompetenzen davon abhalten lassen. Andererseits wird ihnen oft schlichtweg nicht zugetraut, sich in der Lebenswelt der digitalen Spiele zurechtzufinden oder überhaupt Interesse daran zu entwickeln. Insbesondere im Austausch mit Kindern und Jugendlichen lassen sich spielerisch Medienkompetenzen erweitern, welche in rasantem Tempo auch immer wichtiger für bürokratische und administrative Prozesse sowie für die Teilnahme an Gesellschaft und Kultur werden. Gleichzeitig lassen sich so auch Berührungsängste vor Digitalem abbauen. Hierbei sind im Projekt „Silver Gaming“ Spiele wie *Mario Kart World* oder *Wii-Bowling* besonders beliebt, da sie kompetitiv sind und gleichzeitig viele Gesprächsanlässe bieten und kurzweilige Runden ermöglichen. *Mario Kart World* bietet zudem durch integrierte Assistenzmodi die Möglichkeit, mit verschiedenen Fähigkeits- und Erfahrungsleveln gemeinsam zu spielen und Chancengleichheit herzustellen. So ist es beispielsweise möglich, das Ziel der Rennstrecken zu erreichen, ohne die Steuerung gänzlich verstanden zu haben – Erfahrungen im Projekt „Silver Gaming“ zeigen deutlich, dass durch diese Selbstwirksamkeitserfahrungen auch Berührungsängste abgebaut und Spaß am digitalen Spiel entdeckt werden kann. Senior*innen wünschen sich oft Spiele, welche einen eindeutigen Zweck verfolgen wie beispielsweise Förderung von Balance und Sturzprophylaxe (wie es beispielsweise das Wii-Balanceboard ermöglicht) oder Logik-Spiele, die die geistigen Fähigkeiten trainieren (hier sind aktuell *Big Brain Academy* und *A Little to the Left* sehr beliebt). Weiterhin sind Simulationsspiele wie der *Bus-Simulator 21* gefragt und eröffnen niedrigschwellig biografieorientierte Gespräche – so kommen Jung und Alt über das Medium der digitalen Spiele in Kontakt und erweitern ihre Medien-, Bedien- und Vermittlungskompetenzen ganz nebenbei.

Zwar wird in verschiedenen Angeboten im deutschsprachigen Raum immer mehr das Ziel verfolgt, ältere Menschen beim Medienkompetenzerwerb zu unterstützen und sie zur digitalen Teilhabe zu befähigen, die Möglichkeit, digital zu spielen wird hier aber meist außen vor gelassen und dadurch vorenthalten. Somit wird auch die Teilhabe an Gaming als Kulturgut (vgl. Zimmermann/Falk 2020) mitsamt seinen positiven Facetten und Gemeinschaftsaspekten verhindert. Kinder und Jugendliche zeigen sich im Projekt „Silver Gaming“ immer wieder erstaunt davon, dass viele der teilnehmenden Senior*innen großes Interesse an digitalen Spielen und der damit verbundenen Populärkultur entwickeln. Hier wird deutlich: Gemeinschaft erleben und Spaß beim Spielen altern nicht!

In den meisten Mannschaftssportarten sowie dem eSport ist das Interesse, sich mit anderen zu messen und kompetitiv zu spielen, die Hauptmotivation und kann zudem auch positive psychologische Effekte erzielen wie beispielsweise das Erweitern der eigenen Frustrationstoleranz, der Resilienz und das Erleben von Selbstwirksamkeitserfahrungen (vgl. Strobel/Hoberg/Kathmann

2024). Senior*innen brauchen soziale und gesellschaftliche Eingebundenheit, da dies ein wichtiger Faktor bei der Prävention von Erkrankungen wie Demenz ist (vgl. Braun/Angerer/Latzke 2026). eSport kann dies raumunabhängig ermöglichen und für Abwechslung und niedrigschwellige Kontaktmöglichkeiten auch außerhalb des eigenen Alters sorgen.

Im professionellen eSport ist die Leistungskurve je nach Disziplin noch steiler als in körperlichen Sportarten – im Schnitt wird mit der höchsten Leistung im professionellen Bereich in den frühen Zwanzigern gerechnet (vgl. Kang 2026), sodass viele bereits spätestens in ihren Dreißigern aus dem professionellen eSport aussteigen. Im Amateur-Bereich sind die Leistungskurven und Altersgrenzen deutlich flacher, bestehen aber dennoch. Je nach Spiel sind unterschiedliche Fertigkeiten gefragt: Während Titel wie *League of Legends* mehr auf Strategie und Logik setzen, ist man bei *Call of Duty* mit einer schnellen Reaktionszeit und guter Hand-Auge-Koordination stark im Vorteil. Es ist also zu hinterfragen, ob die Leistungskurve in allen Spielen gleichsam und unter welchen Bedingungen steil ist – für den intergenerativen eSport eignen sich wahrscheinlich die Spiele besonders, welche von Kindern, Jugendlichen und Senior*innen ohnehin gerne gemeinsam gespielt werden und einen Bezug zur analogen Lebenswelt ermöglichen. Spiele mit Bewegungsaspekt wie *Wii-Sports* und Spiele mit klarem Ziel wie *Mario Kart World* wirken aufgrund ihrer Beliebtheit und Möglichkeiten des kompetitiven Spielens als besonders geeignet für intergenerative eSport-Ambitionen. Weiterhin ist zu hinterfragen, ob ältere Spielende nicht auch in manchen Spielen einen Vorteil haben können – entweder weil sie schon lange spielen und auf einen großen Erfahrungsschatz zurückblicken (wie bei beliebten Titeln wie *Vita Mahjong* oder digitales Solitaire). Oder weil sie im Rentenalter mehr Zeit fürs Training haben oder schlicht weil sie sehr talentiert sind. Was beständig bleibt, ist die Motivation für eSport – viele erfolgreiche eSportler*innen gehen nach ihrem Karriere-Peak über in den semi-professionellen oder den Amateur-Bereich.

Es ist davon auszugehen, dass professionelle und Amateur-eSportler*innen von heute auch noch im weiteren Verlauf ihres Lebens eSport betreiben. Der demografische Wandel (vgl. bpb 2026) wird außerdem dafür sorgen, dass eSportler*innen immer älter werden – die Karriereziele und Professionalität mal davon ausgenommen. Besonders nach der Erwerbstätigkeitsphase kann es sich anbieten, eSport wieder aufzunehmen, da mehr Zeit zur Verfügung steht und dem Wunsch nach einem erfüllten und abwechslungsreichen Alltag mehr Bedeutung beigemessen werden kann.

In den kommenden Jahrzehnten werden diejenigen Kinder und Jugendliche, die digitale Spiele heute selbstverständlich als Teil ihrer Lebenswelt verstehen, zu Erwachsenen und dann zu Senior*innen, die weiterhin kompetitiv und/oder im Team zocken wollen – ob nun im professionellen oder Amateur-Bereich. Es ist also damit zu rechnen, dass in der Zukunft viele Senior*innen ganz selbstverständlich digitale Spiele spielen und auch eSport betreiben. Hierbei werden nicht nur Aspekte wie Spaß oder Ehrgeiz relevant (vgl. Liu/Santhanam 2013), sondern auch die Teilhabemöglichkeiten, die Erweiterung des Sozialraums durch gemeinsames Spielen und die Gaming-Community, die sich durch das gemeinsame Interesse als Subkultur zusammenfindet (vgl. USK). Wie auch im körperlichen Sport und anderen kompetitiven Spielsituationen ist es auch im eSport sinnvoll, sich mit anderen Spielenden mit ähnlichen Fähigkeiten und Leistung zu messen, um

weder dauerhaft unter- noch überfordert zu sein. Im eSport gibt es dafür Ligen und eine Hierarchie der Professionalität – doch dies kann teilweise exkludierend für Personen sein, die beim Spielen digitaler Spiele auf Barrieren stoßen. Dazu gehören auch Senior*innen: Neben den bereits beschriebenen Zugangsbarrieren können im Alter erworbene Behinderungen dafür sorgen, dass beim Spielen assistive Technologie oder passende Einstellungsmöglichkeiten notwendig werden. Außerdem können spezifische Phänomene wie Motion Sickness oder starke Immersion für ungeübte und/oder ältere Spielende herausfordernd sein. Die Praxis hat gezeigt: In einem wirklich inklusiven eSport müssten etwaige Behinderungen oder Einschränkungen so ausgeglichen werden, dass alle Spielenden fair gegeneinander antreten können – der Einsatz von Hardware als Hilfsmittel wird im eSport weiterhin stark diskutiert und ist bisher nur im Amateurbereich oder in inklusiven eSport-Projekten wie der ESJL erlaubt. Für einen intergenerativen eSport ist ein solches Vorgehen auch sicherlich zielführend und kann eSport, der verschiedene Generationen einbezieht, ermöglichen.

Intergenerativer eSport kann einen Austausch ermöglichen, der die Lebenswelt der anderen Generation verstehen und nachfühlen lässt. Senior*innen lernen, welche Austausch- und Kommunikationswege aktuell beliebt sind, während Kinder und Jugendliche sich durch das Einstellen auf die ältere Generation in Empathie und Vermittlungskompetenzen weiterentwickeln. Das Trainieren der Hand-Auge-Koordination (vgl. Gupta et al. 2021), der kognitiven (vgl. Toh 2022) und sozialen (vgl. Molyneux/Vasudevan/Zúñiga 2015) Fähigkeiten, den Aspekten von Fair Play (vgl. Greitemeyer/Mügge 2014) sowie genre-abhängig weitere Trainingserfolge spielen dabei eine große Rolle – und sind sowohl für Heranwachsende als auch für Senior*innen vorteilhaft, wenn auch aus unterschiedlichen Gründen. Kinder und Jugendliche befinden sich in einer Lebensphase, in der sie sich und ihr Selbstbild im Zusammenspiel mit ihrer Umwelt entwickeln, während sich Senior*innen nach der Erwerbstätigkeit häufig erneut damit konfrontiert sehen, ihren (neuen) Platz in der Gesellschaft zu finden und die eigenen berufsunabhängigen Interessen und Vorstellungen in den Fokus ihrer Lebensgestaltung zu rücken.

Digitale Spiele sind in vielerlei Hinsicht ein Spiegel unserer Gesellschaft und Spielende identifizieren sich stark mit den Protagonist*innen ihrer Lieblingsspiele (vgl. Möglich 2022). Charaktere oder Figuren über 50 Jahre machen aber aktuell nur einen Anteil von 7 % aus, wobei diese meist eher negativ oder stereotyp einseitig dargestellt sind (vgl. AARP&GDI 2025). Diese geringe und realitätsferne Repräsentation bietet für ältere Spielende wenig Möglichkeit zur Identifikation. Es ist wünschenswert, mehr ältere Charaktere zu zeigen und vor allem ältere Spielende in den Entwicklungsprozess mit einzubeziehen, sodass nicht nur generationsübergreifende Zugänglichkeit und Barrierefreiheit, sondern auch Identifikation und Zugehörigkeit ermöglicht werden.

Intergenerative Begegnungen im eSport haben viele erwartbare Vorteile – insbesondere im Hinblick auf zukünftige Entwicklungen ist damit zu rechnen, dass eSport im Alter ohnehin eine große Relevanz gewinnen wird. Digitale Spiele tragen als offizielles Kulturgut dazu bei, dass sich Menschen begegnen und überdauernde Erfahrungen gemeinsam machen können – dies ist sowohl für die persönlichen Entwicklungsprozesse als auch die Kommunikations- und Kontaktmöglichkeiten beider beziehungsweise zwischen den Generationen nicht nur relevant, sondern auch wünschenswert. Für

die offene Kinder- und Jugendarbeit lassen sich interessante Handlungsfelder ableiten sowie partizipative Projektideen. Gaming und eSport als Teil der Lebenswelt von Heranwachsenden anzukennen heißt unter anderem, die dazugehörigen (Medien-)Kompetenzen zu fördern und teilnehmendes Interesse zu zeigen. Vor allem vor dem Hintergrund, dass viele von ihnen höchstwahrscheinlich bis ins Senior*innenalter digital spielen werden. Und wie wäre es beispielsweise mit einem *Mario Kart*-Turnier, zu dem auch Senior*innen aus der Nachbarschaft eingeladen werden? Hier werden nicht nur Austausch und Kontakt zwischen den Generationen gefördert, sondern die Kinder und Jugendlichen auch herausgefordert, für sie selbstverständliche Spielmechaniken und genutzte Technik niedrigschwellig zu erklären und für ihr Lieblingsspiel zu begeistern. Vielleicht bildet sich ja ein intergeneratives eSport-Team, welches im gemeinsamen Training nicht nur die Gaming-Fähigkeiten verbessert, sondern auch darüber hinaus soziale, kognitive und persönliche Kompetenzen erweitert. Ob intergeneratives Spielen im eSport-Bereich zukünftig praktiziert und öffentlichkeitswirksam sichtbar wird? Die vorangegangenen Überlegungen machen deutlich, dass dies für alle Beteiligten einen großen Mehrwert bringen könnte. Wir bleiben also gespannt und im Austausch – auch intergenerativ!

Über die Autorin

MARA SCHULZE absolvierte einen Masterabschluss in Sonderpädagogik an der Universität zu Köln. Beruflich sammelte sie vielfältige Erfahrungen mit Kindern und Jugendlichen mit Behinderungen im schulischen und außerschulischen Kontext. Von 2020 bis 2023 war sie freie Mitarbeiterin im inklusiven Projekt „Gaming Ohne Grenzen“ der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW, wo sie gemeinsam mit Jugendlichen digitale Spiele auf ihre Barrierefreiheit testete. Seit 2024 arbeitet sie für das intergenerative Projekt „Silver Gaming“ bei der fjmK, führt zudem Fachvorträge und Workshops zu den Themen Barrierefreies Gaming und Medienbildung durch und ist Teil des Spieleratgebers.

