

Turtle Entertainment GmbH
Siegburger Str. 189 fon: +49 221 880449 231
50679 Köln fax: +49 221 880449 239



ESL Eltern

Begrüßung

Sehr geehrte Damen und Herren, liebe Eltern,
vielen Dank erst einmal, dass Sie sich für das Hobby Ihrer Kinder interessieren und diese Seite besuchen. Mein Name ist Ibrahim Mazari, Jugendschutzbeauftragter bei Turtle Entertainment, der Betreiberfirma der Electronic Sports League.

Auf den folgenden Seiten finden Sie die Antworten zu Ihren Fragen rund um das Thema eSport und Videospielen. Sollten Sie keine Antwort auf ihre Frage finden oder weitergehende Informationen wünschen, schreiben Sie uns bitte eine E-Mail an eltern@turtle-entertainment.de.

Mit freundlichen Grüßen
Ibrahim Mazari



Hintergründe

Was ist eSport?

Der Begriff eSport (englisch kurz für electronic sport; auch: E-Sport) bezeichnet das wettbewerbsmäßige Spielen von Computer- oder Videospiele im Mehrspielermodus. eSport versteht sich entsprechend der klassischen Definition als eigene Sportdisziplin, welche sowohl Spielkönnen (Hand-Augen-Koordination, Reaktionsschnelligkeit) als auch taktisches Verständnis (Spielübersicht, Spielverständnis) erfordert.

Wer sind wir?

Die im Jahr 2000 gegründete Turtle Entertainment GmbH ist der europäische Marktführer im Bereich des elektronischen Sports (eSport). Mit der Electronic Sports League (ESL) ist das Unternehmen mit über 2.000.000 registrierten Nutzern weltweit in 35 Ländern aktiv. Das Unternehmen hat 170 Mitarbeiter und sitzt in Köln.

Neben der Electronic Sports League veranstaltet Turtle Entertainment Turniere für Computer- und Konsolenspieler auf nationaler und internationaler Ebene mit Sach- und Geldpreisgewinnen.

▸ [Weitere Informationen](#)

Welche Spiele unterstützen wir?

Die Electronic Sports League (ESL) unterstützt nur Spiele, die man mit- und gegeneinander spielen kann. Es sind alle Arten von Spielen vertreten. Sportspiele, Denkspiele, Minispiele, Rennspiele, Strategiespiele und für ältere Jugendliche und Erwachsene auch Shooterspiele. Turtle Entertainment und die Electronic Sports League stellen aber keine Spiele zur Verfügung. Um unser Angebot nutzen zu können, müssen die Spieler bereits vorher die Spiele legal erworben haben.



Häufig gestellte Fragen

Was ist die ESL?

Die Electronic Sports League (ESL) ist die größte und bedeutendste Liga für elektronischen Sport in Europa. Sie wurde im Jahr 2000 gegründet und bietet eine Plattform für ein professionell aufgestelltes und organisiertes Spiele- und Ligensystem. Spieler können hier Mitspieler finden und Ergebnisse in Ranglisten und Tabellen eintragen. Darüber hinaus veranstaltet die ESL Turniere für Computerspieler mit Sach- und Geldpreisen.

Kostet die ESL etwas?

Die Registrierung und Nutzung der grundlegenden Funktionen der ESL (Mitspieler suchen und Ranglisten) ist kostenlos. Die populärsten kostenpflichtigen Angebote sind die Playercard und die Premium-Mitgliedschaft. Die Playercard ist ein Mitgliedsausweis für 8,95 Euro, der drei Jahre gültig ist. Die Premium-Mitgliedschaft (ab 2,50 Euro/Monat) bietet u.a. eine werbefreie Webseite, Zugang zu besonderen Ligen, Auszeichnungen & Trophäen und vieles mehr. Eine Aufzählung aller kostenpflichtigen Angebote finden Sie im Punkt "[Kostenpflichtige Angebote](#)".

▸ [Bedeutung der Playercard](#)

▸ [Eine Übersicht aller Premium-Vorteile](#)

▸ [Die Kosten und Bezahlungsmöglichkeiten für eine Premium-Mitgliedschaft](#)



Wie kann man sich anmelden?

