
Ibrahim Mazari, Matthias Flierl: Gaming und soziale (Online-)Netzwerke

Medienkompetenzförderung am Beispiel der ESL und ihres Ehrenamt-Netzwerkes

eSport ist das Verständnis von Computerspielen als Sportart. Als solche bietet eSport alle kompetenzfördernden Potentiale wie traditioneller Sport auch. Durch die Verzahnung mit den neuen Medien und der Ausbildung starker sozialer Netzwerke wie der Electronic Sports League bieten sich Anknüpfungspunkte für die medienpädagogische Arbeit. Das gilt insbesondere für die Gruppe der Spieladministrator(inn)en.

1 Erfolg von sozialen Online-Netzwerken

StudiVZ oder Facebook – soziale Online-Netzwerke im Internet sind in Zeiten des sogenannten Web 2.0 „in“. Die angesprochenen Beispiele ließen sich beinahe unendlich ergänzen und fast täglich kommen neue Angebote zu allen Interessensgebieten hinzu. Erste soziale Online-Netzwerke wie Geocities oder Tripod entstanden Mitte der 90er Jahre und erzeugten Interaktionen zwischen ihren Nutzer(innen) mit Hilfe von Chats und der Veröffentlichung von privaten Webseiten. Mit technischen Innovationen, die die Interaktion zwischen den Usern erleichterten und ihnen viele Möglichkeiten gaben, sich darzustellen, sind soziale Online-Netzwerke ein wichtiger Bestandteil des Onlinelebens moderner Internetnutzer(innen) geworden. Besonders wichtig ist dabei der Aspekt, dass der User eigene Inhalte produzieren und in den sozialen Netzwerken nutzen kann. Grundgedanke eines sozialen Netzwerks ist der kommunikative Austausch zwischen Menschen, gerade mit gleichen Interessen. Die Auswahlmöglichkeiten werden hierbei durch die thematischen Rahmenbezüge bestimmt. StudiVZ richtet sich an Student(inn)en, SchülerVZ an Schüler(innen), Xing konzentriert sich auf die Verwaltung von Business-Kontakten und Flickr versammelt Fotografie-Interessierte.

Auch im Computer- und Videospielbereich vollzog sich die Entwicklung analog zu den bereits genannten sozialen Online-Netzwerken. In mehr oder

minder großen dedizierten Online-Communities tauschen sich die Spieler mit anderen über spielspezifische Foren und Chats aus. Mit der zunehmenden Bedeutung von Onlinespielen wie „World of Warcraft“ oder mehrspielerfähigen Versionen und Modifikationen von klassischen Einzelspielerspielen wie „Counter-Strike“ verstärkte sich der Trend hin zu größeren Netzwerken von Spieler(inne)n, um qualifizierte Mit- und Gegenspieler(innen) zu finden, die den Spielspaß sicherstellten. Eines dieser Netzwerk-Portale ist die Electronic Sports League.

2 Social Gaming Networks

2.1 Soziales Netzwerk für eSportler

Die Electronic Sports League ist Europas größte Liga für professionelles Computerspielen und zählt derzeit über zwei Millionen registrierte Mitglieder, wovon eine Million deutsche Spieler(innen) sind. Die ESL ist eine Plattform für Interessenten des elektronischen Sports (eSport). Der Begriff eSport (Kurzform von „elektronischer Sport“) bezeichnet das wettbewerbsorientierte Spielen von Computer- und Videospielen im Mehrspielermodus. Auch wenn das Spielen gegen den Computer reizvoll ist: Keine Spiel-KI (KI für „Künstliche Intelligenz“) kommt an die Flexibilität und Spontaneität eines menschlichen Gegenübers heran – zumal Spiele mit KI-Gegner(innen) in der Regel so gestaltet sind, dass der oder die Spieler(in) den Computer besiegen kann. Menschliche Gegenspieler(innen) haben diese „Einschränkung“ nicht. Vielmehr verfolgen sie das Ziel, sich nicht schlagen zu lassen. Mehrspielerspiele erfordern somit eine viel größere Beherrschung des Spiels und stellen eine größere Herausforderung für den oder die Spieler(in) dar. Daher versteht sich eSport als eigene Sportdisziplin, welche sowohl Spielkönnen (Hand-Auge-Koordination, Reaktionen) als auch taktisches Verständnis erfordert.