Quellen

AARP & GDI (2025). Aging in Play: Representations of Age in Video Games. AARP & The Geena Davis Institute. Online verfügbar: <https://geenadavisinstitute.org/research/aging-in-play-representations-of-age-in-video-games/> (Zugriff am 01.07.2026)

Bmfsfj: Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (2024). Ältere Menschen und Digitalisierung. Erkenntnisse und Empfehlungen des Achten Altersberichts. Bmfsfj (Hrsg.). Online verfügbar: <https://www.bmfsfj.bund.de/resource/blob/159704/3dab099fb5eb39d9fba72f6810676387/achter-altersbericht-aeltere-menschen-und-digitalisierung-data.pdf> (Zugriff am 09.07.2026)

bpb (18.06.2026). Demografischer Wandel Dossier. Bundeszentrale für politische Bildung. Online verfügbar: <https://www.bpb.de/themen/soziale-lage/demografischer-wandel/> (Zugriff am 09.07.2026)

Braun, A./ Angerer, S./ Latzke, M. (2026). Structural social capital and cognitive decline in Europe: longitudinal evidence from the Survey of Health, Ageing and Retirement in Europe. Online verfügbar: <https://www.tandfonline.com/doi/epdf/10.1080/13607863.2026.2672101?needAccess=true> (Zugriff am 01.07.2026)

ESJL Projekt-Webseite: www.esjl-nrw.de

Game (06.05.2026). Mehr als 41 Millionen Menschen in Deutschland spielen Games. Online verfügbar: <https://www.game.de/mehr-als-41-millionen-menschen-in-deutschland-spielen-games/> (Zugriff am 02.07.2026)

- Greitemeyer, T., & Mügge, D. O. (2014). Video games do affect social outcomes: A meta-analytic review of the effects of violent and prosocial video game play. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 40(5), 578–589. Online verfügbar: <https://doi.org/10.1177/0146167213520459> (Zugriff: 13.02.2026)
- Gupta, A., Lawendy, B., Goldenberg, M. G., Grober, E., Lee, J. Y., & Perlis, N. (2021). Can video games enhance surgical skills acquisition for medical students? A systematic review. *Surgery*, 169(4), 821–829. <https://doi.org/10.1016/j.surg.2020.11.034> (Zugriff am 13.02.2026)
- JIM-Studie 2025. Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest. Online verfügbar: <https://mpfs.de/studie/jim-studie-2025/> (Zugriff am 02.07.2026)
- Kang, J. (2026). The Golden Age of Esports Players: Age, Prize Distributions, and Competitive Lifespans From 1997 to 2023. In: *Simulation & Gaming*. Volume 57, Issue 1. Online verfügbar: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/10468781251371070> (Zugriff am 01.07.2026)
- Lien Foundation (18.11.2023). Singapore's Oldest Esports Team: Seniors Go! Videodokumentation: <https://www.youtube.com/watch?v=MpLIJ0gamAU>
- Liu, D., Li, X., & Santhanam, R. (2013). What happens when players compete? *Management Information Systems Quarterly*, 37(1), 111–124. Online verfügbar: <http://www.jstor.org/stable/43825939> (Zugriff am 13.02.2026)
- Möglich, J. (28.03.2022). Diversität in digitalen Spielen – Über alte Muster und neue Modelle. Bundeszentrale für politische Bildung. Online verfügbar: <https://www.bpb.de/themen/kultur/digitale-spiele/504547/diversitaet-in-digitalen-spielen-ueber-alte-muster-und-neue-modelle/> (Zugriff am 01.07.2026)
- Molyneux, L./ Vasudevan, K./ Gil de Zúñiga, H. (2015). Gaming social capital: Exploring civic value in multiplayer video games. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 20(4), 381–399. Online verfügbar: <https://doi.org/10.1111/jcc4.12123> (Zugriff am 13.02.2026)
- Senioren Zocken. Youtube-Kanal: <https://www.youtube.com/@seniorenzocken.official>
- Silver Gaming Projekt-Webseite: www.silvergaming.de
- Strathmann, M. (02.12.2017). Diese Rentner zocken Counter-Strike auf einem Gaming-Festival. *Süddeutsche Zeitung*. Online verfügbar: <https://www.sueddeutsche.de/wirtschaft/games-diese-rentner-zocken-counter-strike-auf-einem-gaming-festival-1.3773416> (Zugriff am 02.07.2026)
- Statista Research Department (28.11.2025). Anteil der Computer- und Videospieler in verschiedenen Altersgruppen in Deutschland im Jahr 2025. Online verfügbar: <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/315924/umfrage/anteil-der-computerspieler-in-deutschland-nach-alter/> (Zugriff am 02.07.2026)
- Strobel, B./ Hoberg, N./ Kathmann, J. (27.03.2024). Mit Games zur Resilienz. Können digitale Spiele uns widerstandsfähiger machen? Online verfügbar: <https://www.bpb.de/themen/kultur/digitale-spiele/546929/mit-games-zur-resilienz/> (Zugriff am 09.07.2026)
- Toh, H. T. (2022). Learnings in digital play: a dual case study of video gamers demonstrating critical thinking, empathy, and multimodal literacy through their gameplay (Open Access). Online verfügbar: <https://dnb.info/1257604899/34> (Zugriff am 13.02.2026)
- Ubisoft (2020). Ubisoft und Senior eSports gehen mit Tom Clancy's Rainbow Six Siege neue Wege. Online verfügbar: <https://newsroom.ubisoft-press.com/ubisoft-rund-senior-esports-gehen-mit-tom-clancys-rainbow-sixr-siege-neue-wege> (Zugriff am 02.07.2026)
- USK. Games und Jugendkultur. Online verfügbar: <https://usk.de/fuer-familien/ratgeber/games-und-jugendkultur/> (Zugriff am 02.07.2026)
- Zimmermann, O./ Falk, F. (2020). Warum Games Teil der Kulturfamilie sind. In: *Handbuch Gameskultur*. Deutscher Kulturrat (Hrsg.)

Medien

Infinity Ward (2003). Call of Duty [Digitales Spiel]. Activision

Max Inferno (2022). A Little to the Left [Digitales Spiel]. Secret Mode

Nintendo (2006). Wii-Bowling in Wii-Sports [Digitales Spiel]. Nintendo

Nintendo (2006). Wii-Bowling in Wii-Sports [Digitales Spiel]. Nintendo

Nintendo (2021). Big Brain Academy: Kopf an Kopf [Digitales Spiel]. Nintendo

Nintendo (2025). Mario Kart World [Digitales Spiel]. Nintendo

Nintendo (2025). Mario Kart World [Digitales Spiel]. Nintendo

Riot Games (2009). League of Legends [Digitales Spiel]. Riot Games

stillalive studios (2021). Bus Simulator 21 [Digitales Spiel]. astragon Entertainment

Vita Studio (2024). Vita Mahjong [Digitales Spiel]. Vita Studio

eSports Status Quo in Deutschland und Europa im Jahre 2026

Entwicklungen und Herausforderungen der vergangenen und kommenden Jahre

Joel Beyer, Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW

Format: Scientific

eSport: Ein Massenphänomen?

eSport hat sich als eigenständige globale Unterhaltungs- und Wettkampfbranche etabliert. Professionelle Ligen, hohe Preisgelder und internationale Turniere prägen die Entwicklung der Branche. Trotz des starken Wachstums bestehen insbesondere in Deutschland weiterhin strukturelle Herausforderungen, anhaltende Debatten über die gesellschaftliche und rechtliche Einordnung des eSports sowie Uneinigkeit über potenzielle Risiken und Chancen für Heranwachsende. Im Jahr 2020 erschien das Buch *eSport – Status quo und Entwicklungspotenziale*, das zahlreiche Beiträge zur Einordnung des eSports als Sportart sowie zur Frage seiner Gemeinnützigkeit in Deutschland enthält. Seitdem hat sich jedoch vieles verändert. Sechs Jahre sind vergangen, in denen sich der eSport sowohl in Deutschland als auch in Europa erheblich weiterentwickelt hat (vgl. Breuer; Görlich 2020). Dieser Artikel beleuchtet die wichtigsten Entwicklungen der vergangenen Jahre und wirft einen Blick auf die zukünftigen Perspektiven des eSports im Allgemeinen und gibt erste Hinweise auf einen Zusammenhang mit der Offenen Kinder- und Jugendarbeit.

Die (nicht-)Einordnung von eSport in Deutschland

Im Buch *eSport – Status quo und Entwicklungspotenziale* wurde herausgearbeitet, dass der Begriff Sport zwar in zahlreichen Gesetzestexten verwendet wird, etwa im Arbeitszeitgesetz oder im Jugendschutzgesetz, eine gesetzliche Definition des Begriffs jedoch nicht existiert. Entsprechend vielfältig fallen die wissenschaftlichen Definitionen von Sport aus. Vor diesem Hintergrund befindet sich auch der eSport weiterhin in einem Kampf um die Deutungshoheit (vgl. Breuer; Görlich 2020).

Die Diskussion um die Einordnung des eSports als Sportart scheint weiterhin nicht abschließend geklärt zu sein. Der Gesetzgeber gibt an, dass eSport zumindest im Hinblick auf die Gemeinnützigkeit als Sportart anerkannt wird. Hierfür wurde im Gesetzestext eine entsprechende Anmerkung aufgenommen, die eSport als Sportart einordnet (vgl. Bundesministerium der Justiz 2026). Es stellt sich jedoch die Frage, welchen Stellenwert eSport darüber hinaus in anderen Zusammenhängen einnimmt. Ist eSport nun eine Sportart oder nicht? Eine allgemeine Anerkennung als zu fördernde Aktivität und die Einordnung des Gesetzgebers des eSport als Sportart bedeutet noch nicht

automatisch, dass eSport vollends als Sportart angesehen wird in Deutschland. Andere Institutionen haben einen gewissen Einfluss auf die Akzeptanz eines Sports.

Ein zentraler Indikator für die Akzeptanz des eSports als Sportart wäre die Aufnahme eines eSport-Dachverbandes in den Deutschen Olympischen Sportbund (DOSB). Zwar besitzt dieser keine rechtliche Deutungshoheit über den Sportbegriff, fungiert jedoch als Dachorganisation des organisierten Sports und entscheidet über die Aufnahme neuer Spitzenverbände. Der eSport-Bund Deutschland (ESBD) ist trotz der Einordnung des eSports als Sportart durch den Gesetzgeber bislang kein Mitglied des DOSB (vgl. DOSB 2026d). Am ersten Juni 2026 gründete der DOSB jedoch selbst eine Institution für eSport: die eSport gGmbH. Diese verfolgt unter anderem das Ziel, die 2021 veröffentlichte Stellungnahme zum Thema eSport zu überarbeiten, deutsche Nationalmannschaften bei ausgewählten internationalen Wettbewerben zu koordinieren und zu betreuen sowie Leistungs- und Förderstrukturen weiterzuentwickeln. Darüber hinaus soll die Vernetzung von organisiertem Sport, eSport, Politik, Wirtschaft und Community gestärkt sowie gesellschaftliche und werteorientierte Projekte an der Schnittstelle von Sport und digitaler Kultur entwickelt werden (vgl. DOSB 2026a).

Mit der Gründung der eSport gGmbH durch den DOSB zeichnet sich ein alternativer Ansatz zur Förderung des eSports ab, der nicht den klassischen Weg über die Aufnahme eines (e)Sport-Dachverbandes in den DOSB verfolgt. Welche Auswirkungen dieser Ansatz langfristig auf die Entwicklung des eSports haben wird, lässt sich zum Zeitpunkt der Veröffentlichung dieses Artikels noch nicht abschließend beurteilen.

Die Diskussion um die Einordnung des eSports als Sportart hält jedoch auch an anderer Stelle an. Der DOSB weist darauf hin, dass Vereine eSport nur dann unter dem Satzungszweck „Förderung des Sports“ anbieten können, wenn das zuständige Finanzamt eSport als Sportart im Sinne dieses Satzungszwecks anerkennt. Andernfalls ist eine Anpassung der Vereinssatzung erforderlich. Diese wenig eindeutigen Regelungen verdeutlichen, dass bis zu einer umfassenden Gleichstellung des eSports mit traditionellen Sportarten weiterhin rechtliche und organisatorische Hürden bestehen (vgl. DOSB 2026b).

Auch die Frage, welche eSport-Titel die Gemeinnützigkeit von Vereinen gefährden könnten, ist bislang nicht abschließend geklärt. § 52 Abs. 2 Satz 1 Nr. 21 AO sieht vor, dass gewaltverherrlichende Spieltitel nicht gefördert werden dürfen. Der DOSB weist darauf hin, dass diese Formulierung künftig noch konkretisiert werden könnte. Derzeit eröffnet sie einen Interpretationsspielraum, der dazu führen könnte, dass Vereinen aufgrund einzelner Videospiele, beispielsweise Counter-Strike 2, nachträglich die Gemeinnützigkeit aberkannt wird. Dabei wird sich hierbei ausdrücklich nicht ausschließlich an den Alterskennzeichnungen der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) orientiert (vgl. DOSB 2026b). Eine verbindliche Orientierung an den USK-Einstufungen oder eine allgemein anerkannte Positivliste (Whitelist) zulässiger eSport-Titel könnten Vereinen daher mehr Rechtssicherheit bieten. Von der derzeitigen Rechtsunsicherheit betroffen wären insbesondere Spiele, die zwar über eine etablierte internationale Wettkampfszene verfügen, aufgrund ihrer Gewaltdarstellung jedoch unterschiedlich bewertet werden könnten.

Ein häufig genannter Kritikpunkt am eSport betrifft dessen strukturelle Rahmenbedingungen. Die Entwicklung und Veröffentlichung von eSport-Titeln liegen in der Hand der jeweiligen Spieleentwickler und Publisher. Diese legen nicht nur die wesentlichen Spiel- und Wettkampfregele fest, sondern verfügen zugleich über die Nutzungsrechte sowie die Vermarktungs- und Turnierrechte der jeweiligen Titel. Kritisiert wird dabei insbesondere, dass wirtschaftliche Interessen der Publisher im Vordergrund stehen könnten und dadurch die Gefahr monopolartiger Strukturen entsteht (vgl. Nothelfer; Schlotthauer 2020, 58f.).

Die hierzu vertretenen Positionen fallen unterschiedlich aus. Einerseits wird argumentiert, dass ein eSport-Titel als Sportgerät verstanden werden könne, das von einem Unternehmen entwickelt und bereitgestellt wird. Auch in zahlreichen etablierten Sportarten werden Spielgeräte von privaten Unternehmen hergestellt und vertrieben, die dabei wirtschaftliche Interessen verfolgen. Vor diesem Hintergrund wäre der eSport kein Sonderfall. Zudem wird angeführt, dass mehrere in ihrer Struktur vergleichbare eSport-Titel innerhalb eines Genres miteinander konkurrieren und dadurch einer vollständigen Monopolisierung eines gesamten eSport-Genres entgegenwirken können (vgl. Nothelfer; Schlotthauer 2020, 58f.).