Die Registrierung bei der ESL erfolgt in zwei Schritten. Über die Schaltfläche „Registrieren“ rechts oben gelangt man ins Registrierungs-menü. Nach Eingabe der E-Mail Adresse, eines Spitznamens und des Wohnsitzes müssen die Nutzungsbedingungen und Datenschutzbestimmungen akzeptiert werden. Über den Button „Send“ wird das Anmeldeformular abgeschickt. Daraufhin erhält der Nutzer eine Bestätigungs-E-Mail mit seinen Login-Daten und kann

sich nun über die „Einloggen“-Schaltfläche einloggen. Unter „Einstellungen“ können E-Mail-Adresse und Passwort jederzeit geändert werden.



Engagiert sich die ESL im Jugendschutz?

Die ESL nimmt den Jugendschutz sehr ernst. Ziel der ESL ist es, Computerspiele als sportliche Herausforderung zu vermitteln und Fragen des Jugendschutzes konstruktiv aus der Sicht des Spielers zu diskutieren. Auf unseren Veranstaltungen (z.B. Intel Friday Night Games) finden strenge Alterskontrollen statt. Der Einlass wird in der Regel erst ab 16 Jahren gestattet, selbst in Begleitung der Eltern. Die Altersbegrenzung richtet sich nach der Altersbeschränkung der gezeigten Spiele. Zudem herrscht bei unseren Veranstaltungen striktes Rauchverbot.



Auf öffentlichen Messen (z.B. Games Convention) werden bei Präsentationen von Spielen mit einer Altersfreigabe von 16 Jahren und darüber entsprechende Sichtschutzmaßnahmen umgesetzt, um den Schutz junger Messebesucher zu gewährleisten. Unser Internetfernsehsender ESL TV hat ein eigenes System entwickelt, damit entsprechende Sendungen für jüngere Zuschauer nicht zugänglich sind.

Zudem engagiert sich die ESL aktiv im Jugendschutz mit verschiedenen Projekten und Kooperationen zur Förderung von Medienkompetenz, wie z.B. der Eltern-LAN.

Bei Fragen zum Jugendschutz wenden Sie sich bitte jederzeit an unseren Jugendschutzbeauftragten Ibrahim Mazari.

Kontakt: jugendschutz@turtle-entertainment.de

Mein Kind spielt in der ESL ein für sein Alter nicht-freigegebenes Spiel. Warum machen Sie nichts dagegen?

Die Electronic Sports League (ESL) ist kein Anbieter von Spielen oder ermöglicht den Zugang zu den Spielen. Die ESL ist ein reiner Vermittlungsdienst (ähnlich den Gelben Seiten), der Mitspieler für alle Arten von Spielen findet und Spielergebnisse in Ranglisten festhält. Um unser Angebot zu nutzen, muss ein Kind also bereits vorher im rechtmäßigen Besitz des Spiels sein. Ob ein Kind ein für sein Alter nicht-freigegebenes Spiel besitzt und spielt, liegt laut Gesetzgebung in der Verantwortung der Erziehungsberechtigten. Hier erwarten wir auch eine Vorkontrolle durch den Handel, wie sie gesetzlich vorgeschrieben ist. Die ESL selbst kann nur bei öffentlichen Veranstaltungen für die Sicherung der Altersfreigaben sorgen.



Schaden eSport und Computerspiele meinem Kind?

Die potentiell schädliche Wirkung von Computerspielen wird seit Jahren wissenschaftlich erforscht. Das Thema "Gewalt" steht hierbei im Fokus der Diskussion. Der [Stand der Forschung](#) zeigt, dass Computerspiele alleine kein Auslöser für aggressives Verhalten sind. Sofern der Medienkonsum Ihrer Kinder nicht zu intensiv ist, ein intakter Freundeskreis vorhanden ist, die Schulleistungen akzeptabel sind und Ihr Familienleben intakt ist, besteht keinerlei Grund zur Besorgnis. eSport ist eine Möglichkeit potentiell negative Effekte zu kanalisieren. eSport bezeichnet die Beschäftigung mit Computerspielen in einem sportlichen, wettbewerbsorientierten Zusammenhang. Spieler gründen im Internet Vereine und spielen miteinander und gegeneinander unter sportlichen Wettbewerbsbedingungen. Das fördert Teamfähigkeit, Kommunikation und Leistungsbereitschaft. So können eventuell schädliche Einflüsse neutralisiert werden.

Was ist überhaupt eSport?