Die Wurzeln der eSport-Szene gehen zurück bis in die Mitte der 90er Jahre, als Netzwerktechnologien erschwinglich wurden und die ersten Computerspiele mit netzwerk kompatiblen Mehrspielermodi auf den Markt kamen. Die LAN-Party-Szene entstand. LAN steht hierbei für „Local Area Network“ und bezeichnet lokal miteinander vernetzte Rechner. Computerspieler(innen) treffen sich im kleinen privaten Rahmen bis hin zu riesigen Massen-Events

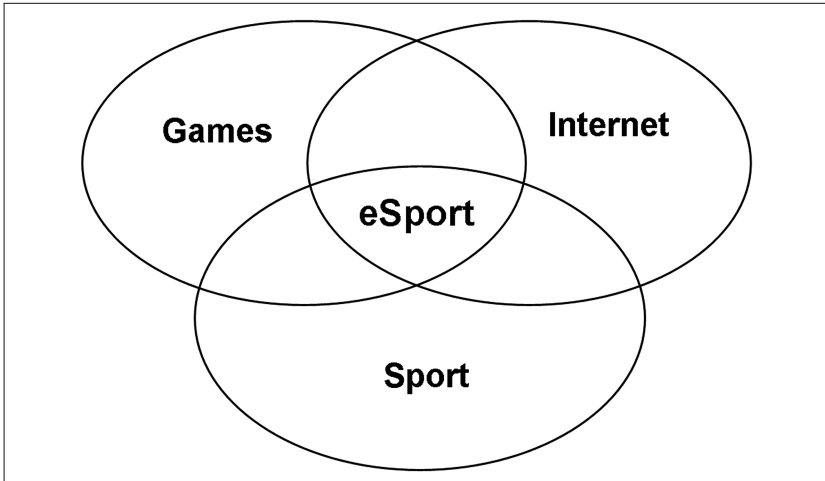


Bild 1: eSport als Verknüpfung von Sport mit Neuen Medien.

mit über 10.000 vernetzten Rechnern, um für ein Wochenende miteinander und gegeneinander Spiele im Netzwerk zu spielen. Auf größeren LAN-Partys werden in beliebten Spieldisziplinen Turniere veranstaltet, die oft mit Preisen wie Computerhardware dotiert sind. Neben dem Spaß- und Ereignischarakter solcher Veranstaltungen spielen die soziale und die sportliche Komponente dabei eine herausragende Rolle. LAN-Partys bieten eine gute Gelegenheit für Spieler(innen), sich real zu treffen und Kontakte mit anderen Spieler(inne)n aufzubauen. Ebenso werden solche Veranstaltungen zum Wissenstransfer genutzt. Daneben fördert die LAN-Party-Szene mit ihren preisdotierten Turnieren den sportlichen Aspekt. Leistungswillen und Spielkönnen der Spieler(innen) werden sichtbar honoriert und bieten auch soziale Anerkennung in der Peer-Group für gute Leistungen im Spiel. Die parallele Entwicklung und Verbreitung des Internets unterstützte die Kommunikation zwischen Spieler(inne)n und begünstigte die Ausbildung von Spielervereinigungen ähnlich herkömmlicher Sportvereine. Diese Spielervereinigungen werden „Clans“ genannt, die soziale Gebilde mit eigenen Regelwerken und Hierarchien darstellen. Im Laufe der Zeit entstanden aus diesen frühen sozialen Strukturen der LAN-Kultur komplexe (Online-)Netzwerke wie professionelle Ligen und Community-Plattformen mit Millionen Anhänger(inne)n – zum Beispiel in der Electronic Sports League

(kurz: ESL). Die ESL ist eine Weiterentwicklung der 1997 gegründeten Deutschen Clan Liga (DeCL), die seinerzeit für die deutsche Gaming-Community um den Egosooter „Quake“ (id software) entwickelt wurde. Mit der zunehmenden Popularität von Multiplayer-Gaming im Zuge der Internet- und Breitbandentwicklung wurde das Grundgerüst der DeCL ab dem Jahr 2000 für weitere Spieler-Communitys geöffnet und wichtige Schritte für den eSport in Deutschland unternommen. Mittlerweile besteht die ESL aus einem ausgefeilten internationalen Netzwerk von 3.500 verschiedenen Ligen, Turnieren, Eventserien und einer Online-Präsenz, die 200 Millionen Zugriffe monatlich verzeichnet. Mehr als 500.000 Teams sind in der ESL registriert und jeden Monat werden zirka 200.000 Matches ausgespielt.