Es bleibt jedoch festzuhalten, dass auf die konkrete Ausgestaltung eines einzelnen eSport-Titels ausschließlich dessen Entwickler beziehungsweise Publisher Einfluss nehmen können. Anders als bei traditionellen Sportarten existiert somit kein unabhängiger Regelgeber, der losgelöst von wirtschaftlichen Interessen über Regeländerungen oder die Weiterentwicklung des Wettkampfs entscheidet. Diese Besonderheit hebt den eSport strukturell von den meisten klassischen Sportarten ab, was eine klassische Einordnung als Sportart signifikant erschwert und die zahlreichen Sonderwege erklären kann, die eSport in der deutschen Gesellschaft durchläuft. Besonders in die Pflicht genommen werden voraussichtlich wohl Vereine, die Qualitäts- und Schutzkonzepte und Spielelisten etablieren müssten und die Gefahr laufen, bei Verstößen gegen den Jugendschutz die gemeinnützige Förderfähigkeit verlieren könnten.

Dieser Umstand stellt auch eine große Herausforderung für die Jugendarbeit dar, da sie ebenfalls von der Gemeinnützigkeit von eSport gewissermaßen abhängig ist, wenn Angebote zu dem Themenbereich stattfinden sollen. Jugendzentren bieten oft eSport-Projekte an, da sie sich an der Lebenswelt der Jugendlichen orientieren.

Die Medienkarriere des eSports

eSport scheint eine Medienkarriere zu durchlaufen, die bislang noch nicht abgeschlossen ist. Medienkarrieren im Sinne von Medienangstdebatten beschreiben den gesellschaftlichen Prozess, den neue und populäre Medien häufig durchlaufen, bevor sie sich als etablierte Medien und kulturelle Güter dauerhaft in einer Gesellschaft verankern können (vgl. Keuneke 2011, 273ff.). Zwar stellt eSport selbst kein eigenständiges Medium dar, er ist jedoch untrennbar mit dem Medium Videospiel verbunden und daher eng an dessen gesellschaftliche Wahrnehmung geknüpft.

Zu Beginn einer Medienkarriere wird ein neues Medium meist nur von einer kleinen Gruppe als innovative Neuerung wahrgenommen und von einzelnen Akteur*innen positiv bewertet. Sobald ein

Medium jedoch eine breitere gesellschaftliche Aufmerksamkeit erlangt, werden ihm häufig negative Eigenschaften zugeschrieben. So wird beispielsweise eine Verrohung der Rezipient*innen oder ein schädlicher Einfluss auf die Gesellschaft befürchtet - Annahmen, die sich aus medienwissenschaftlicher Perspektive nur schwer aufrechterhalten lassen (vgl. Keuneke 2011, 273ff.). Bewahrpädagogische Ansätze wollen insbesondere junge Spielende davor schützen, durch das (vermehrte) Konsumieren von digitalen Spielen Schäden davonzutragen.

Computer- und Videospiele haben einen solchen Prozess bereits durchlaufen. Insbesondere nach den Amoktaten von Erfurt (2002) und Winnenden (2009) entbrannten in Deutschland intensive Debatten über sogenannte „Killerspiele“. Beide Amoktaten wurden von Jugendlichen begangen und wurden öffentlich mit dem Spielen von Ego-Shootern in Verbindung gebracht. In diesem Zusammenhang wurden Videospiele vielfach als Mitursache gesellschaftlicher Probleme diskutiert. Die ablehnende Haltung gegenüber dem eSport beziehungsweise gegenüber bestimmten Spieltiteln war über viele Jahre hinweg entsprechend stark ausgeprägt. Dies verdeutlicht unter anderem die Aussage des damaligen DFB-Präsidenten Reinhard Grindel: „Wir wollen keine Spiele fördern, in denen Kinder auf andere schießen und das Ganze auch noch als Sport bezeichnet wird.“ (vgl. Deutsche Welle 2018; vgl. Flato 2020, 83; vgl. Keuneke 2011, 282).

Auch der Deutsche Olympische Sportbund (DOSB) versuchte zunächst, den Begriff eSport eigenständig zu definieren. Unter der Bezeichnung „eSport“ sollten ausschließlich Sportsimulationen erfasst werden, während andere populäre Spieltitel unter dem Begriff „eGaming“ zusammengefasst werden sollten (DOSB 2018). Von dieser begrifflichen Trennung ist der DOSB inzwischen jedoch wieder abgerückt. eSport etabliert sich in der Gesellschaft und die strukturellen Verbesserungen der eSport Bedingungen in Deutschland verbessern sich nachweislich.

Die Entwicklung in Europa

Ein Blick auf andere europäische Staaten zeigt, dass Deutschland im internationalen Vergleich eine eher zurückhaltende Entwicklung hinsichtlich der rechtlichen Anerkennung des eSports aufweist. Frankreich verabschiedete bereits im Jahr 2016 rechtliche Rahmenbedingungen für den eSport. Seitdem bestehen unter anderem gesetzliche Regelungen zu Preisgeldern sowie zum Jugendschutz. Diese Maßnahmen haben dazu beigetragen, das Vertrauen traditioneller Investor*innen, Marken und Sponsoren in die Branche zu stärken. Insbesondere Paris hat sich als einer der wichtigsten Austragungsorte internationaler eSport-Veranstaltungen etabliert und ist im Jahr 2026 Austragungsort des Esports World Cup, was die Wichtigkeit des Standortes noch einmal zementiert. (Vgl. Eurosport 2026, Direction générale des Entreprises 2024).

Bereits im Jahr 2019 wurde eSport in rund 50 Staaten als legitime Sportart anerkannt. Hierzu zählen unter anderem die europäischen Länder Österreich, Italien, Belgien, die Niederlande, Dänemark, Irland, Schweden, Finnland und Norwegen. Im zeitlichen Vergleich wird deutlich, dass Deutschland erheblich länger benötigt, um eSport als gemeinnützige, förderungswürdige Sportart anzuerkennen. Eine umfassende gesellschaftliche und institutionelle Akzeptanz scheint darüber hinaus bislang noch nicht vollends erreicht zu sein (Vgl. Game 2019, vgl. Falk; Puppe 2020 44ff.).

Fazit

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass insbesondere seit Beginn des Jahres 2026 zahlreiche Entwicklungen stattgefunden haben, die den eSport in Deutschland voranbringen. Vor allem die Möglichkeit, eSport unter bestimmten Voraussetzungen gemeinnützig zu fördern, eröffnet kleineren Vereinen neue Perspektiven und stärkt den bislang vergleichsweise schwach ausgeprägten Breitensportbereich. Langfristig könnte hiervon auch der Leistungsbereich des eSports profitieren.

Auf dem Weg zu einer umfassenden Anerkennung des eSports als Sportart wurden bereits wesentliche Fortschritte erzielt. Dennoch bestehen weiterhin rechtliche und organisatorische Hürden, die einer vollständigen Gleichstellung mit traditionellen Sportarten entgegenstehen. Insgesamt ist die Entwicklung jedoch positiv zu bewerten.

Darüber hinaus scheint der eSport zunehmend gesellschaftliche Akzeptanz zu erfahren. Insbesondere das Engagement zahlreicher Jugendlicher und junger Erwachsener findet zunehmend Anerkennung und Wertschätzung - im Folgenden lassen sich im vorliegenden Handbook beispielhafte Erfahrungsberichte von Heranwachsenden sowie von Fachkräften finden, die dies verdeutlichen.

Auch wenn Deutschland im europäischen Vergleich weiterhin hinter Ländern wie Österreich oder Dänemark zurückliegt, zeigen die aktuellen Entwicklungen, dass der eSport zunehmend politische und gesellschaftliche Anerkennung erfährt. Im internationalen Vergleich bestehen jedoch weiterhin Defizite bei den Förderstrukturen. Es bleibt daher abzuwarten, ob der in Deutschland eingeschlagene Sonderweg geeignet ist, die bislang vergleichsweise geringe Präsenz deutscher Spielerinnen in internationalen Spitzenwettbewerben zu verbessern.

AI Disclaimer

Chat Gpt wurde bei der Textkorrektur und bei der Recherche verwendet.

Über den Autor

JOEL BEYER studierte Sozialwissenschaften an der Heinrich Heine Universität in Düsseldorf. Von Juni bis August 2019 absolvierte er ein Praktikum beim Spieleratgeber-NRW. Dabei erhielt er Einblicke in die anderen Projekte der Fachstelle Jugendmedienkultur NRW. Seit August 2021 ist er festangestellter Mitarbeitender dieser Fachstelle und schloss Projekte wie: Sci & Space: Ein Pen & Paper für die Jugendarbeit, Hybride Jugendarbeit, Schule mit Games gestalten NRW, Kinderrechte Pen & Paper und zahlreiche andere Projekte ab. Als pädagogische Fachkraft hält er zahlreiche Vorträge zu Themen wie z.B. Fake News, Demokratieförderung, Künstliche Intelligenz oder Videospiele. Weblink: <https://fjmk.de/team/joel-beyer/>

Quellen

Barmer (2026) *Ist E-Sport echter Leistungssport oder nicht?* <https://www.barmer.de/gesundheit-verstehen/sport/e-sport/esport-leistungssport-1135182> zuletzt geprüft am 21.07.2026.

Breuer, Markus; Görlich, Daniel (2020). *Vorwort*. In: Breuer, Markus; Görlich, Daniel (Hrsg.) *eSport Status quo und Entwicklungspotenziale*, V-VII.

Markus Breuer, Daniel Görlich (2020). *eSport – Status quo und Entwicklungspotenziale*.

Bundesamt für Sport (BASPO) (2019) *Q+A zum Bericht «e-Sport Bericht und Haltung des BASPO»*.

https://www.baspo.admin.ch/dam/de/sd-web/41jxHDszNrPx/E-Sport_QA.pdf zuletzt geprüft am 21.07.2026.

Bundesministerium der Justiz (2026). *Abgabenordnung (AO), § 52*. https://www.gesetze-im-internet.de/ao_1977/_52.html zuletzt geprüft am 21.07.2026.

Deutsche Welle (2018). *DFB tritt Ballerspielen entgegen*. <https://www.dw.com/de/dfb-tritt-ballerspielen-entgegen/a-43471862> zuletzt geprüft am 21.07.2026.

Deutscher Olympischer Sportbund (DOSB) (2018). *eGaming und eSport aus Sicht des DOSB*.

https://cdn.dosb.de/user_upload/www.dosb.de/uber_uns/eSport/291029_DOSB_egaming.pdf zuletzt geprüft am 21.07.2026.

Deutscher Olympischer Sportbund (DOSB) (2026a). *DOSB startet Engagement im E-Sport und gründet DOSB E-Sport gGmbH*.

<https://www.dosb.de/aktuelles/news/detail/dosb-startet-engagement-im-e-sport-und-gruendet-dosb-e-sports-ggmbh> zuletzt geprüft am 21.07.2026.

Deutscher Olympischer Sportbund (DOSB) (2026b). *FAQ Gemeinnützigkeit des E-Sports*.

<https://www.dosb.de/aktuelles/news/detail/faq-gemeinnuetigkeit-des-e-sports> zuletzt geprüft am 21.07.2026.

Deutscher Olympischer Sportbund (DOSB) (2026c). *Jörg Adami übernimmt Geschäftsführung der DOSB E-Sport gGmbH*.

<https://www.dosb.de/aktuelles/news/detail/joerg-adami-uebernimmt-geschaeftsfuehrung-der-dosb-e-sport-ggmbh> zuletzt geprüft am 21.07.2026.

Deutscher Olympischer Sportbund (DOSB) (2026d). *Mitgliedsorganisationen*. [https://www.dosb.de/ueber-](https://www.dosb.de/ueber-uns/mitgliedsorganisationen)

[uns/mitgliedsorganisationen](https://www.dosb.de/ueber-uns/mitgliedsorganisationen) zuletzt geprüft am 21.07.2026.

Direction générale des Entreprises (2024). *Statut des joueurs professionnels salariés de jeux vidéo*

<https://www.entreprises.gouv.fr/secteurs-dactivite/numerique/lesport/statut-des-joueurs-professionnels-salaries-de-jeux-video> zuletzt geprüft am 21.07.2026.

E-Sport-Bund Deutschland (ESBD) (2026). <https://esportbund.de/> zuletzt geprüft am 21.07.2026.

E-Sport-Bund Deutschland (ESBD) (2025). *E-Sport-Report 2025*. <https://esportbund.de/wp-content/uploads/2025/07/E-Sport-Report-2025.pdf> zuletzt geprüft am 21.07.2026.

Eurosport (2026). *Paris wird Gastgeber des Esports World Cup 2026*. https://www.eurosport.de/e-sports/paris-wird-gastgeber-des-esports-world-cup-2026_sto23301584/story.shtml zuletzt geprüft am 21.07.2026.

Falk, Felix; Puppe, Martin (2020): *eSports in Deutschland: eine Betrachtung aus der Perspektive des game - Verband der deutschen Games Branche e.V.* In: In Breuer, Markus; Görlich, Daniel (Hrsg.) *eSport Status quo und Entwicklungspotenziale*, 33-48.

Flato, Christopher (2020): *Kommunikation im eSport*. In Breuer, Markus; Görlich, Daniel (Hrsg.) *eSport Status quo und Entwicklungspotenziale*, 79-101.

Game – Verband der deutschen Games-Branche (2019). *Fokus eSports* https://www.game.de/wp-content/uploads/2019/08/2019-08-16_Gesamtdokument_game-Fokus-eSports.pdf zuletzt geprüft am 21.07.2026.

Game – Verband der deutschen Games-Branche (2019). *Status quo des Esports weltweit und in Deutschland*. <https://www.game.de/guides/game-fokus-esport/status-quo-des-esports-weltweit-und-in-deutschland/> zuletzt geprüft am 21.07.2026.

Haufe (2025). *Steueränderungsgesetz 2025 – E-Sport als neuer gemeinnütziger Zweck (§ 52 Abs. 2 Satz 1. AO)*. <https://www.haufe.de/id/beitrag/steueraenderungsgesetz-2025-31-e-sport-als-neuer-gemeinnuetziger-zweck-52-abs-2-satz-1-ao-HI16938822.html> zuletzt geprüft am 21.07.2026.

Nothelfer, Nepomuk; Schlotthauer, Phillipp (2020): *(e)Sport im rechtlichen Sinne und privatrechtliche Beziehungen zwischen Clan und eSportler*. In: In Breuer, Markus; Görlich, Daniel (Hrsg.) *eSport Status quo und Entwicklungspotenziale*, 49-78.