Der Begriff eSport (Kurzform elektronischer Sport) bezeichnet das wettbewerbsmäßige Spielen von Computer- oder Videospiele im Mehrspielermodus. eSport versteht sich entsprechend der klassischen Definition als eigene Sportdisziplin, welche sowohl Spielkönnen (Hand-Augen-Koordination, Reaktionsschnelligkeit) als auch taktisches Verständnis (Spielübersicht, Spielverständnis) erfordert. Die Spieler sind in professionell aufgestellten Teams, sogenannten Clans, organisiert, die die Funktion der Vereine in anderen Sportarten übernehmen. Diese werden zumeist von international agierenden Unternehmen gesponsert und ermöglichen so ihren Spielern die Teilnahme an Turnieren in der ganzen Welt. Am weitesten entwickelt ist eSport in Asien, z.B. China, Südkorea und Taiwan, welche eSports bereits offiziell als Sportart anerkennen.

Wo und wie wird eSport überhaupt betrieben?

eSport wird überwiegend online im Internet über Plattformen wie der Electronic Sports League betrieben. Diese Plattformen helfen Spielern Mitspieler zu finden, Spielergebnisse festzuhalten und sich gegenseitig auszutauschen. Die ESL veranstaltet zudem regelmäßig Turniere für Profispieler. Einige Begegnungen dieser Turniere, wie der Bundesliga ESL Pro Series, werden real in ausgesuchten Veranstaltungs- und Konzerthallen live vor bis zu 2.000 Fans ausgetragen.

Ist eSport gleich Sport oder völlig anders?

eSport und Sport haben sehr viele Gemeinsamkeiten. Spieler wie Sportler organisieren sich in Teams und Vereinen, um gemeinsam zu trainieren und gegen andere Teams anzutreten. Es werden professionell aufgestellte Wettbewerbs- und Ligensysteme angeboten und besonders erfolgreiche Teams haben eigene Fanclubs. In einigen Ländern, vor allem in Asien, ist eSport bereits staatlich als Sportart anerkannt. In Deutschland wird eSport die staatliche Anerkennung noch verweigert.



Ist Counter-Strike (der nunmal bekannteste und ständig in den Medien vertretene eSport Titel) jugendgefährdend?

Counter-Strike ist von der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) "Freigegeben ab 16 Jahren". Die USK Kennzeichnung ist für den Verkauf gesetzlich bindend. In Counter-Strike wird viel geschossen, da es sich hier um ein "Räuber und Gendarm"-Spielprinzip handelt. Polizisten versuchen Terroristen am Legen einer Bombe zu hindern. Die grafische Darstellung ist zweckmäßig und der Grad der Gewaltdarstellung übersteigt das Niveau eines Vorabendkrimis nicht. Die deutsche Version ist zusätzlich entschärft worden. So fehlen sämtliche Bluteffekte und bei der Neuauflage Counter-Strike: Source legen sich getroffene Spielfiguren wie bei einer Gefangennahme auf den Boden.

Eine Spielbeschreibung aus Sicht der ESL finden Sie unter: www.turtle-entertainment.de/pdfs/bg/22/227.pdf.

Eine pädagogische Bewertung von Counter-Strike finden Sie beim Spieleratgeber.NRW unter www.spieleratgeber-nrw.de/?siteid=769.

Wen kann ich bei weiteren Fragen kontaktieren?

Für Fragen zum Jugendschutz schicken Sie uns jederzeit eine Email an jugendschutz@turtle-entertainment.de oder rufen Sie unseren Jugendschutzbeauftragten Ibrahim Mazari unter 0221 / 880 449 231 an.

Bei allgemeinen Fragen zur ESL wenden Sie sich an eltern@turtle-entertainment.de oder unsere Pressestelle unter 0221 / 880 449 0.

Kostenpflichtige Angebote

Premium Account

Mit dem Premium Account schaltet man weitere Bereiche der Webseite frei. Premium-Mitglieder können die Funktionen der ESL in vollem Umfang nutzen, an Turnieren mit Sach- und Geldpreisen teilnehmen und bekommen zudem auf Veranstaltungen der ESL vergünstigte Eintrittspreise. Für Premiummitglieder ist die ESL außerdem weitgehend frei von Werbung. Der Premium Account kostet monatlich ab 2,50 Euro.

▸ [Weitere Informationen](#)

ESL TV

Der Internet TV-Sender ESL TV überträgt täglich Spiele und Veranstaltungen der Electronic Sports League. Neben einem kostenlosen Videostream bietet ESL TV hoch aufgelöste Streams an. Der High Quality Stream ist kostenpflichtig und steht für jede Sendung zur Verfügung. Zusätzlich zum Stream gibt es unser umfangreiches High Quality Video-on-Demand-Portal, auf dem zahlende Mitglieder alle bisher gelaufenen Sendungen in guter Qualität noch einmal ansehen können. Alle Sendungen werden zudem gemäß den Anforderungen des Jugendmedienschutzes geprüft.