2.2 Charakteristika der Electronic Sports League

Die ESL bietet eine Vielfalt von Funktionen an mit dem Ziel, die Kreativität ihrer Nutzer(innen) zu fördern und die Informationsweitergabe und Zusammenarbeit zu verbessern. Damit ist die ESL ein moderner Vertreter des Web 2.0¹, in dem sich Virtualität und Sozialität gegenseitig durchdringen. Kernfunktion der ESL ist das Ligensystem. Spieler(innen) tragen sich in eine oder mehrere Ranglisten, sogenannte Ladders, ein. Dann können in den nach Leistung sortierten Ranglisten andere Spieler(innen) oder Teams herausgefordert werden. Die Webseite unterstützt den Dialog zwischen den Parteien zur Terminfindung und Durchführung des Matches, unter anderem durch automatisierte Tools wie dem „Matchmaker“ (zur Termin- bzw. Partnerfindung) oder dem „Instant Challenger“ (zur Echtzeit-Kommunikation). Danach tragen die Kontrahent(inn)en das Spielergebnis ein und die Webseite veröffentlicht (automatisiert) den Ausgang und die Neubewertung der Rangliste. Umrahmt und erweitert wird dieses Grundkonzept mit weiteren die Community fördernden Maßnahmen, wie zum Beispiel Offline-Events: Hier treten die weltbesten Spieler(innen) live vor Publikum auf. Daneben werden Preisgeldturniere organisiert.

Auf der Webseite finden sich Foren zum Wissensaustausch, internetbasierte TV-Sendungen und eine redaktionelle Begleitung durch Szene-News. Gleichzeitig stellt sich die Electronic Sports League als ein soziales Online-Netzwerk dar, in dem jedes Mitglied ein Profil von sich anlegt. Wie viele Informationen



Bild 2: eSport Arena auf der Games Convention. Quelle: ESL/David Hiltcher.

das Profil enthält, liegt in den Händen des Nutzers. Neben Namen, Alter, Wohnort und Foto können die Profile sehr detailliert gestaltet werden. Von den Spezifikationen des eigenen Rechners, Infos über Hobbys, über Foto- und Videogalerien, einer Aufzählung der eigenen Spielesammlung und aktuelle Lieblingsspiele bis hin zu Auszeichnungen für besondere Errungenschaften in der ESL (z. B. 100 gespielte 1on1-Matches) und Team-Mitgliedschaften können die Mitglieder das eigene Profil ausschmücken. Ein internes Mailingssystem, Freundeslisten und Kommentarfunktionen unterstützten die Kommunikation zwischen den Mitgliedern. Die ESL ist damit nicht nur eine Spieleplattform, sondern auch eindeutig mit anderen Social Networks vergleichbar.

2.3 Vom Social Network zum Social Gaming Network

Gaming und eSport sind das thematische Handlungsfeld der Electronic Sports League und spielen dementsprechend eine bedeutende Rolle. Die Synthese der Kommunikation zwischen den Usern und den Werkzeugen, die die Webseite bietet, lassen eine Plattform wie die ESL als Social Gaming Network

bezeichnen. Spielen ist hier eine Angelegenheit mit stark ausgeprägtem Miteinander und Gegeneinander unter den Spieler(inne)n. Im Gegensatz zu sogenannten Einzelspieler-Spielen – wie zum Beispiel Solitaire – in denen man nur gegen den Computer antritt, versteht der eSport Spielen von Mehrspieler-Spielen mit anderen als einen weiteren Weg der sozialen Interaktion. Damit bietet der eSport mit Social Gaming eine Erweiterung des bisher bekannten Social-Network-Begriffes.