Kicker (2026). *Zwischen Strahlkraft und Strukturproblem: Darum setzt Paris auf Esport*. <https://www.kicker.de/zwischen-strahlkraft-und-strukturproblem-darum-setzt-paris-auf-esport-1185704/artikel> zuletzt geprüft am 21.07.2026.

Keuneke, Susanne (2011) *Medienangst als Maßstab. Der wechselhafte Umgang mit dem Populären am Beispiel der Literatur*. in Roger Lüdeke (Hrsg.): *Kommunikation im Populären Interdisziplinäre Perspektiven auf ein ganzheitliches Phänomen*, Transcript, S. 273-296.

Sport1 (2018). *eSports: DFB spaltet mit neuer eSoccer-Leitlinie die Szene*. <https://www.sport1.de/news/esports/fifa/2018/4/esports-dfb-spaltet-mit-neuer-esoccer-leitlinie-die-szene> zuletzt geprüft am 21.07.2026.

eSport-Projekte in der Offenen Kinder- und Jugendarbeit

Erfahrungsberichte aus der Praxis

S. Hintersdorf, M. Schwarzer, D. Heinz, S. Velasco Guirbert, D. Herrmann, J. Reineke, T. Reineke, A. Pfeiffer

Format: Project Description / Youth Worker Advice

eSport Jugendliga ESJL

Stefan Hintersdorf, Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW

Kurzprofil

Einrichtung: einrichtungsübergreifend, aktuell umgesetzt von der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW und der Technischen Hochschule Köln mit Förderung des Landschaftsverbands Rheinland (LvR)

Zielgruppe: Jugendliche ab 12 Jahren, Fachkräfte der OKJA aus dem Rheinland

Setting: Offene Jugendarbeit, Liga, Netzwerk

Zeit: mehrere Spielzeiten, Ligasaison ein halbes Jahr

Ressourcen: ausreichend Laptops/ Rechner/ Konsolen, je nach Disziplin genügend Spielizenzen, Online-Lizenzen (z.B. für Mario Kart), Umsetzung der Liga: 1-2 Personen mit 50-100% Stellenanteil

Beschreibung

Die ESJL (eSport Jugendliga) ist ein Projekt der fjmk (Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW). Im Jahr 2021 startete die Liga zum ersten Mal und befindet sich nun – trotz einer Unterbrechung – bereits im fünften Ligajahr. Aktuell wird das medienpädagogische Projekt vom LVR (Landschaftsverband Rheinland) gefördert und in Kooperation mit der Technischen Hochschule Köln umgesetzt.

Ziel des Projekts ist es, die Leidenschaft der Jugendlichen für das Thema Gaming aufzugreifen und in Form einer kompetitiven Online-Liga umzusetzen. Ebenso ist es uns ein Anliegen, Teilhabe zu ermöglichen und sicherzustellen, dass alle mitmachen können und sich jede Person auf dem Discord-Server der Liga wohlfühlt. Mit der aktuellen Förderung gibt es jedes Jahr einen anderen Schwerpunkt. So steht in der fünften Season das Thema Fairness im Mittelpunkt, in der sechsten Inklusion und in

der siebten Ligasaison Diversität. Die Maßnahmen werden durch die Technische Hochschule Köln evaluiert und die Ergebnisse fließen in die Verbesserung des Projekts ein. Ziel der Liga ist es, die Jugendlichen in ihrem Umgang mit dem Medium Games zu unterstützen, ihnen diesbezüglich Medienkompetenz zu vermitteln und zugleich ihre Selbstwirksamkeit zu stärken. Für die Jugendeinrichtungen stellt die Liga einen ersten Schritt zur Etablierung eigener nachhaltiger eSport-Strukturen dar.

Durchführung

Für die Akquise der Jugendlichen wurden viele Jugendzentren und Einrichtungen im Rheinland angeschrieben. Grundsätzlich kann jede*r Jugendliche zwischen 12 und 25 Jahren an der Liga teilnehmen. Besonders im Fokus stehen jedoch Jugendliche mit Behinderungen, sozioökonomisch Benachteiligte, weiblich gelesene sowie queere und diverse Jugendliche. Wir wollen diesen marginalisierten Gruppen einen möglichst sicheren Zugang zum eSport sowie einen niedrighschwelligen Einstieg ermöglichen.

Nach der Akquise wird in jedem Ligajahr das Netzwerk der Einrichtungen in unregelmäßigen Abständen eingeladen, um die verschiedenen Abläufe der Liga zu diskutieren. Einen Teil der Netzwerktreffen bilden dabei auch themenspezifische Schulungen für die Fachkräfte, die ihnen helfen sollen, selbstständig und sicher mit dem Thema eSport in ihren Einrichtungen umzugehen und eigene Formate umsetzen zu können.

Neben dem Netzwerk gibt es auch in diesem Durchgang einen Jugendbeirat, in dem die Teilnehmenden über die Disziplinen entscheiden sowie sich mit den Regeln für den allgemeinen Ligabetrieb auseinandersetzen. Der Beirat wird in jedem Ligajahr neu ausgeschrieben und unter Berücksichtigung der thematischen Schwerpunkte neu besetzt. So erhalten die Jugendlichen auch Schulungen zu den Themen Inklusion und Diversität.

Abseits des Beirats wird den Jugendlichen außerdem ermöglicht, ein Peer-to-Peer-Coaching anzubieten, unterstützt vom Team. Die Umsetzung des Coachings hängt immer von der Anzahl der freiwilligen Coaches ab, kann bei Bedarf aber auch in Form eines Streams stattfinden. Der Beirat und das Coaching dienen vor allem der Selbstwirksamkeit der Jugendlichen und sollen durch einen partizipativen Ansatz die Bindung an die ESJL sowie die Motivation zur Teilnahme stärken. In Zusammenarbeit mit den Jugendlichen werden außerdem Themen wie Datenschutz, exzessive Mediennutzung, Gesundheit und der Umgang mit Dark Patterns in Videospielen behandelt.

Kern des Projekts sind der Ligabetrieb und das Finalevent. Die komplette Kommunikation und Umsetzung der Seasons erfolgen auf dem Discord-Server der ESJL. Dort können die Teilnehmenden die Regeln nachschlagen, sich mit anderen Jugendlichen zum Spielen verabreden oder sich einfach austauschen. Um an der Liga teilzunehmen, müssen sich die Jugendlichen zu jeder Season erneut per Formular als Team anmelden, um von uns für die entsprechenden Spiele freigeschaltet zu werden. Den Start jeder Liga bildet ein Auftaktstream, bei dem das Projektteam den Teilnehmenden alle Abläufe der Liga näherbringt und für Fragen zur Verfügung steht. Während der Liga bekommen die Teams ihre Gegner in Spielplänen zugewiesen und wöchentlich mitgeteilt oder an Spieltagen direkt

zugewiesen. Vieles in der Kommunikation der Begegnungen geschieht durch die sogenannten Teamcaptains, die für ihr Team sprechen. So werden die Jugendlichen durch ihre Leidenschaft für Gaming und eSport in ihrer Verantwortung und Selbstständigkeit gestärkt.

Die Teams mit den meisten Punkten qualifizieren sich anschließend für die Teilnahme am hybriden Finalevent. Sie können vor Ort in der Einrichtung spielen oder sich online zuschalten. Das Finale wird vollständig per Stream übertragen, vom Team und motivierten Jugendlichen moderiert sowie die Spiele kommentiert. Den Abschluss eines Ligajahres bildet die Preisverleihung der selbst erstellten Trophäen an die Teams.

Eine Besonderheit der aktuellen ESJL ist die bereits beschriebene Kooperation mit der Technischen Hochschule Köln, die die Evaluation der Liga vornimmt. Dies geschieht durch Umfragen, Interviews mit Fachkräften oder Jugendlichen, teilnehmenden Beobachtungen und weiteren Methoden. Die Evaluation dient der Optimierung der Liga, um mögliche Schwachstellen zu identifizieren, zu verbessern und eine kontinuierliche Weiterentwicklung zu ermöglichen.

Learnings für die Jugendarbeit

Ein wichtiges Learning ist die Planung der zeitlichen Struktur. Es sollte stets genügend Zeit vorhanden sein für den Aufbau des Netzwerks oder die Akquise der Teilnehmenden. Ebenfalls sollten die Liga und das Abschlussevent sorgfältig um die Schulferien herum geplant werden. Aus unseren Erfahrungen können wir empfehlen, die Liga vor den Sommerferien enden zu lassen und im frühen Herbst zu starten. In den Ferien sollten die Ligaspiele bestenfalls ausfallen, da viele der Teilnehmenden im Urlaub oder anderweitig beschäftigt sind, was die Organisation der Partien erschwert.

Es kann auch passieren, dass die Liga oder einzelne Spiele nicht zuverlässig stattfinden oder die Teilnehmendenzahl zurückgeht. Hier kann es sich anbieten, flexibel darauf zu reagieren und schon im Vorfeld einen Notfallplan zu haben. Eventuell bedarf es dann anstelle einer langen Liga eher kürzerer Turniertage, die für spontane Begegnungen ausreichend sein können. Dementsprechend können komplexe und sich ständig verändernde Lebenslagen von Jugendlichen in Kombination mit einem noch nicht ausgeprägten Pflichtbewusstsein zu einer mangelnden Planbarkeit für Fachkräfte führen. Bei allen Hürden sollten stets die Jugendlichen offen und transparent informiert und bei der Lösungsfindung einbezogen werden.

Für einen rund laufenden Ligabetrieb sind Regeln unabdingbar – sowohl für einen Discord-Server als auch im analogen Raum. Diese sollten sehr genau formuliert werden; auch mögliche Konsequenzen bei Regelverstößen sollten bestenfalls aufgeführt werden. Hier kann ein partizipativer Ansatz bei der Umsetzung sehr hilfreich sein.

Eine überregionale eSport-Liga aufzubauen, erfordert viel Zeit und Energie. Man kann dies jedoch auch in einem kleineren Rahmen denken. In einzelnen Jugendeinrichtungen lässt sich eine eSport-Liga gut in den Alltag integrieren und über längere Zeit nebenher betreiben. Alternativ kann man mit anderen Einrichtungen kooperieren und gemeinsam ein Turnier oder ein Liga-Event in einem größeren Rahmen veranstalten.

Um Inklusion und Diversität zu fördern, ist ein partizipativer Ansatz besonders gewinnbringend. Hierdurch sind die Teilnehmenden von Beginn an sensibilisiert und können direkt mitentscheiden, wie möglichst alle mitspielen können.

AI Disclaimer

KI wurde zur Grammatik- und Rechtschreibprüfung genutzt (ChatGPT).

About the Author

STEFAN HINTERSDORF hat 2017 den Bachelorstudiengang Intermedia an der Humanwissenschaftlichen Fakultät der Universität zu Köln abgeschlossen. Im Anschluss arbeitet Stefan Hintersdorf seit 2017 bis zum heutigen Tag bei der Fachstelle Jugendmedienkultur NRW in verschiedenen Projekten. Inhaltliche Schwerpunkte seiner Arbeit sind zum einen Workshops zu diversen Risikothemen der Medienwelt für Jugendliche sowie Fortbildungsreihen für pädagogisches Personal mit dem Ziel, einen Überblick über die verschiedenen Themen der Medienpädagogik zu vermitteln. Schwerpunkte hat sich Stefan Hintersdorf in seiner Arbeit vor allem im Bereich Gaming und Social Media angeeignet, nicht zuletzt durch Projekte wie die eSport Jugendliga.

Das GG E-Sport und Gaming Jugendzentrum

Melina Schwarzer, GG E-Sport und Gaming Jugendzentrum

Kurzprofil

Einrichtung: GG E-Sport und Gaming Jugendzentrum

Zielgruppe: Jugendliche und junge Erwachsene von 12 bis 27 Jahren

Setting: Einrichtung der Offenen Kinder- und Jugendarbeit

Zeit: 25 Öffnungsstunden pro Woche

Ressourcen: Pädagogische Fachkräfte, ehrenamtliche Mitarbeitende, technisches Equipment (Gaming PCs, Konsolen, ...)

Beschreibung

Das GG E-Sport und Gaming Jugendzentrum ist eine evangelische Einrichtung der Offenen Kinder- und Jugendarbeit mit dem Schwerpunkt Medien in Düsseldorf. Die Einrichtung zeichnet sich durch ein medienpädagogisches Angebot aus, welches auf Gaming spezialisiert ist. Die Ausstattung besteht momentan aus etwa 13 Gaming-PCs, mehreren Konsolen und VR-Equipment. Dieses steht den Besuchenden im Alter von 12 bis 27 Jahren kostenlos zur Verfügung. Während der Öffnungszeiten erfolgt eine mediensensible Betreuung durch pädagogische Fachkräfte und ehrenamtliche Mitarbeitende. Dadurch wird den Besuchenden ermöglicht, eine altersgerechte Mediennutzung zu erlernen und ihr eigenes Nutzungsverhalten zu reflektieren. Außerdem fördert das gamingbezogene

Angebot die Kreativität, technische Fähigkeiten werden gestärkt und soziale Kompetenzen können in einem angemessenen Rahmen gefestigt werden. Digitale Spiele dienen dabei als Gesprächsgrundlage und bestärken den Beziehungsaufbau zwischen den Fachkräften und den Besuchenden. Auf dieser Grundlage können Bedarfe erkannt und Hilfeleistungen eingeleitet werden. Die übergeordneten Ziele sind Medienkompetenzvermittlung, Teilhabe sowie Gemeinschafts- und Sozialkompetenzen.

Neben digitalen Spielen findet auch weiteres Programm statt. So gibt es jeden Tag ein freiwilliges und kostenloses Angebot, an dem die Besuchenden teilnehmen können. Dieses hat nicht immer einen Bezug zu Gaming und wird partizipativ in Zusammenarbeit mit den Jugendlichen und jungen Erwachsenen ausgewählt. Zu den beliebtesten Programmpunkten zählen Pen & Paper-Rollenspiele, Trading Card Games, Kochen und Kreativangebote.

Learnings für die Jugendarbeit

Der Einbezug von digitalen Spielen in die Offene Kinder- und Jugendarbeit ist enorm wichtig, da diese einen wichtigen Teil der Lebenswelt junger Menschen ausmachen. Es müssen mehr Umgebungen geschaffen werden, in denen Medienkompetenzen in einem pädagogischen Rahmen gestärkt werden können, ohne die Medien defizitär zu betrachten. Dafür ist besonders der zwischenmenschliche Kontakt relevant und nicht unbedingt tiefergehendes Wissen über digitale Spiele.