Das ESL TV Abonnement kostet monatlich ab 2,50 Euro. Neben einem Abonnement sind auch Einmalzahlungen möglich.

▸ [Weitere Informationen](#)

Playercard

Die Playercard ist ein Mitgliedsausweis. Spieler mit Playercard bekommen in der ESL einen Vertrauensstatus („Trusted-1“). Er zeigt anderen Spielern, dass sie es hier mit einer natürlichen Person zu tun haben. Die Playercard erlaubt dem Spieler Zugang zu besonderen Ligen und Turnieren, bei denen eine Identifizierung der Spieler notwendig ist.

Es steht jedem Spieler frei, sich für die Playercard zu registrieren. Um den Spieler identifizieren zu können werden bei der Registrierung Vor- und Zuname, Foto, Adresse und Geburtsdatum erfasst. Durch freiwillige Angabe der Personal-Ausweisnummer kann das „Trustlevel“ auf Stufe 2 erhöht werden.

Die Daten werden selbstverständlich nicht an Dritte weitergegeben. Jeder Spieler kann frei entscheiden, welche Daten für die anderen Spieler sichtbar sind. Bei Beantragung einer Playercard wird eine Bearbeitungsgebühr von 8,95 Euro fällig. Die Karte ist drei Jahre lang gültig und verlängert sich nicht automatisch. Die Playercard ist ein reiner Ausweis und besitzt keinerlei Geldkarten- oder Kreditkartenfunktionen bzw. zur Sammlung von Kundendaten.





▸ [Weitere Informationen](#)

Trustlevel 3

Um seinen Vertrauensstatus auf Stufe 3 zu erhöhen, kann postalisch eine Kopie des Personalausweises und ein unterschriebener Antrag eingereicht werden. Direkt nach dem Öffnen des Briefes vergleichen unsere Mitarbeiter die Daten des Personalausweises mit den gespeicherten ESL Daten. Stimmen die Daten überein, wird der Trusted-3 Status vergeben und die Ausweiskopie sofort vernichtet. Der Antrag wird als Bestätigung der Nutzungsbedingungen archiviert. Die Freischaltung für den dritten „Trustlevel“ kostet einmalig ca. 4 Euro.

▸ [Weitere Informationen](#)

Produkt	Kurzbeschreibung	Preis
Premium Account	<ul style="list-style-type: none">- zusätzliche Komfortfunktionen- Teilnahme an Preisdotierten Turnieren- Keine Werbung	2,50 – 3,49 Euro pro Monat (Abo und Einmalzahlung möglich)
ESL TV	<ul style="list-style-type: none">- Internet TV-Sender rund um eSport- kostenlos in niedriger Qualität- kostenpflichtig und werbefrei in hoher Qualität	2,50 – 3,49 Euro pro Monat (Abo und Einmalzahlung möglich)
Playercard	<ul style="list-style-type: none">- Mitgliedsausweis- erhöht Vertrauensstatus	8,95 Euro (Gültig für drei Jahre, wird <u>nicht</u> automatisch verlängert)
Trustlevel 3	<ul style="list-style-type: none">- erhöht Vertrauensstatus- Spieler bestätigt seine Person mit Einsendung einer Kopie des Personalausweises	4,00 Euro

Jugendschutz

Engagiert sich die ESL im Jugendschutz?

Die ESL nimmt den Jugendschutz sehr ernst. Ziel der ESL ist es, Computerspiele als sportliche Herausforderung zu vermitteln und Fragen des Jugendschutzes konstruktiv aus der Sicht des Spielers zu diskutieren. Auf unseren Veranstaltungen (z.B. Intel Friday Night Games) finden strenge Alterskontrollen statt. Der Einlass wird in der Regel erst ab 16 Jahren gestattet, selbst in Begleitung der Eltern. Die Altersbegrenzung richtet sich nach der Altersbeschränkung der gezeigten Spiele. Zudem herrscht bei unseren Veranstaltungen striktes Rauchverbot.



Auf öffentlichen Messen (z.B. Games Convention) werden bei Präsentationen von Spielen mit einer Altersfreigabe von 16 Jahren und darüber entsprechende Sichtschutzmaßnahmen umgesetzt, um den Schutz junger Messebesucher zu gewährleisten. Unser Internetfernsehsender ESL TV hat ein eigenes System entwickelt, damit entsprechende Sendungen für jüngere Zuschauer nicht zugänglich sind.