2.4 Soziale Strukturen: Die Clans

Die Nutzer der eSport-Plattform ESL bedienen sich zahlreicher Features, um ihr Kontaktnetzwerk zu pflegen und auszubauen. Einen wichtigen Pfeiler der Community bilden die zahlreichen Spielerteams, im Szene-Jargon auch Clans genannt. Wie bereits angesprochen, sind Clans analog zu herkömmlichen Sportvereinen zu sehen und bieten eine vergleichbare Organisationsstruktur an: Es gibt eine Geschäftsführung bzw. einen Vereinsvorstand, welche(r) die Geschäfts- bzw. Handlungsfähigkeit des Clans sicherstellt. Er stellt eine Art Dachstruktur bereit. Darunter stehen in der Regel mehrere Squads (aus dem Englischen für Unterabteilungen bzw. Mannschaften), die sich mit einem bestimmten Spiel beschäftigen. In diesen Squads stehen den eigentlichen Spieler(inne)n, der oder die Team-Kapitän(in) als Leiter(in) und Trainer(in) sowie einer oder mehrere Mitglieder in Organisationsfunktionen vor. Die bekanntesten deutschen Clans heißen mousesports und Alternate aTTaX. Internationale Top-Clans sind z. B. SK Gaming und MeetYourMakers.

In den rechtlichen Organisationsformen unterscheiden sich viele Clans untereinander. Professionelle Clans sind entweder eingetragene Vereine oder auch GmbHs und Limiteds. Reine Fun-Clans, die die breite Masse des eSports bilden, sind in der Regel ohne rechtliche Organisationsform. Hier liegt möglicherweise ein Unterschied zum herkömmlichen Breitensport, der häufig vereinsförmig organisiert ist, also auf einer formellen Mitgliedschaft basiert. Dieser Unterschied verweist auch auf die Internetaffinität des eSports, die wohl nicht nur mediale Gründe hat, geht es doch um Computer- und Onlinespiele, sondern auch die Zugehörigkeit regeln muss, die über die sozialen Online-Netzwerke abgebildet werden kann. Ein weiterer Grund ist die lokale Verteilung der Clans: Während herkömmliche Sportvereine über

eine starke räumliche Verankerung verfügen (und daher häufig Städtenamen im Titel führen), sind Clans teils international zusammengesetzt.

Clans unterscheiden sich in der internen Zielsetzung voneinander. Professionelle Clans oder „Pro-Gaming Clans“, wie z. B. mousesports, sind darauf ausgerichtet, erfolgreich an Turnieren teilzunehmen und so durch Preisgelder finanzielle Gewinne zu erwirtschaften und Prestige aufzubauen, welches sich für Sportsponsoring vermarkten lässt. Profispieler(innen) und -teams trainieren regelmäßig miteinander und üben explizite Taktiken ein und schulen die interne Kommunikation zwischen den Spieler(inne)n. „Progamer“ trainieren mehrmals wöchentlich für drei bis vier Stunden. Vor wichtigen Turnieren und Finalspielen veranstalten die Teams auch sogenannte Bootcamps, d. h. Trainingslager, wo bis zu zehn Stunden am Tag trainiert konzentriert wird. Durch die starke Erfolgsausrichtung der Profiteams sind die Spieler(innen) zum regelmäßigen Training verpflichtet. Profispieler(innen) sind per Vertrag an ihren Clan gebunden und beziehen in der Regel auch einige hundert Euro Gehalt im Monat. Demgegenüber steht die breite Masse sogenannter Fun-Clans, für die vor allem das soziale Miteinander und der kommunikative Informationsaustausch im Vordergrund stehen. Festes Training findet selten statt, wenngleich die Teammitglieder regelmäßig miteinander spielen und so die sozialen Kontaktbeziehungen festigen. Zudem legen sich diese Clans nicht dauerhaft auf bestimmte Spiele fest. Hier werden oft verschiedene Spiele gespielt und der Clan folgt aktuellen Trends bzw. spielt, was gerade „in“ ist.²