Über die Autorin

MELINA SCHWARZER hat einen Bachelorabschluss in Sozialarbeit/Sozialpädagogik. Ihre Bachelorarbeit hat sie über die Auswirkungen von Geschlechterdarstellungen in digitalen Spielen auf die Identifikationsbildung von Jugendlichen geschrieben. 2022 absolvierte sie im Rahmen des Studiums ein Praktikum im GG E-Sport und Gaming Jugendzentrum und war anschließend erst ehrenamtlich und ist seit 2024 hauptamtlich dort tätig.

GGender und GGames

Melina Schwarzer, GG E-Sport und Gaming Jugendzentrum

Kurzprofil

Einrichtung: GG E-Sport und Gaming Jugendzentrum

Zielgruppe: Jugendliche und junge Erwachsene im Alter von 12 bis 27 Jahren,
Gruppengröße ca. 9 Teilnehmende

Setting: Freiwilliges Angebot der Offenen Tür, aber auch feste Gruppen möglich

Zeit: Flexibel gestaltbar, in unserer Durchführung waren es sechs Mal je drei Stunden

Ressourcen: Gaming-PCs oder Konsolen, Games aus der Auswahl (hier über Steam)

Beschreibung

Das GG E-Sport und Gaming Jugendzentrum in Düsseldorf bietet seit 2025 jährlich ein gendersensibles Gaming-Angebot mit dem Namen „GGender und GGames“ an. Im Rahmen des Angebots finden mehrere Termine statt, bei denen die Besuchenden eine Auswahl an digitalen Spielen testen können, welche sich durch eine besondere Repräsentation von geschlechtlicher und sexueller Vielfalt auszeichnen. Ziel des Angebots ist es, auf die Sichtbarkeit queerer Charaktere in digitalen Spielen aufmerksam zu machen und sie zu thematisieren. Dadurch wird den Teilnehmenden ermöglicht, ihre eigene Identität zu reflektieren und sie in Relation zu den dargestellten Charakterentwürfen zu betrachten. Sie sollen für LGBTQIA*-Thematiken sensibilisiert werden und queere Darstellungen in Games als selbstverständlich wahrnehmen.

Durchführung

Nachdem die ausgewählten Spiele von den Teilnehmenden ausreichend angespielt wurden, findet eine Gesprächsrunde statt. Diese wird von einer pädagogischen Fachkraft begleitet und soll den Jugendlichen ermöglichen, sich in einem sicheren Rahmen über das Gespielte austauschen zu können. Dabei kann sowohl ein Input seitens der Fachkraft vorbereitet als auch Teilnehmende partizipativ miteingebunden werden. Während des Austauschs wird auf eine gendersensible, respektvolle Atmosphäre geachtet, in der alle Teilnehmenden vorurteilsfrei sprechen können.

Zum Thema geschlechtliche Identität wurden bisher folgende Games gespielt: „Celeste“, „Wandersong“, „If found...“, „Undertale“, „A Year of Springs“ und „I was a Teenage Exocolonist“. Das Thema sexuelle Orientierung umfasste bisher diese Games: „Life is Strange“, „Gone Home“, „Night in the Woods“, „Hades“, „Unpacking“ und „Unbeatable“.

Learnings für die Jugendarbeit

Es ist wichtig, dass die begleitenden Fachkräfte einen Überblick über den Inhalt der ausgewählten Spiele besitzen. Bestenfalls wurden die Spiele vor dem Projekt zumindest angespielt. Das gewährleistet, dass während des Angebots Fragen beantwortet und Hilfestellungen gegeben werden können.

Über die Autorin

MELINA SCHWARZER hat einen Bachelorabschluss in Sozialarbeit/Sozialpädagogik. Ihre Bachelorarbeit hat sie über die Auswirkungen von Geschlechterdarstellungen in digitalen Spielen auf die Identifikationsbildung von Jugendlichen geschrieben. 2022 absolvierte sie im Rahmen des Studiums ein Praktikum im GG E-Sport und Gaming Jugendzentrum und war anschließend erst ehrenamtlich und ist seit 2024 hauptamtlich dort tätig.

Fit 4 eSports

Daniel Heinz, Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW

Kurzprofil

- Einrichtung:** einrichtungsübergreifend
- Zielgruppe:** pädagogische Fachkräfte, Jugendliche zwischen 10 und 20 Jahren
- Setting:** Offene Kinder- und Jugendarbeit
- Zeit:** monatliche Netzwerktreffen, 2-4 Veranstaltungen pro Jahr, 2022 bis heute
- Ressourcen:** Gaming-Technik für Veranstaltungen, verantwortliches Personal in jeder Einrichtung, Jugendeinrichtungen mit Interesse an Gaming und eSports-Angeboten

Beschreibung

Das Netzwerk wurde 2022 mit Förderung der Stadt Köln von den Initiatoren ComputerProjekt Köln e.V. und JugZ – Jugendzentren Köln gGmbH gegründet. Ziel war es, eine gemeinsame Strategie zu entwickeln, wie das Thema Gaming in der Offenen Kinder- und Jugendarbeit (OKJA) trägerübergreifend behandelt werden kann. Denn Gaming war und ist in den beteiligten Einrichtungen des Netzwerks eines der zentralen Themen für Jugendliche. Vor der Gründung des Netzwerks blieben viele junge Gamer*innen den offenen Angeboten fern, da sie ihre Freizeit lieber in ihren Online-Communities verbrachten. Dadurch gingen wichtige Gelegenheiten verloren, junge Menschen bei der Entwicklung ihrer Medienkompetenz durch pädagogische Fachkräfte zu begleiten.

Dem Netzwerk ist es ein besonderes Anliegen, Diversität im eSports zu fördern und allen Jugendlichen die Teilnahme zu ermöglichen. Deshalb werden insbesondere Gruppen, die im eSports bislang unterrepräsentiert sind – etwa Mädchen sowie Jugendliche mit Behinderung – ausdrücklich angesprochen und eingeladen. Bei der Planung von Veranstaltungen wird daher besonderer Wert darauf gelegt, diese Zielgruppen einzubeziehen und Vielfalt im eSports aktiv zu fördern.

Das Projekt verfolgt aufseiten der Jugendlichen das Ziel, Medienkompetenz zu stärken, einen verantwortungsvollen Umgang mit Gaming und der zugehörigen Technik zu fördern sowie die kritische Auseinandersetzung mit Medienkonsum auszubauen. Aufseiten der Fachkräfte stehen die trägerübergreifende Vernetzung, der Erwerb von eSport-Fachwissen sowie die Qualifizierung für die Planung, Organisation und Durchführung von Gaming-Veranstaltungen und Turnieren im Mittelpunkt.

Durchführung

Nach einer stadtweiten Interessenabfrage wurde 2022 das trägerübergreifende Netzwerk „Fit 4 eSports“ gegründet. Zu Beginn beteiligten sich 15 Jugendeinrichtungen. Gemeinsam wurden folgende Ziele formuliert:

Monatliche Netzwerktreffen zur Abstimmung und Planung gemeinsamer Vorhaben.

Fortbildungen für pädagogische Fachkräfte zu Themen wie digitale Spiele, Jugendschutz, eSports, exzessives Spielen, Veranstaltungsorganisation sowie Gaming und Gesundheit.

Aufbau eines einrichtungsübergreifenden eSports-Spielbetriebs, der unter organisatorischer Beteiligung von Jugendlichen gestaltet und getragen werden soll.

Regelmäßige einrichtungsübergreifende Gaming- und eSports-Veranstaltungen mit Turnieren in verschiedenen Disziplinen.

Coaching-Angebote für bereits etablierte Teams in den Einrichtungen.

Im ersten Jahr fanden die monatlichen Netzwerktreffen abwechselnd in den teilnehmenden Einrichtungen statt. Dadurch konnten sich die Beteiligten gegenseitig kennenlernen und einen Einblick in die jeweiligen räumlichen und technischen Voraussetzungen gewinnen. Um möglichst vielen Fachkräften die Teilnahme zu ermöglichen, wurden alle Treffen zusätzlich in hybrider Form angeboten.

Zu Beginn lag der Schwerpunkt darauf, den Wissensstand und die technische Ausstattung der beteiligten Einrichtungen zu erfassen, um die anschließende Fortbildungsreihe bedarfsgerecht auszurichten. Ergänzend wurde mit Unterstützung der Fachkräfte eine Online-Befragung unter den Jugendlichen durchgeführt. Ziel war es, gemeinsame Interessen zu identifizieren und geeignete Spieldisziplinen für zukünftige Veranstaltungen auszuwählen. Berücksichtigt wurden dabei insbesondere die USK-Altersfreigaben, inklusive Spielmöglichkeiten, die Verfügbarkeit auf den in den Einrichtungen vorhandenen Plattformen sowie die finanzielle Umsetzbarkeit. Auf Grundlage dieser Kriterien und der positiven Erfahrungen aus der inklusiven eSports-Liga ESJL fiel die Auswahl auf Mario Kart, EA SPORTS FC (ehemals FIFA), Fortnite und Minecraft.

Durch die Projektförderung konnten Einrichtungen ohne entsprechende Ausstattung mit der notwendigen Software versorgt werden. Darüber hinaus ermöglichte der Austausch im Netzwerk die Beschaffung fehlender Hardware und Konsolen über weitere Förderprogramme.

Die erste gemeinsame Gaming-Veranstaltung fand neun Monate nach Projektbeginn in einer der beteiligten Einrichtungen statt. Kinder und Jugendliche aus allen Netzwerkeinrichtungen kamen zusammen und nahmen an Spielstationen sowie Turnieren in den Disziplinen Minecraft (Speedbuilding), EA SPORTS FC, Fortnite, Mario Kart und Super Smash Bros. teil. Die Veranstaltung bot den Teilnehmenden erstmals die Möglichkeit, einrichtungsübergreifend miteinander zu spielen und sich auszutauschen.

Nach dem ersten Jahr zeigte sich jedoch, dass ein kontinuierlicher Trainings- und Ligabetrieb nur schwer mit den offenen Strukturen der Jugendeinrichtungen vereinbar war. Die regelmäßigen

Verpflichtungen eines Spielbetriebs ließen sich nur von wenigen Jugendlichen dauerhaft wahrnehmen. Das Netzwerk entschied sich daher, den Schwerpunkt auf gemeinsame Veranstaltungen zu legen, die sich bereits als erfolgreich erwiesen hatten.

Seit 2023 werden jährlich vier gemeinsame Veranstaltungen durchgeführt:

Eine große Gaming-Veranstaltung mit jährlich wechselnder Gastgeber-Einrichtung. Technik, Personal, Verpflegung, Preise und weitere Ressourcen werden gemeinschaftlich durch das Netzwerk organisiert. Zum Programm gehören Spielstationen, Kreativangebote sowie Turniere in mehreren Disziplinen.

Ein gemeinsamer Gaming-Auftritt auf einer Veranstaltung, die sich gezielt an Mädchen richtet.

Ein gemeinsamer Auftritt auf der gamescom, der gemeinsam mit Jugendlichen aus den Netzwerkeinrichtungen geplant und umgesetzt wird. Im Mittelpunkt steht eine eSports-Olympiade mit verschiedenen Spielstationen, die von den Jugendlichen selbst betreut und den Messebesucher*innen vorgestellt werden.

Eine gemeinsam mit Mädchen entwickelte und organisierte Gaming-Veranstaltung für Mädchen in einer der Netzwerkeinrichtungen.

Darüber hinaus besteht zwischen mehreren Einrichtungen ein regelmäßiger Austausch über das Netzwerk hinaus. Dazu gehören die gegenseitige Unterstützung bei Gaming-Angeboten, die gemeinsame Nutzung von Hard- und Software sowie der Austausch von Erfahrungen und Ressourcen. Das Netzwerk besteht trotz ausgelaufener Förderung bis heute erfolgreich mit einem festen Kern an Einrichtungen. Derzeit planen die Mitglieder eine Beteiligung am Jugendforum NRW auf der gamescom.

Learnings für die Jugendarbeit

Die Erfahrungen zeigen, dass ein trägerübergreifendes Gaming-Netzwerk insbesondere dann nachhaltig funktioniert, wenn es flexibel auf die Bedürfnisse der Einrichtungen, Fachkräfte und Jugendlichen reagiert und gemeinsame Veranstaltungen als verbindendes Element nutzt.

Einrichtungen, die Interesse an einem trägerübergreifenden eSports-Netzwerks haben, verfügen meist über unterschiedlich ausgeprägtes Vorwissen sowie unterschiedliche technische, personelle und institutionelle Voraussetzungen. Insbesondere Einrichtungen verschiedener Träger haben meist nur wenig Kontakt zueinander. Herausforderung ist, sowohl die erfahrenen Fachkräfte mit medienpädagogischer Expertise als auch solche ohne Erfahrungen mit Gaming-Angeboten mitzunehmen. Diese unterschiedlichen Ausgangsbedingungen sollten bereits bei der Planung des Netzwerks berücksichtigt werden.

Für eine erfolgreiche Zusammenarbeit ist es wichtig, Verantwortlichkeiten und Rollen von Beginn an klar zu definieren. Ebenso sollte offen kommuniziert werden, welche zeitlichen Ressourcen die Vertreter*innen der beteiligten Einrichtungen tatsächlich einbringen können. Gemeinsame Kommunikationswege – beispielsweise ein Mailverteiler oder eine WhatsApp-Gruppe – sowie ein

digitaler Austauschraum für Materialien und Ressourcen, etwa über ein Padlet oder einen Cloud-Ordner, erleichtern die Zusammenarbeit erheblich. Gleichzeitig sollte der Aufwand für die Verwaltung von Benutzerkonten auf Geräten und in verschiedenen Online-Diensten nicht unterschätzt werden.

Bei der Einbindung von Jugendlichen empfiehlt es sich, zunächst einzelne Tagesveranstaltungen anzubieten, um Interesse zu wecken und Motivation aufzubauen. Bei entsprechender Nachfrage kann daraus ein regelmäßiges Angebot oder perspektivisch sogar ein Ligabetrieb entstehen. Hierbei sind Aspekte wie Datenschutz, Accountverwaltung und Jugendschutz zu beachten.