Zudem engagiert sich die ESL aktiv im Jugendschutz mit verschiedenen Projekten und Kooperationen zur Förderung von Medienkompetenz, wie z.B. der Eltern-LAN.

Bei Fragen zum Jugendschutz wenden Sie sich bitte jederzeit an unseren Jugendschutzbeauftragten Ibrahim Mazari.

Kontakt: jugendschutz@turtle-entertainment.de

ESL Eltern

ESL Eltern ist das Informationsangebot der Electronic Sports League (ESL), welches Sie gerade lesen. Die Elternseite bietet leicht verständliche Informationen zu den Themen eSport und Gaming. Sie stellt Produkte und Kosten der Electronic Sports League vor. Weiterführende Links zu Ratgebern, Studien und Webseiten Dritter zu speziellen Aspekten des Jugendschutzes runden das Informationsangebot ab.

Eltern-LAN

Die Eltern-LAN ist eine Initiative, die sich zum Ziel gesetzt hat, Eltern und Lehrern die Auseinandersetzung mit



ELTERN-LAN
ZUSAMMEN. SPIELE. ERLEBEN.



dem Hobby „Computerspielen“ ihrer Kinder und Schüler zu erleichtern. Die Teilnehmer bauen Berührungspunkte mit dem Medium Computer ab und probieren selber unter pädagogischer Anleitung Spiele aus. Im Anschluss bietet sich den Teilnehmern die Möglichkeit, die gewonnenen Eindrücke zu diskutieren und das Phänomen eSport in der Electronic Sports League (ESL) hautnah mitzuerleben.

Die Eltern-LAN ist ein gemeinsames Projekt von Turtle Entertainment, dem Marktführer im elektronischen Sport in Europa, spielbar.de, dem interaktiven Angebot der Bundeszentrale für politische Bildung, dem Spieleratgeber-NRW vom ComputerProjekt Köln e.V. und dem Institut Spielraum von der Fachhochschule Köln.

Weitere Informationen zur Eltern-LAN erhalten Sie unter www.eltern-lan.info.

eSport Schulmeisterschaft

Schüler spielen für Bildung – der verantwortungsvolle Umgang mit digitalen Medien wie Computerspielen steht an oberster Stelle der eSport Schulmeisterschaft. Teamfähigkeit, Kreativität, Kommunikation und das Verstehen von Computerspielen als elektronische Sportart sind bei der eSport Schulmeisterschaft gefordert. Durch erfolgreiches Spielen können die Schüler das Lernklima an ihrer Schule verbessern.



In der vierten Saison der eSport Schulmeisterschaft finden die Vorrundenspiele online in den Disziplinen Warcraft 3, Defense of the Ancients (DotA), Trackmania Nations Forever, Snowbound Online und Carom 3D statt. Die Gewinner der Gruppenphase trafen sich am 24. und 25. April auf dem Finale in Erfurt. Die Schüler stellen maximal fünf Teams eigenständig zusammen und wählen den Team-Captain. Um die Schüler einer Schule zuzuordnen, wird eine Schulbescheinigung verlangt. Für die Saison IV registrierten sich Teams aus 25 Schulen. Die eSport Schulmeisterschaft stand unter der Schirmherrschaft des Thüringischen Bildungsministers Christoph Matschie.

Die eSport Schulmeisterschaft begann im zweiten Halbjahr 2007. Das Offline-Finale der ersten Saison fand in Nordrhein-Westfalen statt, das Zweite am 12. und 13. Juli 2008 in Bayern, das Dritte am 25. und 26. April in Erfurt. Die Betreiber sind Turtle Entertainment, europäischer

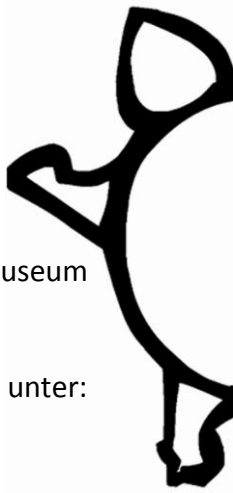
Marktführer im Bereich des elektronischen Sports (eSport), und der Deutsche SPIELmuseum e.V.

Weitere Informationen zur eSport Schulmeisterschaft sind erhältlich unter:
www.schulmeisterschaft.de

Eltern-Infoabende

Sprecher der Electronic Sports League nehmen aktiv an der öffentlichen Diskussion teil und informieren Eltern über das Hobby ihrer Kinder. Wir sind auf vielen Aufklärungsveranstaltungen und Branchenmessen vertreten und stehen Ihnen gerne Rede und Antwort.