Spieler(innen)gruppen lassen sich innerhalb des eSports aber auch hinsichtlich der präferierten Spielgenres unterscheiden. Besonders populär in der Szene sind Shooter-Spiele. Teams mit diesem Fokus sind mit Mannschaftssportarten vergleichbar. Shooter werden in der Regel im Team gespielt und erfordern eine hohe kommunikative Leistung der Spieler(innen) während des Spiels, um das eigene Vorgehen mit dem Team abzustimmen und an die Taktik des gegnerischen Teams anzupassen. In Sport- und Strategiespielen herrschen dagegen in der Regel „Einer-gegen-einen“-Matches vor. Teams, die sich diesen Genres widmen, zeichnen sich durch einen hohen Leistungswillen aus und nutzen die Zugehörigkeit zum Team vor allem zum strukturierten Training. Da hier der Fokus auf Einzelspieler(innen) liegt, ist die Kommunikation eher auf den Sozialraum der Gruppe als auf das Spielgeschehen konzentriert.

Trotz der hohen Internetaffinität der eSportler und Clans findet das soziale Leben der Gaming Netzwerke nicht ausschließlich in den Onlinewelten des Internets statt, also in den sozialen Online-Netzwerken. Regelmäßige Veranstaltungen, wie z. B. LAN-Partys oder große eSport-Turniere – wie die ESL Pro Series oder World Cyber Games – bieten Profi- wie Amateur-Spieler(inne)n oft die Gelegenheit, sich mit Clankolleg(inn)en und Bekannten real zu treffen oder das eigene Kontaktnetzwerk auszubauen. So schlägt die eSport-Szene die Brücke zwischen on- und offline und schafft beständige, über die kurzfristige und unverbindliche „Freundschaft“ im Internet weit hinausreichende soziale Strukturen, die für die Nutzer(innen) wichtig und identitätsstiftend sind.³

2.5 Starke soziale Bindung durch redaktionelle Inhalte und Community-Werkzeuge

Eine entscheidende Aufgabe von Betreibern von „Social Gaming Networks“ ist die Begleitung von gemeinschaftsbildenden Maßnahmen. Hierzu gehören – neben der Kernfunktion der Vermittlung von Spielerkontakten zum gemeinschaftlichen Spielen – auch die redaktionelle Begleitung der Community-Aktivitäten. So unterhält die Electronic Sports League eine eigene Redaktion, die das tägliche eSport-Geschehen der Plattform mit Ergebnisberichten, Ankündigungen und Fotogalerien begleitet, und einen eigenen internetbasierten TV-Sender, der täglich von den Profi-Turnieren mit Live-Übertragungen der Begegnungen berichtet. Zum anderen hat sich eine eigene Szenepresse entwickelt, die über die täglichen Entwicklungen der deutschen und internationalen eSport-Szene berichtet. Zu den bekanntesten journalistischen Szenetiteln in Deutschland gehören readmore.de und fragster.de. Besonders bemerkenswert ist, dass es sich bei den Redakteur(inn)en in der Regel selbst um zumeist ehemalige Spieler(innen) handelt, die als Jugendliche erste journalistische Erfahrungen sammeln (wollen) und eine entsprechende Karriere in den Medien anstreben. Einige können bereits ihren Lebensunterhalt als eSport-Fachjournalist(inn)en bestreiten. Die Entwicklung des Szenejournalismus zeigt, dass eSportler sich konstruktiv mit dem Thema eSport auseinander setzen und versuchen, sich dem Computerspielen aus einer journalistischen Perspektive zu nähern.⁴

2.6 Soziale Strukturen: User-Engagement und Ehrenamt

Der eSport ist eine jugendkulturell geprägte Sphäre mit mehr oder weniger tradierten Werten und Verhaltensnormen, die sich in ausdifferenzierten Regelwerken und in einem stark ausgeprägten ehrenamtlichen Engagement zeigt. Damit die Ligen funktionieren, arbeiten die Betreiber für jedes Spiel umfangreiche Regelwerke aus, um einen möglichst fairen und reibungslosen Wettbewerb sicherzustellen. Die Spieler(innen) lernen diese Regeln und Normen zu akzeptieren – es geht um sportliches „fair play“. Um den regulären Betrieb zu sichern, unterhält die ESL ein umfangreiches Schiedsrichter- und Administrationssystem mit über 1.000 ehrenamtlichen Helfer(inne)n, den sogenannten Admins. Sie sind allesamt aktive Spieler(innen) sowie Szene- und Spielekenner, die Spielbereiche und Ligen betreuen. Sie fungieren als Schlichter in Streitfragen und auch als Wächter für die Einhaltung des Regelwerkes. Sie organisieren in ihrem Betreuungsbereich kleinere Cups und Wettbewerbe und kümmern sich um die Wünsche und Anforderungen ihrer Sub-Community. Als von der Community anerkannte Expert(inn)en bestimmen die Admins den Spielbetrieb und damit die Nutzung der Spiele. Admins begreifen sich als Elite der eSport-Szene mit Vorbildcharakter.