Da Fachkräfte in den Einrichtungen häufig nur über begrenzte zeitliche Kapazitäten verfügen, empfiehlt sich zudem eine koordinierende Stelle oder eine feste Ansprechperson für das Netzwerk, damit für das Funktionieren wichtige Aufgaben wie Terminplanung, Öffentlichkeitsarbeit und Mittelakquise verlässlich stattfinden. Darüber hinaus können Fördermittel einen wichtigen Beitrag zum Aufbau und zur Verstetigung des Netzwerks leisten. Ein regelmäßiger Austausch über bestehende Fördermöglichkeiten – beispielsweise Mikroförderungen für einzelne Veranstaltungen – kann helfen, Finanzierungslücken bei Personal, Verpflegung sowie Hard- und Software zu schließen. Falls die Finanzierung nicht gelingt, können übergangsweise rotierende Verantwortlichkeiten den Erhalt des Netzwerks sicherstellen.

AI Disclaimer

Es wurde an einzelnen Stellen KI (ChatGPT) zur Zusammenfassung, Strukturierung und Rechtschreibkorrektur genutzt.

Über den Autor

DANIEL HEINZ ist Diplom-Sozialpädagoge und Medienspielpädagoge (MA). Er leitet den Fachbereich Games bei der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW. Außerdem ist er Jugendschutzsachverständiger bei der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) und der Freiwilligen Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK) sowie Co-Sprecher der GMK-Fachgruppe Games.

JuZe Cup 2026: 1. Minecraft Bedwars-Turnier in Bonn

Suriama Velasco Guirbert, David Herrmann, Jasmin Ferchow

Fachberatung Medienpädagogik/ Bundesstadt Bonn

Kurzprofil

Einrichtung: einrichtungsübergreifend, durchgeführt von der Fachberatung Medienpädagogik/ Bundesstadt Bonn

Zielgruppe: Kinder im Alter von 8 bis 12 Jahren

- Setting:** eSport-Turnier mit vier Einrichtungen der Offenen Jugendarbeit
- Zeit:** 3 Stunden, die Veranstaltung hat einmalig stattgefunden – eine Wiederholung ist geplant
- Ressourcen:** 16 Laptops, 17 Ethernet-Kabel, 1 Router, 1 Switch (24 Ports), 16 Eingabegeräte je nach Präferenz der Spieler*innen (Maus und Tastatur, Controller), 16 Minecraft-Lizenzen, Pizza & Snacks, Pokal (3D-gedruckt) und Preise, 3 Medienpädagog*innen (Personen, die sich um die Technik und den Ablauf kümmern), eine Begleitung/ Fachkraft pro Jugendzentrum, 1 Ansprechperson am Veranstaltungsort

Beschreibung

Gaming ist ein großes Thema in vielen der 44 Jugendzentren in Bonn und selbstverständlicher Alltag von Kindern und Jugendlichen. E-Sport hingegen findet bislang in der Bonner Jugendarbeit kaum statt – unser Ziel ist es, dies langfristig zu ändern. Aus diesem Grund haben wir als Fachberatung Medienpädagogik des Amtes für Kinder, Jugend und Familie der Bundesstadt Bonn den 1. JuZe-Cup veranstaltet. Unser Ziel war es, erste Erfahrungen im E-Sport-Bereich zu sammeln und den Grundstein dafür zu legen, diese und ähnliche Veranstaltungsformate für die Zukunft zu etablieren. Neben den kompetitiven Aspekten stand für uns im Vordergrund, einen Raum zu schaffen, in dem sich die Kinder selbstwirksam erleben können, in dem das Teamplay und die Identifikation mit „ihrem“ Jugendzentrum gefördert wird und in dem es fair, gleichberechtigt und sicher zugeht. Zudem war es uns ein Anliegen, dass die Kinder andere Jugendzentren in Bonn kennenlernen können und sich auch die Fachkräfte untereinander austauschen. Und das selbstverständlich Wichtigste: Spaß.

Durchführung

Um das allgemeine Interesse an einem E-Sport-Turnier seitens der Bonner Jugendzentren abzufragen, wurde zunächst eine unverbindliche E-Mail-Ausschreibung mit der Grundidee des Turniers versendet. Nachdem sich mehrere Jugendzentren gemeldet hatten, fand ein digitales Austauschtreffen mit den Fachkräften statt. In diesem Treffen wurde – nach Abstimmung mit den beteiligten Fachkräften – das Spiel Minecraft Bedwars gewählt. Gleichzeitig wurde die Zielgruppe (Kinder im Alter von 8 bis 12 Jahren), der Termin sowie der Veranstaltungsort festgelegt. Dass wir die Fachkräfte zu einem frühen Zeitpunkt in die Planung involviert haben, hat dazu beigetragen, dass sie sich sehr stark eigeninitiativ eingebracht haben. So war es nicht unser alleiniges Projekt, sondern viel mehr ein gemeinschaftliches Ereignis. Da das Turnier ausschließlich unter den teilnehmenden Kindern ausgetragen sollte, musste ein eigener Minecraft-Server eingerichtet werden. Zunächst war geplant, einen Server auf Basis der Minecraft Java Edition mit Mods aufzusetzen. Im Laufe der Testphase entschieden wir uns jedoch für die Minecraft Bedrock Edition. Für die Teilnahme erwarben wir 16 Minecraft-Lizenzen – eine pro Laptop – und im Minecraft Marketplace zwei verschiedene Bedwars-Map-Pakete, die wir vorab testeten. Um die technische Umsetzung und das Spielerlebnis zu optimieren, führten wir eine Woche vor dem Turnier eine Testrunde mit Kindern im Jugendzentrum durch. Dabei befragten wir sie gezielt nach ihren Eindrücken zur Map, zum Spielaufbau und zu ihren Bedürfnissen – etwa bezüglich Steuerung, Teamzusammensetzung oder Spielzeit.

Um eine möglichst stabile Verbindung zu gewährleisten und unabhängig vom WLAN-Empfang vor Ort zu sein, entschieden wir uns, das Turnier im Stil einer klassischen LAN-Party aufzubauen: Wir richteten zwei lokale Server ein, auf denen jeweils ein 4-gegen-4-Spiel parallel stattfand. So konnten insgesamt 16 Kinder gleichzeitig spielen. Ein detaillierter Spielplan wurde im Vorfeld erstellt und am Veranstaltungsort ausgehängt. Für die Kinder, die zwischen den Spielen warten mussten, richteten wir eine „Zuschauerzone“ ein: Mithilfe eines Beamers und einer Leinwand übertrugen wir das Spielgeschehen live – so konnten auch Nicht-Spielende aktiv mitfiebern und das Geschehen hautnah erleben.

Das Turnier wurde im Bonner Jugendzentrum St. Martin des Trägers Heimstatt e.V. durchgeführt. Ihr Disco-Raum sorgte sofort für eine Atmosphäre, die an alte LAN-Party-Zeiten erinnerte – und das im besten Sinne. Bei dem Turnier haben vier Jugendzentren mitgewirkt, die mit insgesamt sechs Teams mit je vier Kindern zwischen 8 und 12 Jahren um die wertvolle Siegetrophäe spielten. Die Gruppen wurden von mindestens einer pädagogischen Fachkraft aus dem jeweiligen Jugendzentrum begleitet. Zwei Stunden vor Turnierbeginn erfolgte der Aufbau der Technik am Veranstaltungsort. Nach der Begrüßung und einer kurzen Einführung in die Spielregeln wurden insgesamt drei Runden ausgetragen, wobei jedes Team zwei Spiele bestritt. Die Punkte wurden nach dem System „1 Punkt pro Sieg“ vergeben. Nach Abschluss der Vorrundenspiele folgte eine gemeinsame Pizza-Pause. Gleichzeitig wurden die Finalist*innen bekanntgegeben: die beiden Teams, die um den dritten Platz im „kleinen Finale“ spielten, sowie die beiden Teams, die im „großen Finale“ für den ersten und zweiten Platz antraten. Diese Pause nutzten die Kinder, um sich noch einmal im Team abzustimmen, Strategien zu besprechen und sich mental auf das Finale vorzubereiten.

Nach zwei spannenden und intensiven Finalmatches fand die feierliche Preisverleihung statt, bei dem jedes Team mit einem kleinen Preis und einem großen Applaus geehrt wurde. Das Siegerteam bekam den Pokal überreicht und ließ es sich nicht nehmen, wie im Fußball die Trophäe in die Höhe zu heben und für Mannschaftsfotos zu posieren.

Die Kinder kamen mit spürbarer Vorfreude zum Turnier und konnten es kaum erwarten, endlich loszulegen. Das übertrug sich sofort auf den Raum: Es wurde gejubelt, gelacht und laut geschrien, wenn etwas Unerwartetes passierte oder ein Team zu verlieren drohte. Die Live-Übertragung auf der Leinwand erwies sich als wichtiges Element, um auch wartende Kinder einzubinden: Statt passiv auf den nächsten Einsatz zu warten, verfolgten sie das laufende Spiel aktiv mit und reagierten sichtbar auf einzelne Spielzüge.

Der Aufbau mit Spielplan, Pokal und eigenem Server vermittelte den Kindern schnell, dass dieses Event ernst genommen wird – und dass ihr Hobby „Zocken“ hier einen professionellen Rahmen und somit Anerkennung erfährt. Dass diese Anerkennung ankam, zeigten anschließende Gespräche mit den Kindern: Sie erzählten offen, was ihnen Minecraft bedeutet, und freuten sich sichtlich, diese Leidenschaft hier mit anderen teilen zu können.

Besonders hervorzuheben ist der respektvolle und faire Umgang der Kinder miteinander – sowohl während des Spiels als auch in den Pausen. Teamentscheidungen wurden gemeinsam besprochen, abgestimmt und umgesetzt. Während der Pizza-Pause nutzten die Kinder die Zeit, um Strategien zu

besprechen, sich gegenseitig Feedback zu geben und in Teamsitzungen die nächsten Schritte zu planen. Diese Selbstorganisation entstand ohne Anleitung durch die Fachkräfte: ein deutliches Zeichen dafür, dass das Format über den Spielspaß hinaus auch soziale Kompetenzen fördert und damit auch unsere Erwartungen übertroffen hat.

Learnings für die Jugendarbeit

Mit dem Angebot haben wir knapp 30 Kinder erreicht – allerdings war darunter nur ein Mädchen. Das kann mehrere Gründe haben, zeigt aber deutlich, dass Mädchen oftmals eine separate Ansprache benötigen sowie die Sicherheit, dass sie genauso eingeladen sind wie Jungen. Bei zukünftigen Veranstaltungen werden wir die Ansprache von Mädchen fokussieren und mit den pädagogischen Fachkräften gemeinsam überlegen, wie wir diese Zielgruppe noch besser erreichen können.

Minecraft Bedwars hat sich als Spiel bewährt: Das Spielprinzip ist einfach und gewinnen kann nur das Team, welches auch wirklich als Team zusammenarbeitet. Allerdings sind die Hürden in der Organisation recht hoch: Es wird eine ausreichende Menge an Laptops und Zubehör und für jeden Rechner eine eigene Lizenz benötigt. Für unsere Fachberatung hat sich das gelohnt, da wir diese auch bei zukünftigen Veranstaltungen einsetzen können. Wer das in der eigenen Arbeit nicht so einfach umsetzen kann, sollte sich aber keinesfalls entmutigt fühlen: Wer keine Laptops hat, kann lokal auf Konsolen spielen – und wer nicht Minecraft zocken kann oder möchte, spielt andere beliebte Multiplayer-Spiele.

Der große Wert des Angebots lag für uns darin, sich mit vielen Menschen in einem physischen Raum zu treffen, über das Zocken und gemeinsame Pizza essen zusammenzufinden und einfach eine richtig gute Zeit zu haben.

Deshalb steht für uns fest: Es geht weiter mit E-Sport in Bonn – die nächsten Termine sind in Planung und das Interesse seitens der Jugendzentren ist groß.

About the Authors

JASMIN FERCHOW absolvierte ihren Bachelorabschluss in Sozialer Arbeit an der TH Köln. Im Jahr 2019 war sie als freie Mitarbeiterin für die Initiative „Stärker mit Games“ der Stiftung Digitale Spielekultur gGmbH tätig. Im Rahmen ihrer beruflichen und ehrenamtlichen Tätigkeiten sammelte sie vielfältige Erfahrungen in der medienpädagogischen Arbeit mit Kindern und Jugendlichen im schulischen und außerschulischen Bereich. Seit 2022 ist sie bei der Fachberatung Medienpädagogik bei der Bundesstadt Bonn tätig.

DAVID HERRMANN ist Sozialarbeiter/Sozialpädagoge M.A. und studierte an den Katholischen Hochschulen in Münster und Paderborn. Von 2017 bis 2023 koordinierte er bei der Lebenshilfe Münster e.V. die Projekte „NetzStecker“ und „Büro für inklusive Medienbildung“ mit den Schwerpunkten Digitale Teilhabe und Leichte Sprache. Im Rahmen seiner Tätigkeit bei der LAG Lokale Medienarbeit NRW e.V. entwickelte er im Jahr 2023 das inklusive Jugendmedienfestival „SpaceBase

23“. Seit Ende 2023 ist er Teil des Teams der Fachberatung Medienpädagogik und begleitet dort unter anderem das Projekt „MakeCityBonn“, in dem ein MINT-Cluster mit mobilen, niederschwelligen Making-Angeboten für die Offene Jugendarbeit entsteht.

SURIAMA VELASCO GUIBERT ist Diplom-Pädagogin und studierte Erziehungswissenschaft mit dem Schwerpunkt Medienpädagogik an der Universität Bielefeld. Nach vielen Jahren in der Offenen Jugendarbeit ist sie seit 2020 in der Fachberatung Medienpädagogik der Bundesstadt Bonn tätig. Hier setzt sie viele praktische Medienangebote für Kinder und Jugendliche sowie Informations- und Fortbildungsveranstaltungen für pädagogische Fachkräfte und Eltern um.

Bielefelder eSports-Liga

Tanja Reineke, Bielefelder Jugendring e.V.