Veranstalten Sie einen Infoabend zum Thema Computerspiele? Dann zögern Sie nicht uns unter eltern@turtle-entertainment.de zu kontaktieren.



Klicksafe.de - Tipps für Eltern

Mit freundlicher Genehmigung von [klicksafe.de](https://www.klicksafe.de):

klicksafe-Tipp 1:

Interessieren Sie sich!

Informieren Sie sich über die unterschiedlichen Spielarten (Genres) und die momentan angesagten Spiele. Sie können in kommerziellen und pädagogischen Spielmagazinen oder im Internet (s.a. Link-Auswahl auf [klicksafe.de](https://www.klicksafe.de)) zu Inhalten und Altersfreigaben der gängigen Spiele recherchieren.

klicksafe-Tipp 2:

Sprechen Sie mit ihrem Kind!

Interesse und Austausch sind sehr wichtig. Fragen Sie nach den Inhalten und den Zielen der Spiele. Fragen Sie, wie es sich für Ihr Kind anfühlt zu spielen und zu ballern. Lassen Sie es mit seinen Erlebnissen nicht alleine.

klicksafe-Tipp 3:

Spielen Sie mit!

Überwinden Sie sich und spielen Sie mal ein Computerspiel mit. Sie werden feststellen, dass Computerspielen Spaß macht und sehr faszinierend sein kann. Und wenn es Ihnen keinen Spaß gemacht hat, können Sie zumindest mitreden.

klicksafe-Tipp 4:

Gemeinsam feste Regeln vereinbaren!

Erstellen Sie mit Ihrem Kind gemeinsam verbindliche Regelungen zum Medienkonsum insgesamt. Zum Medienkonsum zählt neben der Nutzung des Computers, selbstverständlich auch das Fernsehen und die Konsolenspiele.

klicksafe-Tipp 5:

Orientieren Sie sich an Zeitvorgaben!

Zur groben Orientierung können folgende Zeitvorgaben hilfreich sein: 3- bis 4-Jährige sollten nicht länger als zwanzig Minuten am Tag spielen. Die Spielzeiten können sich dann langsam steigern, sodass sich bei 11-bis 15-Jährigen die Spielzeit auf 1-2 Stunden erhöhen kann.





klicksafe-Tipp 6:

Achten Sie unbedingt auf die Alterskennzeichnung!

Deutschland hat mit der Überarbeitung des Jugendschutzgesetzes auch die USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) gestärkt. Computerspiele müssen seit April 2003 eine Alterskennzeichnung haben. Ob das Spiel für Ihr Kind geeignet ist, sollten Sie sowohl von der Altersfreigabe als auch vom individuellen Entwicklungsstand abhängig machen.

klicksafe-Tipp 7:

Beziehen Sie Stellung!

Erklären Sie ihrem Kind, weshalb es Gesetze zum Jugendschutz und zum Urheberrecht gibt. Es wirkt nicht sonderlich glaubwürdig, wenn Sie vor Ihren Kindern raubkopierte Software und illegale Spiele installieren sowie Musik-CDs und Filme von Tauschbörsen herunterladen.

klicksafe-Tipp 8:

Bieten Sie Alternativen!

Viele Kinder sitzen aus reiner Langeweile vor Fernseher und Computer. Bieten Sie Ihrem Kind zum Ausgleich gemeinsame Unternehmungen an. Vermeiden Sie es, den Computer als "Babysitter" einzusetzen.

klicksafe-Tipp 9:

Tauschen Sie sich aus!

Fragen Sie andere Eltern, wie sie mit dem Medienkonsum Ihrer Kinder umgehen. Informieren und unterstützen Sie sich gegenseitig. Das gibt Sicherheit und fördert die eigene Kompetenz.

klicksafe-Tipp 10:

Spiele nicht als erzieherische Maßnahme einsetzen!

Computerspiele sollten weder zur Belohnung noch als Bestrafung eingesetzt werden,. Dadurch erhalten sie einen zu hohen Stellenwert im Alltag Ihrer Kinder. Halten Die lieber an einer verbindlichen Regelung fest: Zuerst die Hausaufgaben, dann eine Pause, dann eine Stunde Computerspielen.



Links & Studien

Wissenschaftliche Studien

- [EA-Studien: 5 Studien zum Thema Gaming](#)

Electronic Arts Deutschland gibt in loser Folge Studien zu unterschiedlichen Themenkreisen rund um die interaktive Unterhaltung heraus.