Neue Admins zur Verstärkung bestehender oder zum Aufbau neuer Bereiche rekrutiert die ESL aus der aktiven Spielerschaft. Dazu können sich Spieler(innen) initiativ oder nach Aufrufen über ein Onlineformular bewerben, welches neben persönlichen Informationen besonders die Kompetenzen und Motive des Bewerbers abfragt. Die zuständigen Admins prüfen und beraten über die Bewerbungen und entscheiden über die Aufnahme des Kandidaten. Neue Admins beginnen ihr Ehrenamt zunächst als „Trial Admin“, quasi mit Probezeit und eingeschränkten Aufgaben und Rechten. Ähnlich wie Clans verfügen auch Admins über einen Verhaltenskodex, der besonders auf die Vorbildfunktion der Admins abgestimmt ist. So soll es selbstverständlich sein, dass Admins unparteiisch bleiben und Anfragen und Proteste, die mit ihnen persönlich oder mit Freunden und Bekannten zu tun haben, nicht von ihnen bearbeitet werden. Probleme sollen, wenn möglich, nicht mit Strafen, wie zeitlich begrenzten Sperren, bedacht werden, sondern konstruktiv mit den Spieler(inne)n gemeinsam gelöst werden. Als Vorbilder dürfen Admins keinesfalls ihre Position ausnützen oder selbst bei schwerwiegenden Regelverstößen wie „Cheating“⁵ im Spiel auffällig werden.

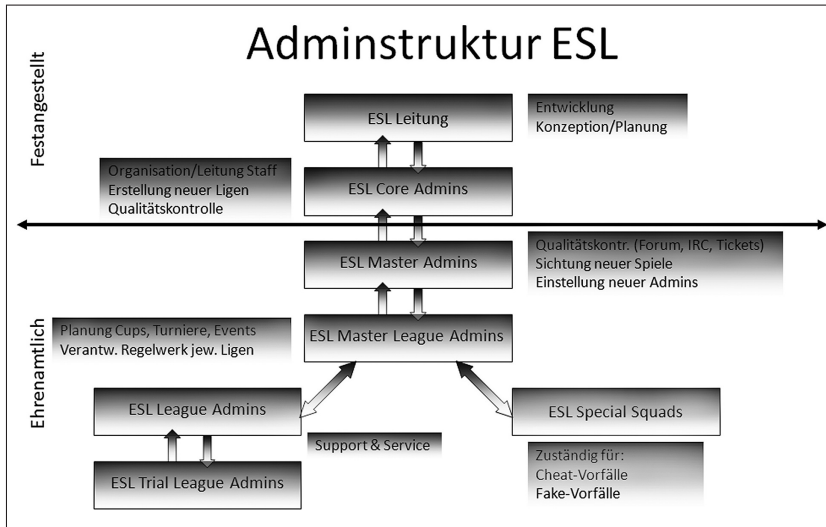


Bild 3: ESL Admin Struktur.

Das Adminsistem verfügt über eine Hierarchie, die die Entscheidungsgewalten, Aufgaben und Rechte regelt. So stehen Master-League-Admins den einzelnen Spielsektionen vor. Diese Master-League-Admins sind verantwortlich für die Entwicklung und das Angebot an Ligen und Turnieren in ihrem jeweiligen Spiel. Darüber stehen Master-Admins, welche als Ansprechpartner für die einzelnen Master-League-Admins dienen. Ihre Aufgabe liegt vor allem im Qualitätsmanagement und in der Einstellung neuer Admins. Zudem bilden sie die Brücke zu den beim Ligenbetreiber fest angestellten Core-Admins. Diese sind das höchste Entscheidungsgremium für den laufenden Ligenbetrieb. Das Adminsistem bietet somit Aufstiegsmöglichkeiten, an deren Ende eine bezahlte angestellte Tätigkeit stehen kann.