Kurzprofil

- Einrichtung:** einrichtungsübergreifend. Durchgeführt von „BESSER SPIELEN! #gamingbielefeld“, dem Netzwerk Gaming im Bielefelder Jugendring e.V.
- Zielgruppe:** Kinder und Jugendliche ab 8 Jahren
- Setting:** Einrichtungen der Offenen Kinder- und Jugendarbeit / Jugendverbandsarbeit
- Zeit:** Seit 2018; Liga-Seasons jeweils überjährig von September bis April
- Ressourcen:** Online-Spielplan, ca. 8 -10 Spielstationen (div. Konsolen + Zubehör/ TV, Beamer/ PC's etc., bestimmt durch die ausgewählten eSports-Disziplinen),

Beschreibung

Die Bielefelder eSports-Liga ist seit 2018 ein fortlaufendes Projekt des Netzwerks Gaming im Bielefelder Jugendring e.V. In dem Netzwerk werden unter dem Motto „BESSER SPIELEN! #gamingbielefeld“ bereits seit 2015 die digitalen Gamingaktivitäten in der Bielefelder Kinder- und Jugendarbeit gemeinsam und unter Beteiligung von Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen realisiert. Freies digitales Spielen gehört zu den Interessen und den Rechten von jungen Menschen. Für diese Interessen und Rechte stehen die rund 20 aktiven Einrichtungen des Netzwerks ein. Es werden gemeinsame Gamingprojekte nicht nur für, sondern auch zusammen mit Kindern und Jugendlichen entwickelt – von der Idee bis zur Umsetzung. Außerdem gibt es Fortbildungen für pädagogische Fachkräfte zum Thema Gaming in der Bielefelder Jugendarbeit. In Beratungen und Aktivitäten zu digitalen Spielen in der Jugendarbeit bringt das Netzwerk die fachliche Expertise ein.

Ganz praktisch werden Spielertest-Redaktionen für den Spieleratgeber-NRW, Urban-Gaming-Aktionen, eine eSports-Liga, thematische Projekte zu Gaming, Creating, Making, Coding und der

jährliche Bielefelder GamesDay realisiert. Je nach Konzept der Teilprojekte finden Aktionen online und/oder in Präsenz statt. Bei den Netzwerkaktivitäten wirken interessierte Kinder- und Jugendeinrichtungen sowie medienpädagogische Institutionen mit, die Gaming als eine jugendkulturelle Ausdrucksform in ihrer Arbeit thematisieren und aktiv-kreative Projekte zum Gaming und zu digitaler Jugendkultur gemeinsam realisieren möchten.

Durchführung

Seit der Gründung der eSports-Liga ist das Spiel FIFA bzw. EA FC feste Disziplin. Ergänzt wird der Spielbetrieb je nach Wünschen und Bedarf der jungen Teilnehmenden um wechselnde weitere Disziplinen (z.B. Mario Kart, Minecraft, Rocket League).

Eine Spielsaison teilt sich auf in vier bis fünf Spieltage mit einer Dauer von jeweils drei bis vier Stunden. Saisonstart ist im September, Saisonabschluss im April eines jeden Jahres. Nach verschiedenen Probephasen mit anderen Jahresrhythmen hat sich diese Einteilung bewährt, da die großen Sommerferien in den Einrichtungen meistens mit einem Wechsel von Jugendlichen einhergehen und einen jahreszeitlichen Schnitt darstellen.

Die Spieltage werden in der Regel in Präsenz durchgeführt, weil uns dabei die analogen Begegnungen wichtig sind und so ein lebendiger Spielbetrieb mit Zuschauenden greifbarer wird. Einzelne digital oder auch hybrid stattfindende Begegnungen sowie Streamings sind dabei nicht ausgeschlossen.

Für die Teilnahme an der Liga melden die Jugendeinrichtungen Teams mit jeweils zwei bis fünf Spieler*innen an. Um den oft wechselnden Besucher*innen in den Jugendeinrichtungen Rechnung zu tragen, dürfen die Spieler*innen auch pro Spieltag immer wieder neu benannt werden. Die Jugendeinrichtungen sind bei ihren gemeldeten Teams für das Coaching und die Aufstellung verantwortlich. Natürlich ist für die Spieltage auch genügend Technik wichtig. Dabei folgt unsere LIGA dem Prinzip „Bring your own device“. Jede Jugendeinrichtung bringt Konsolen, Laptops, Monitore, Beamer für die Spielstationen mit. Es werden immer ca. 8 - 10 komplette Spielstationen aufgebaut.

Gespielt wird in zwei Altersklassen (bis 11 Jahre und ab 12 Jahren). Diese Aufteilung sorgte aber auch manchmal für Unmut bei den jungen Teilnehmenden, da die Altersspanne doch sehr groß gefasst ist und die Begegnungen von 12-Jährigen mit bspw. 18-Jährigen teilweise als ungerecht empfunden wurden. Aus diesem Grund gibt es in der neuen Saison drei Altersklassen:

Mini: 8 – 11 Jahre/ Midi: 12 – 15 Jahre/ Maxi: 16+ Jahre.

Über die Dauer der gesamten Saison wird ein Online-Spielplan geführt. So werden am Ende eines jeden Spieltages die Tagessieger-Teams sowie die Sieger-Teams in der Gesamtwertung gekürt. Zum Saisonende mündet das dann natürlich in die Gesamtmeisterschaft. Das Liga-Büro sichert die Ergebnisse der einzelnen Spielbegegnungen und überträgt diese in den Onlinespielplan.

Die Einführung des Tagessiegs ist dabei sehr wichtig, um den Jugendlichen an jedem Spieltag auch eine neue Motivation zum Mitmachen zu geben. So können sie trotzdem an dem Spieltag Platz 1 erreichen, obwohl sie u.U. in der Gesamtwertung weit abgeschlagen sind.

Learnings für die Jugendarbeit

Ein Problem, das sich für unseren Spielbetrieb ergeben hat, war die Tatsache, dass mit dem Wechsel von FIFA zu EA FC auch eine Neubewertung des Spiels in der gesetzlichen Alterskennzeichnung aufgrund einer Reform des Jugendschutzgesetzes erfolgte. Unter den neu reformierten Bewertungsregelungen hat es nicht mehr eine Freigabe ab 0 Jahren erhalten, sondern eine Freigabe ab 12 Jahren. Damit war im Spielbetrieb die Altersgruppe bis 11 Jahre plötzlich ausgeschlossen. Dafür gibt es bislang auch leider keine Lösung. In unserem Spielbetrieb haben wir es für die Altersklasse bis 11 Jahren damit aufgefangen, dass dort seitdem die letzte FIFA-Version mit FIFA 23 gespielt wird.

Zu bemerken ist aber, dass mit dieser alten Version die Attraktivität der LIGA-Teilnahme immer weiter zurückgeht. Aus diesem Grund wird künftig die jüngere Zielgruppe zunächst nur mit Mario Kart als altersgerechtem Game weitergeführt.

Wichtig ist auch eine stetige Weiterentwicklung gemäß den Wünschen der Kinder und Jugendlichen: Neu seit der letzten Saison ist ein angegliederter Workshop zum Livecasting. Interessierte junge Kommentator*innen können hier ihr Talent zum Moderieren und Kommentieren live erproben. Dies sorgt natürlich auch für zusätzliche Stimmung bei den Teams und den Zuschauer*innen. Ab der kommenden Saison sollen dann ausgewählte Spielbegegnungen auch live über Twitch gestreamt werden.

Links

www.gaming-bielefeld.de

www.bielefelder-jugendring.de

About the Author

TANJA REINEKE (Dipl.-Päd.) studierte Diplom-Erziehungswissenschaften an der Universität Bielefeld und ist seit 2002 Referentin für Medienpädagogik beim Bielefelder Jugendring e.V., Zu ihren Schwerpunkten gehören Medienpädagogik und Jugend-Erwachsenen-Weiterbildung. Sie ist zuständig für die Entwicklung medienpädagogischer Konzeptionen und Praxisprojekte im Rahmen der Bielefelder Kinder- und Jugendarbeit mit Schwerpunkt Video/ Film und Gaming; Weiterhin ist sie Koordinatorin des Netzwerks Gaming im Bielefelder Jugendring e.V.

eSports Schulliga Floridsdorf

Michael Fleischhacker, Alumni des Zentrums für Angewandte Spieleforschung, Universität für Weiterbildung Krems

Kurzprofil

- Einrichtung:** eSports Schulliga Floridsdorf, organisiert durch das Zentrum für Angewandte Spieleforschung (Universität für Weiterbildung Krems) in Kooperation mit Schulen und Jugendzentren im 21. Wiener Gemeindebezirk
- Zielgruppe:** Schüler_innen von 12 bis 14 Jahren aus Schulen und Jugendzentren
- Setting:** Schulübergreifende eSport-Liga mit Matches in Jugendzentren
- Zeit:** Ligabetrieb über ein Schuljahr (erste Ausgabe 2018/2019, zweite Ausgabe 2021/2022)
- Ressourcen:** PlayStation-4-Konsolen, Bildschirme, Internetzugang, Jugendzentren als Austragungsorte, ehrenamtliches Organisationsteam

Beschreibung

Die eSports Schulliga Floridsdorf war Österreichs erste eSport-Schulliga und wurde 2019 ins Leben gerufen. Das Projekt verfolgte das Ziel, kompetitives Gaming als pädagogisches Instrument in den Bildungskontext zu überführen. Im Mittelpunkt stand der Brückenschlag zwischen Schulen und Jugendzentren: Die Matches fanden in den Jugendzentren statt, während die organisatorische Abwicklung bei den Schulen lag. Dieser Ansatz erforderte von Lehrer_innen, Jugendarbeiter_innen und dem Organisationsteam eine kontinuierliche Weiterbildung im Umgang mit digitalen Spielen und pädagogischer Turnierbegleitung. Die erste Ausgabe umfasste 49 Teams mit 294 Schüler_innen. Gespielt wurden Rocket League, Overcooked 2 und FIFA 19 auf der PlayStation 4. Die zweite Auflage (eSports Schulliga Floridsdorf+) startete Mitte 2021 mit 318 Schüler_innen aus sieben Schulen und einem gemischten Team aus einem Jugendzentrum.

Ein essentieller Aspekt war die dezidierte Förderung von Diversität: Jedes Team musste mindestens drei Mädchen umfassen. Die Spielauswahl berücksichtigte bewusst unterschiedliche Zugänge, und von Beginn an wurde sichergestellt, dass alle Schüler_innen die gleichen Chancen erhielten - unabhängig davon, ob sie zu Hause eine Konsole besaßen. Trainingsslots konnten eigenständig in den Jugendzentren reserviert werden.

Durchführung

Die Liga fiel mitten in die Corona-Krise. Lockdowns, Quarantänefälle und Verschiebungen beeinflussten den Verlauf erheblich - das Finale musste zweimal verschoben werden. Da Schulen und Jugendzentren unterschiedlichen Gesundheitsvorschriften und Betretungsregelungen unterlagen, wurden zahlreiche Matches kurzerhand nach draußen verlegt. Konsolen und Sitzbänke wurden provisorisch in den Garten des Jugendzentrums getragen, sodass unter freiem Himmel gespielt

werden konnte - eine notdürftige und zugleich charmante Lösung, um die Vorschriften einzuhalten und den Spielbetrieb aufrechtzuerhalten.

Schüler_innen übernahmen vielfältige Rollen: vom Teammanagement über technischen Support bis zur Gestaltung von Teamlogos. Im Werkunterricht wurden die Liga-T-Shirts mit selbst entworfenen Logos gestaltet - ein gelungenes Beispiel für fächerübergreifende Integration. Die Kommunikation und Organisation erfolgte über schulinterne Kanäle sowie direkte Abstimmung zwischen Schulen und Jugendzentren.

Gerade in der schwierigen Zeit der Pandemie zeigte sich die resiliente Kraft des Projekts: Die Schüler_innen bestätigten einen positiven Einfluss auf ihr mentales Wohlbefinden. Es ging weniger um das Gewinnen als darum, gemeinsam mit Freund_innen etwas zu unternehmen - auch über Schulgrenzen hinaus.

Learnings für die Jugendarbeit

Konzentrationsfähigkeit, Reaktionsvermögen, Selbstdisziplin und insbesondere Team- und Kommunikationsfähigkeit (21st-Century-Skills) wurden durch die Teilnahme an der Liga nachweislich gefördert. Für Pädagog_innen ergab sich ein beachtenswerter Weiterbildungseffekt: Sie lernten, digitale Spielkultur als pädagogisches Werkzeug einzusetzen und fanden in einem informellen Rahmen einen neuen Zugang zu ihren Schüler_innen.

eSport-Projekte können - pädagogisch durchdacht und inklusiv gestaltet - als Instrument der sozialen Inklusion dienen und Ausgrenzungsmechanismen entgegenwirken. Die verpflichtende Mädchenquote in den Teams erwies sich als wirksames Mittel zur Förderung von Genderpartizipation.

Die organisatorische Zusammenarbeit zwischen Schulen und Jugendzentren erfordert erheblichen Koordinationsaufwand, da beide unterschiedlichen Verwaltungsstrukturen unterliegen. Gleichzeitig bietet gerade diese Kooperation einen besonderen Mehrwert, da Jugendliche in einem neuen, informellen Rahmen außerhalb des Schulkontexts zusammenkommen.

Digitale Spielräume können soziale Verbundenheit, Selbstwirksamkeit und gemeinsames Problemlösen fördern - Faktoren, die in vielen Konzepten zur Förderung von Resilienz eine wichtige Rolle spielen. An was es fehlt, um in eine dritte Runde zu gehen? Sponsor_innen und freiwillige Helfer_innen. Wer mitmachen will oder das Konzept übernehmen und selbst umsetzen möchte, darf sich gerne melden.

Link

www.esport-schulliga.at

AI Disclaimer

KI wurde zur Unterstützung bei der Strukturierung und sprachlichen Überarbeitung des Textes eingesetzt. Alle Inhalte wurden vom Autor geprüft und verantwortet.

Über den Autor

MICHAEL FLEISCHHACKER ist Alumni des Zentrums für Angewandte Spieleforschung der Universität für Weiterbildung Krems. Er war maßgeblich an der Organisation und Durchführung der eSports Schulliga Floridsdorf beteiligt und forscht zu den Themen eSport in Bildungskontexten, Game-Based Learning und digitale Jugendkultur.

Quellen

A1 und Nielsen Sports. (2019). A1 eSports Marktanalyse AUT 2019. <https://a1esports.at>

Denk, N. (2021, 26. April). 5 Gründe für E-Sport Projekte in der pädagogischen Arbeit. E-Sport Schulliga. <https://www.esport-schulliga.at/5-grunde-fur-e-sport-projekte-in-der-padagogischen-arbeit/>

Pfeiffer, A., Denk, N., Peter, L., Fleischhacker, M., Kraus, C. und Wernbacher, T. (2022). Reflecting on one year of esports school league in Vienna during the second year of the Corona crisis. In INTED2022 Proceedings (S. 6824-6830). IATED.

Pfeiffer, A., Wernbacher, T. und Heinz, D. (2025). Esports - Bridging youth work, digital skills, and inclusion through innovative non-formal education. In EDULEARN25 Proceedings (S. 9176-9182). IATED.