- [Fritz, Jürgen: „Action, Lebenswelten und Transfer“](#)

Jürgen Fritz ist Professor für Spielpädagogik, Interaktionspädagogik und komplexe Kommunikation an der Fachhochschule Köln. In diesem Artikel behandelt er die Bedeutung von "Action" im Leben von Menschen.

- [Hans-Bredow-Institut \(2007\): „Das deutsche Jugendschutzsystem im Bereich der Video- und Computerspiele](#)

Evaluierende Studie des Hans-Bredow-Instituts zur Umsetzung der Jugendschutzbestimmungen.

- [Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest: JIM und KIM Studien](#)

Die KIM und JIM Studienreihen erheben seit zehn Jahren regelmäßig Daten zum Alltagsumgang mit Medien von Kindern und Jugendlichen.

- [Übersichtsstudie "Medien und Gewalt"](#)

Im Auftrag des Bundesfamilienministeriums 2005 erstellte Übersicht zum Stand der Forschung. In Kurz- und Langfassung erhältlich.

Weiterführende Links

[Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle](#)

Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle: Prüft Computer- und Konsolenspiele und vergibt gesetzlich verbindliche Alterskennzeichnungen für den deutschen Handel. Mit Online-Archiv aller bisher getesteter Spiele.

[klicksafe.de](#)

initiiert eine nationale Sensibilisierungskampagne zur Förderung der Medienkompetenz im Internet. Die Zielgruppen dieser Kampagne sind Kinder und Jugendliche, Eltern, Pädagogen, Multiplikatoren sowie Anbieter von Internetseiten, aber auch die breite Öffentlichkeit.

[Bundeszentrale für politische Bildung](#)

Bundeszentrale für politische Bildung: Dossier und Expertenchatreihe zur politischen Diskussion um Computerspiele.

[Stigma Videospiele](#)

Ausführliche Webseite um das Thema Gewalt in Spielen aus der Perspektive der Spieler.

[Institut Spielraum der Fachhochschule Köln](#)

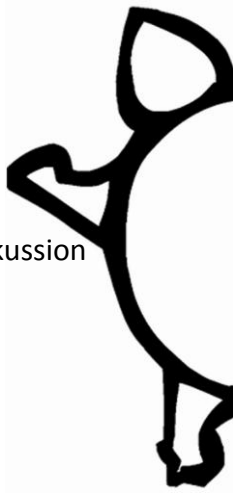
Bietet wissenschaftlich fundierten Rat für interessierte Eltern zur Verbesserung und Förderung der Medienkompetenz.

[Spieleratgeber NRW](#)

Pädagogischer Spieleratgeber für Eltern. Spiele werden auch hinsichtlich ihrer Schwierigkeit und positiver Inhalte bewertet.

[Bundesstelle für Positivprädikation](#)

Österreichische Bundesstelle für Positivprädikation von Computer- und Konsolenspielen. Zeichnet empfehlenswerte Spiele für Kinder und Jugendliche aller Altersklassen aus.





Leitlinien des eSports

▸ **eSport ist digitaler, mentaler Sport**

Der Begriff eSport bezeichnet den Wettkampf im Spielen von Computerspielen im Mehrspielermodus. Die Spielfelder und Regeln werden durch die Software des Wettkampfspiels sowie externe Wettkampfbestimmungen vorgegeben. eSportler betreiben mentalen Sport. Eine [Studie](#) der Universität Witten Herdecke spricht von Reaktionsgeschwindigkeit, Konzentration sowie taktischem und theoretischem Verständnis. Spitzen-Warcraft 3- Spieler interagieren über 400 Mal pro Minute mit dem Spiel.

▸ **eSport ist Breiten- und Spitzensport zugleich**

In der ESL sind weltweit über 2.400.000 eSportler registriert. Monatlich kommen ungefähr 30.000 neue eSportler hinzu. Dies spiegelt sich in der ESL Struktur wieder. Die breite Masse spielt in den Ladders (Ligen, die in ihrer Größe skalierbar sind). Nur ein kleiner Teil schafft es sich für die professionellen Ligen, wie die ESL Pro Series, zu qualifizieren. Die Struktur wird unter: www.esl.eu/de/leagueinfo/esl_structure/ anschaulich erklärt.