Die Admins sind ein wichtiger Pfeiler des eSports. Sie sind zuständig für die Einhaltung und Anwendung des Regelwerks und erarbeiten dieses entsprechend gegebener Erfordernisse (weiter). Das Adminsistem ist unter den eSportlern allgemein anerkannt. Ihnen kommt daher eine wichtige Rolle innerhalb der Community zu und beweist den selbstregulierenden Charakter der eSport-Szene. Die Admins tragen hohe Verantwortung, sie wirken „erzieherisch“,

da sie Regelverstöße ahnden, indem sie etwa Strafpunkte vergeben für Beleidigungen oder mehrjährige Sperren für Betrügereien aussprechen. Sie sorgen aber auch dafür, dass denjenigen, die des Betrugs überführt wurden, ein regelkonformes Verhalten nachhaltig vermittelt wird, um diese wieder am Ligenbetrieb teilnehmen lassen zu können.

Aufgrund ihrer großen Bedeutung empfinden sich die Admins als eigene soziale Gruppe innerhalb des eSports. Zum einen unterhält die ESL einen eigenen, nur für Admins zugänglichen Bereich, aber auch öffentlich sichtbare Teams innerhalb des Social-Network-Bereichs der ESL. Regelmäßig werden große Veranstaltungen wie Saison-Finals genutzt, um sich mit anderen Admins zu treffen oder eigene Admin-LAN-Partys organisiert. Daraus resultiert eine hohe ideelle Identifikation mit der ESL, welche sich in hoher ehrenamtlicher Arbeitsmotivation auszeichnet, die mehrere Stunden am Tag einnehmen kann. Admins sind Multiplikator(inn)en und bieten in ihrer Kontrollfunktion (als „Wächter“ und Schiedsrichter) einer sich selbst regulierenden Community möglicherweise Ansätze für Formen medienpädagogischer Arbeit – eine neue Zielgruppe für die Förderung von Medienkompetenz?

3 Potenziale der Medienkompetenz im Social Gaming Network eSport

Die Darstellung der eSports-Szene als Teilbereich des Online-Gamings am Beispiel der Electronic Sports League zeigt eine starke Ausrichtung auf den sportlichen Charakter von Spielen und damit auch auf die Entwicklung einer bedeutenden sozialen Gruppe unter den Onlinespielern. Social Gaming Networks im Besonderen und eSport im Allgemeinen vermitteln den Akteur(inn)en eine Reihe an Kompetenzen. So fördern Spiele zum Beispiel räumliches Orientierungsvermögen, Gedächtnisfähigkeit und Problemlösungskompetenzen.

Der sportliche Aspekt des eSports unterstützt die Ausbildung emotionaler Kompetenzen wie Gefühlsmanagement, Stressresistenz, Selbstdisziplin, Erfolgsmotivation und Ausdauer. Clans leisten hier vielleicht das, was herkömmliche Sportvereine auch leisten: Sie vermitteln Werte, erziehen

zu Team-, Kommunikations- und Organisationsfähigkeit. Im Falle von Profi-Clans lernen Spieler(innen) durch Reisen zu internationalen Turnieren auch andere Kulturen kennen.

Die emotionalen Spielanforderungen können erheblich sein, stehen sie doch in engem Zusammenhang mit der Selbsteinschätzung der Spieler und ihrer Leistungsbereitschaft. Bei einer optimalen Balance zwischen Selbsteinschätzung und Leistungsbereitschaft ist die emotionale Gratifikation am größten.

Der soziale Aspekt schult Kooperationsfähigkeit, Hilfsbereitschaft und Empathie für die Mitspieler(innen). Viele Spiele sind auf gemeinsames Spielen ausgelegt und erfordern eine erfolgreiche Orientierung zwischen Wettbewerb und Hilfsbereitschaft. Diese soziale Komponente steigert die emotionale Gratifikation und trägt somit erheblich zur Spielmotivation bei.