Wimmer, S., Denk, N., Pfeiffer, A. und Fleischhacker, M. (2021). On the use of esports in educational settings. In INTED2021 Proceedings (S. 5782-5787). IATED.

Zwei jugendliche Personen erzählen

Erfahrungsberichte aus der Praxis

Format: Youth Report (Youth Voices)

Der erste Beitrag (in deutscher Sprache) schildert die Eindrücke vom Finale der eSport Jugendliga (ESJL) im jugendzentrum.digital aus der Sicht eines Jugendlichen, der in die Umsetzung eingebunden war. Der Erfahrungsbericht verdeutlicht, welches Potenzial eSport-Angebote für die Jugendarbeit besitzen und wie sie zur Förderung sozialer, personaler und medialer Kompetenzen beitragen können. Der zweite Beitrag (in englischer Sprache) gibt die Beobachtungen und Erfahrungen einer studentischen Mitarbeiterin in der *Lobby für Mädchen* im Zuge der ESJL (ESPORT Jugendliga NRW) wieder und verdeutlicht die Chancen und Potenziale von Gaming-Angeboten explizit für Mädchen*.

This first-hand account (in German language) by a young participant describes the eSport Youth League (ESJL) Finals at the jugendzentrum.digital from the perspective of a youth who was actively involved in organizing the event. It highlights the potential of esports activities for youth work and illustrates how they can foster social, personal, and digital competencies. The second article (in English language) presents the observations and experiences of a student assistant working in the *Lobby für Mädchen* as part of the ESJL (ESPORT Youth League NRW). It highlights the opportunities and potential of gaming activities specifically for girls*.

Finale der eSport Jugendliga (ESJL)

Niklas Bergemann

Bedeutung von Games

Gaming und der digitale Austausch gewinnen in unserer Gesellschaft immer mehr an Bedeutung. Auch der eSport wird zunehmend populärer. Dabei treten Spieler*innen in verschiedenen Videospielen gegeneinander an und messen ihre Fähigkeiten. Obwohl die Wettkämpfe digital ausgetragen werden, finden große Turniere mittlerweile häufig vor einem Publikum statt und werden teilweise sogar online von tausenden Menschen verfolgt.

Aus meiner Sicht als Sechzehnjähriger ist eSport weit mehr als nur einfaches Zocken. Ähnlich wie bei klassischen Sportarten kommt es auf Leistung, Ehrgeiz und regelmäßiges Training an. Wer im eSport erfolgreich sein möchte, muss beispielsweise seine Reaktionszeit, Zielgenauigkeit und Konzentrationsfähigkeit verbessern. Besonders bei Spielen, die in Teams gespielt werden, sind außerdem Zusammenarbeit und Kommunikation entscheidend. Die Teammitglieder müssen sich gut

absprechen, gemeinsam Strategien entwickeln und auf die Stärken und Schwächen der anderen eingehen. Ein einzelner guter Spieler reicht häufig nicht aus, um ein Spiel zu gewinnen. Stattdessen müssen alle Beteiligten als Team zusammenarbeiten.

Finale der ESJL

Genau diese positiven Aspekte konnte ich am vergangenen Samstag, den 11. Juni 2026 im jugendzentrum.digital, beim Finale der ESJL, die eSport Jugendliga der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW, beobachten. Gespielt wurden die Spiele „Minecraft Bedwars“ und „Rocket League“. Zunächst möchte ich die beeindruckende technische Ausstattung des jugendzentrum.digitals hervorheben. Die leistungsfähigen Computer und die vielen Monitore sorgten dafür, dass sich die Veranstaltung wie ein richtiges eSport-Turnier anfühlte.

Für mich persönlich war das Finale besonders spannend, da ich nicht nur zuschauen, sondern auch selbst an der Veranstaltung mitwirken durfte. Ich konnte im Stream moderieren, bei der Vorbereitung der Werbung auf Instagram helfen und die Regie im Spectator-Mode unterstützen. Dadurch bekam ich einen interessanten Einblick in die Arbeit hinter den Kulissen. Mir wurde auch deutlich, wie viel Planung und Zusammenarbeit notwendig sind, damit eine solche Veranstaltung erfolgreich durchgeführt werden kann.

Auch die Spieler*innen wirkten zufrieden und waren mit großem Ehrgeiz bei der Sache. Die spannenden Spiele und die gute Stimmung machten auch das Zuschauen unterhaltsam. Man konnte erkennen, wie konzentriert die Teilnehmenden spielten, miteinander kommunizierten und gemeinsam auf den Sieg hinarbeiteten. Dies auch trotz einiger kleiner unvermeidbarer Komplikationen.

Warum eSport-Angebote in der Jugendhilfe wichtig sind

Meiner Meinung nach ist es daher sehr wichtig, Jugendlichen solche Angebote im Bereich eSport zu ermöglichen. Sie können dort nicht nur ihrer Begeisterung für Videospiele nachgehen, sondern auch wichtige Fähigkeiten wie Teamarbeit, Kommunikation, Konzentration und einen fairen Umgang miteinander erlernen. Das ESJL-Finale hat gezeigt, dass eSport Menschen zusammenbringen und zu einem spannenden gemeinschaftlichen Erlebnis werden kann. Daher denke ich, dass die eSport-Förderung in der Jugendarbeit besonders wichtig ist.

Über den Autor

Niklas Bergemann ist 16 Jahre alt und Schüler des Max-Ernst-Gymnasiums in Brühl.

Minecraft Bedwars within the ESJL at the Girl's Lobby for ERASMUS+

Anonymous

Observations from a student's perspective

I am a student assistant in my second semester of the Bachelor's degree programme in Social Work at TH Köln (University of Applied Sciences). As part of my role, I support the ESJL (ESPORT Jugendliga NRW) project within the Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW. During the Erasmus+ project, I had the opportunity to help organize and facilitate the ESJL gaming area at the Girls' Lobby.

My main responsibility was to host a Minecraft Bedwars activity using the ESJL's own Minecraft server. Several laptops were set up around a large table, allowing participants to play together in a welcoming environment. The Girls' Lobby provided a protected space exclusively for girls and was supported primarily by female youth workers, educators, and facilitators.

One of the most remarkable observations was the high level of interest shown by the participants. Many girls came directly to the Minecraft area, although several were initially hesitant. Some explained that they had seen friends or siblings play Minecraft before but had rarely been given the opportunity to play themselves. After a short introduction, they quickly became more confident, actively participated in the game, and began enjoying the experience. Many formed their own teams by inviting other girls they had met during the event, creating a collaborative and inclusive atmosphere. Other participants already had previous gaming experience and naturally took on supportive roles within the group. They helped newcomers adjust game settings, explained mechanics, shared strategies, and encouraged less experienced players. This created a positive peer-learning environment in which the girls learned from one another. At times, I intentionally stepped back to observe how independently they collaborated, solved problems, and supported each other.

Several girls shared that they often felt discouraged from playing at home. Some explained that their brothers or male classmates were unwilling to play with them because they were beginners or not yet skilled enough. Others mentioned feeling criticized or discouraged when they made mistakes while learning. They emphasized how much they appreciated having the opportunity to play in a safe and supportive environment where they could learn without fear of being judged.

Overall, the activity was calm, highly engaging, and characterized by respectful interaction. It was particularly interesting to observe how much time many teams invested in planning and preparing their strategies before launching attacks in the game. This encouraged communication, cooperation, and collaborative problem-solving.

The activity clearly demonstrated the importance of creating safe gaming spaces for girls. Such environments provide low-threshold access to digital games, strengthen self-confidence and digital literacy, and promote social participation. At the same time, the experience showed that collaborative gaming can foster teamwork, mutual support, and a strong sense of self-efficacy beyond the game itself.

Qualitätsstandards (Policy Brief)

Erfolgreiche eSport-Projekte in der Kinder- und Jugendarbeit

Daniel Heinz, Alexander Pfeiffer

Format: Youth Worker Advice

Die folgenden Qualitätsstandards sind ein Ergebnis des Erasmus+-Projekts ESPORTS – *Esports Professions and Opportunities: Resources and Training for Success*, das von der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW und der Universität für Weiterbildung Krems durchgeführt wurde. Sie basieren auf den im Projekt umgesetzten Maßnahmen, die auch hier im Handbook vorgestellt werden, darunter der Fachdialog „eSport in der Jugendarbeit“ (Introductory Chapter), die theoretischen und wissenschaftlichen Beiträge der Konferenz "FROG" (Part I) sowie die Praxiserfahrungen aus dem medienpädagogischen eSport von Kooperationspartnern und den beteiligten Jugendlichen (Part II).

Fachlich orientieren sich die folgenden Qualitätsstandards zudem an den Grundprinzipien der europäischen Jugendarbeit, wie sie insbesondere in der Empfehlung CM/Rec(2017)4 des Ministerkomitees des Europarates formuliert sind.

1. Freiwilligkeit und Partizipation

Die Teilnahme an eSport-Angeboten erfolgt freiwillig und orientiert sich an den Interessen junger Menschen. Jugendliche gestalten Angebote aktiv mit, entwickeln gemeinsam Regeln, organisieren Veranstaltungen und übernehmen Verantwortung innerhalb der Gruppe. Pädagogische Fachkräfte schaffen Räume, in denen Mitbestimmung selbstverständlich ist und junge Menschen eigene Ideen einbringen sowie Entscheidungen mitgestalten können. Auf diese Weise werden Selbstwirksamkeit, Demokratiefähigkeit und Verantwortungsbewusstsein gestärkt.

2. Inklusion und gleichberechtigte Teilhabe

Pädagogische eSport-Angebote stehen grundsätzlich allen jungen Menschen offen. Unabhängig von Geschlecht, Herkunft, Behinderung, Religion, sexueller Orientierung, sozialem Hintergrund oder individuellen Vorerfahrungen erhalten alle die Möglichkeit zur aktiven Teilnahme. Barrieren – seien sie technischer, räumlicher, finanzieller oder kommunikativer Art – werden soweit wie möglich reduziert. Vielfalt wird als Bereicherung verstanden und bewusst gefördert.

3. Non-formales Lernen durch eSport

eSport wird als Methode non-formaler Bildung eingesetzt. Lernprozesse entstehen durch gemeinsames Handeln, Reflexion und praktische Erfahrungen. Gefördert werden unter anderem Teamfähigkeit, Kommunikation, Konfliktlösung, strategisches Denken, Medienkompetenz sowie die Fähigkeit, Verantwortung für sich selbst und andere zu übernehmen. Lernen erfolgt freiwillig, praxisnah und orientiert sich an den Interessen und Erfahrungen der Jugendlichen.

4. Persönliche Entwicklung und Empowerment

Jugendarbeit verfolgt unter anderem das Ziel, junge Menschen in ihrer individuellen Entwicklung zu unterstützen. eSport bietet hierfür vielfältige Möglichkeiten. Unterschiedliche Rollen, beispielsweise als Spieler*in, Teamleitung, Coach, Moderator*in, Organisator*in oder Content Creator, eröffnen verschiedene Zugänge zur aktiven Beteiligung. Die Anerkennung und Wertschätzung individueller Stärken fördert Selbstvertrauen, Eigenverantwortung und die Entwicklung persönlicher sowie sozialer Kompetenzen.

5. Sichere und unterstützende Lernräume

Qualitativ hochwertige eSport-Angebote schaffen sichere und respektvolle Lernumgebungen. Dazu gehören transparente Regeln zum Umgang und Fair Play, Schutzkonzepte zur Prävention sexueller Gewalt sowie klare Verfahren zum Umgang mit Diskriminierung, Hate Speech, Cybermobbing, Cybergrooming und weiteren Formen von digitaler Gewalt. Ziel ist es, allen jungen Menschen einen geschützten Raum für Lernen, Begegnung und persönliche Entwicklung zu bieten.

6. Professionelle Jugendarbeit

Die Qualität pädagogischer eSport-Angebote hängt wesentlich von der Qualifizierung der Fachkräfte ab. Pädagogische Mitarbeitende verfügen über Kompetenzen in den Bereichen Jugendarbeit, Medienpädagogik und digitale Lebenswelten und entwickeln diese kontinuierlich weiter. Professionelles Handeln zeichnet sich durch eine reflektierte Haltung, die Orientierung an den Bedürfnissen junger Menschen sowie die Bereitschaft zur kontinuierlichen Qualitätsentwicklung aus. Kooperationen mit Schulen, (Sport-)Vereinen, Familien und weiteren Partnern unterstützen nachhaltige Bildungsangebote.

Fazit

Die vorliegenden Qualitätsstandards verstehen sich nicht als verbindlicher Kriterienkatalog, sondern als fachliche Orientierung für Organisationen und Fachkräfte, die eSport-Angebote im Sinne einer zeitgemäßen Kinder- und Jugendarbeit gestalten möchten.

Die im Projekt durchgeführten Maßnahmen sowie die Beiträge zu diesem Handbook zeigen, dass eSport-Projekte in der Kinder- und Jugendarbeit weit über den Wettkampf hinausgehen. Richtig gestaltet können sie Räume für Begegnung, Bildung, demokratische Beteiligung und soziale Teilhabe schaffen und damit einen wertvollen Beitrag zur Kinder- und Jugendarbeit leisten.

Die Qualitätsstandards bieten hierfür einen gemeinsamen Orientierungsrahmen für europäische Zusammenarbeit und Bemühungen um partizipative, wertvolle und zielführende eSport-Projekte. Sie sollen dazu beitragen, die Qualität pädagogischer eSport-Angebote zu verbessern sowie die Zusammenarbeit zwischen Praxis, Wissenschaft und Politik in Europa zu stärken.

AI Disclaimer

Es wurde KI (ChatGPT) zur Zusammenfassung, Strukturierung und Rechtschreibkorrektur genutzt.

Über die Autoren

DANIEL HEINZ ist Diplom-Sozialpädagoge und Medienspielpädagoge (MA). Er leitet den Fachbereich Games bei der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW. Außerdem ist er Jugendschutzsachverständiger bei der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) und der Freiwilligen Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK) sowie Co-Sprecher der GMK-Fachgruppe Games.

ALEXANDER PFEIFFER ist Wissenschaftler an der Schnittstelle zwischen Technologie und Gesellschaft. Er ist wissenschaftlicher Mitarbeiter am Department für Sicherheitsforschung an der Universität für Weiterbildung Krems. www.alexpfеiffer.at

Quellen

Europarat. (2017). *Die Jugendarbeit. Empfehlung CM/Rec(2017)4 des Ministerkomitees an die Mitgliedstaaten über Jugendarbeit und Begründungstext*. Straßburg: Europarat.