▸ **eSport ist eine Jugendkultur, die Menschen auf der ganzen Welt anspricht und verbindet**

Die Electronic Sports League ist in über 37 Ländern aktiv und organisiert weltweite Turniere wie die Intel Extreme Masters. Die über 2.400.000 Nutzer weltweit haben ein Durchschnittsalter von 19.62 Jahren

▸ **eSport lebt von Helden und ihren Fans**

Allein in Deutschland besuchen im Jahr 50.000 Fans Events der Electronic Sports League um ihre Helden vor Ort anzufeuern. 100.000 Zuschauer bei einem Weltmeisterschaftsfinale bei einem Ingame Broadcaster, IPTV Berichterstattung und eine sich entwickelnde Presse mit vielen Facetten der Sportberichterstattung bringen eSport zu den Fans weltweit.

▸ **eSport ist der Ausdruck einer vernetzten Community**

eSportler finden sich in Clans zusammen. Dort gründen Sie ihre eigene Community und interagieren mit anderen Spielern. Im Rahmen der Electronic Sports League gibt es eine eigene Videoplattform, Blogs und Selbstbeschreibungen, die rege genutzt werden. Nicht zuletzt nimmt ein Spieler an mehreren Teams und Ligen teil.

▸ **eSport ist technisch innovativ und treibt die „digitale Revolution“ voran**

Im eSport kommt eine Vielzahl digitaler Produkte zum Einsatz. Hardware für die speziellen Anforderungen von Topspielern wird entwickelt. Es gibt eigene Anti-Cheat Tools wie ESL Aequitas, Messenger Systeme wie ESL Wire und für die verschiedensten Webprojekte finden immer neue Entwicklungen im Statistik und Übertragungsbereich statt.



▸ **eSport ist eine gemeinschaftliche Aktivität**

600.000 Mannschaften sind in der Electronic Sports League aktiv. Sie messen sich im Wettkampf gegeneinander um die Besten Teams und Spieler zu ermitteln. ESL Gather ist eine der beliebtesten ESL Matchmakingsysteme, um sich zum Spielen zu treffen. Dort treffen sich zehn vorher nicht bekannte in einer Lobby um ein Trainingsspiel zu absolvieren. Es geht um das gemeinschaftliche Spielen und die gemeinschaftliche Taktik.

▸ **eSport fördert Fairness und Teamgeist**

Clans und Teams sind die Grundstruktur des eSports. Ein strenges Reglement sorgt für klare Richtlinien in den einzelnen Ligen. Profiteams motivieren sich vor Wettbewerben im Spielerkreis um die bestmögliche Leistung abzurufen.

▸ **eSport fördert Reaktionsvermögen, strategisches Denken und mentale Kondition**

400 Aktionen pro Minute über eine Spieldauer von ungefähr 30 Minuten. Das ist das Leistungsvermögen eines professionellen Warcraft 3 Spielers. Jede Aktion hat einen strategischen Sinn, sonst geht das Spiel verloren. Pro Turniertag absolviert ein Spieler mehrere Spiele. So trainieren auch Anfänger ihr Reaktionsvermögen, strategisches Denken und die mentale Kondition.

▸ **eSport ist Zuschauersport**

Ob live oder zu Hause an den Bildschirmen. eSport hat viele Fans. In Deutschland besuchen 50.000 Fans jährlich Veranstaltungen der Electronic Sports League. Online verfolgen wesentlich mehr Fans die Spiele rund um den Globus.

▸ **eSport fördert gesellschaftliches Engagement im Ehrenamt**

Allein in Deutschland engagieren sich 1.000 überwiegend junge Administratoren im Rahmen der Electronic Sports League. Sie agieren als Schiedsrichter, Helfer und Organisatoren der verschiedenen Ligen.

▸ **eSport fördert organisatorische Fähigkeiten**

Jugendliche organisieren die Mannschaften, die sogenannten Clans, ohne externe Hilfe. Sponsoren, Termine, Reisen und Teamaufbau werden unter einen Hut gebracht. So lernen Teams und Spieler sich schnell in komplexen neuen Situationen zu Recht zu finden und neue Lebensumstände zu organisieren.

› **eSport ist eine Wachstumsbranche**

Die Mitarbeiterzahl von Turtle Entertainment hat sich seit Anfang 2006 verdreifacht. Heute betreiben über 170 feste Mitarbeiter die Electronic Sports League aus den Büros der Liga in Köln. Monatlich entschließen sich circa 30.000 neue Spieler in der ESL aktiv zu werden. 2008 soll der Umsatz der Videospiegelindustrie 48 Milliarden Dollar betragen.