Da Online-Gaming mit Hilfe von Medien geschieht, bieten sich auch Möglichkeiten zur Förderung der Medienkompetenz. eSportler(innen) beschäftigen sich intensiv mit Spielen und den sozialen Netzwerken, die sich um das Thema Online Games entwickelt haben. eSportler(innen) besitzen ein weitreichendes, technisches Wissen über die Möglichkeiten der neuen Medien. Dennoch stellt sich die Frage, ob sie mit diesem Wissen kompetent umgehen können. Unserer Ansicht nach handelt es sich auf der einen Seite um Prozesse der Selbstsozialisation, in dem sich gute und schlechte Erfahrungen abwechseln. Auf der anderen Seite sorgt die Einbettung der neuen Medien im Kontext des sportlichen Wettkampfes durch usergenerierte Regelwerke in den sozialen Netzwerken wie Ligen oder Clans für allgemein akzeptierte Normen, die auf den gemachten Erfahrungen basieren. Profispieler(innen) und Admins als positive Rollenmodelle verstärken diese Wirkungen und haben erzieherische Bedeutung. Hier gilt es anzuknüpfen.

Diese Prozesse bieten keinen vollständigen Schutz, so dass Projekte zur Förderung von Medienkompetenz in den Social Gaming Networks sinnvoll sind. Das Thema Datenschutz ist ein vielzitiertes Problem in sozialen Online-Netzwerken. Kinder und Jugendliche stellen oft zu freizügig Informationen in ihren Profilen ins Netz, die auch gegen sie verwendet werden können. Hier ließen sich in Zusammenarbeit mit Portalen wie der ESL entsprechende

Aufklärungsprojekte umsetzen. Admins lassen sich als authentische Multiplikator(inn)en nutzen, um die User zu sensibilisieren, auch und gerade für den Umgang mit problematischen Inhalten in Spielen und der exzessiven Nutzung von Spielen.

Die ESL engagiert sich bereits regelmäßig in Medienkompetenzprojekten angesehener Träger des Jugendschutzes wie der Bundeszentrale für politische Bildung. Im Rahmen der eSport-Veranstaltungen „Intel Friday Night Games“ finden auf der einen Seite Diskussionsveranstaltungen zwischen Jugendlichen und Jugendschutzexpert(inn)en statt, auf der anderen Seite Eltern-LANs, in denen Eltern und Lehrer(innen) mit professioneller, pädagogischer Begleitung die Lebenswelten der Gamer in eigener Anschauung und durch aktives Spielen erleben und erfahren können – aktive Medienkompetenzförderung.

Anmerkungen

- ¹ Web 2.0 bezeichnet einen veränderten Umgang der Nutzer(innen) mit dem Internet und seinen Anwendungen sowie neuartige Techniken und Geschäftsmodelle. Siehe hierzu vertiefend „Im Blickpunkt: Web 2.0“, hg. v. ecmc im Auftrag der Staatskanzlei NRW (2008), online verfügbar unter: http://www.media.nrw.de/imblickpunkt/themen/web2.0/02_web20.php (Zugriff 8. Okt. 2009).
- ² Zur Verdeutlichung: Die Kontinuität findet sich eher auf der Ebene der Squads; also der Mannschafts- oder Teamebene. Hier widmet man sich dauerhaft einem Spiel, während die Clans eher „spieloffen“ sind.
- ³ Siehe hierzu vertiefend die bislang nur in einer Zusammenfassung veröffentlichte Studie der Hamburg Media School (2009): The Social Side of Gaming: eSports und der Aufbau von Sozialkapital. Hg. v. Leonard Reinecke und Sabine Trepte. Online verfügbar unter: <http://www.hamburgmediaschool.com/download/medienmanagement/forschungsprojekte/ErgebniszusammenfassungESLStudie.pdf> (Zugriff 8. Okt. 2009).
- ⁴ Siehe hierzu kritisch den Beitrag von Tanja Adamus in diesem Band.
- ⁵ „Cheaten“ bedeutet Betrug und ist häufig weit mehr als ein einfacher Regelverstoß. Im Vergleich zum klassischen Sport kann man von der digitalen Form des Dopings sprechen, weil dazu teils zusätzliche Programme zum Einsatz kommen, die Spielcharakteren überlegene Fähigkeiten verleihen (etwa die Fähigkeit, durch Wände sehen zu können o. Ä.).