



enter

«E-Sport»

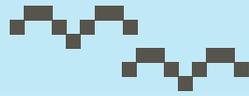
Einen Kopf grösser als in Wirklichkeit
Eine kleine Game-Geschichte
Chancen und Risiken von Games
Was ist E-Sport? Gamen wird zum Sport

Ratgeber digitale Medien

09/2018



Vorwort



Liebe Leserin, lieber Leser

Meine beiden Söhne sind acht und elf Jahre alt. Und freilich spielen sie. Beide treiben Sport, lieben ihre Spielkonsole und ihre Freunde, mit denen sie das Quartier unsicher machen.

Käme morgen mein älterer Sohn zu mir mit dem Wunsch, Fussballprofi zu werden, hätte ich nichts dagegen. Er würde in einer Mannschaft spielen, Sport treiben und viel draussen sein. Ausserdem kümmert sich der Sportclub im Dorf mit viel Herzblut um den Nachwuchs.

Käme übermorgen mein jüngerer Sohn zu mir mit dem Wunsch, E-Sportler zu werden – also professioneller Gamer –, würde ich genauso reagieren? Er würde allein drinnen vor dem Bildschirm sitzen, oder nicht? Es gibt zwar E-Sport-Clubs –

aber sind die seriös? Bis vor Kurzem hatte ich so manche Vorurteile. Der neue *enter* widmet sich dem Thema E-Sport und dabei auch den Vorurteilen, die das Gamen umgeben. Lesen Sie, welche Rolle digitale Games in unserer Gesellschaft einnehmen. Erhalten Sie viele Einsichten und Tipps für Eltern und Lehrer. Erfahren Sie mehr zu E-Sport und zum Leben von E-Sportlern. Ich wünsche Ihnen eine interessante und lehrreiche Lektüre.

Ich freue mich auf Ihre Fragen und einen Austausch:

>> facebook.com/michaelinalbon
>> twitter.com/michaelinalbon

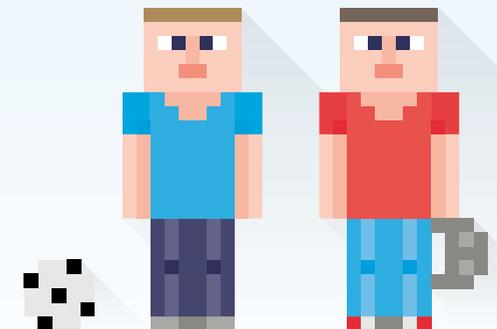
Michael In Albon
Jugendmedienschutz-Beauftragter
Swisscom AG



Inhalt



- 04 · Einen Kopf grösser als in Wirklichkeit
- 10 · Eine kleine Game-Geschichte
- 12 · Die ganze Welt im Spielfieber
- 14 · Chancen und Risiken von Games
- 20 · Sport der Zukunft oder gar kein Sport?
- 22 · E-Sportler in Zahlen
- 24 · E-Sport – wo die Millionen winken
- 26 · Blick hinter die Organisationskulissen
- 28 · Berufswunsch E-Sportler
- 32 · Hey, du Gamer!
- 34 · Endlich den Durchblick
- 36 · Wie viel ist zu viel beim Gamen?
- 37 · Swisscom Corner
- 38 · Buchtipps
- 39 · Impressum



Einen Kopf grösser als in Wirklichkeit

Die meisten Erwachsenen spielen ab und zu zum Zeitvertreib. Für Kinder ist Spielen aber ein Grundbedürfnis und genauso wichtig wie Essen und Schlafen. Im Spiel wachsen Kinder und Jugendliche und bereiten sich auf die Welt vor.

Der Spieltrieb ist so alt wie die Menschheit. Er hat sich in der Evolution bewährt und ist nicht nur bei Menschenkindern in allen Kulturen zu finden, sondern auch bei den meisten Säugetieren. Und doch scheint das Spiel auf den ersten Blick nicht mehr so ganz in unsere zielorientierte Zeit zu passen. Denn Spielen macht vor allem eines: Spass.

Natürlich wollen Eltern nur das Beste für ihre Kinder. Schon Babys werden im Englischkurs oder Musikunterricht gefördert. Später haben viele Schulkinder einen straff organisierten Zeitplan: nachmittags zum Reiten, abends in den Programmierkurs und am Wochenende in die Zirkusschule. Mit Freizeit – also wirklich freier Zeit – hat das alles wenig zu tun. Eltern gehen davon aus, dass Kinder und Jugendliche viele Anregungen brauchen. Das Gehirn funktioniert tatsächlich wie ein Muskel und muss trainiert werden; aber auch Leerlauf und Langeweile sind für unser Denkorgan wichtig und ermöglichen überhaupt erst das Entstehen von Kreativität –

eine Schlüsselkompetenz unserer Zeit (siehe auch die letzte Ausgabe dieses Ratgebers *enter – Kopfstark 2017*).

Der Gehirnforscher Prof. Dr. Gerald Hüther bezeichnet Spielen als Dünger für das Gehirn und Kraftfutter für Kinderseelen. Spielen fördert die Gehirnentwicklung. Es regt die Freisetzung von Botenstoffen an und sorgt so für Vernetzungen im Gehirn. Belehrungen und Fördermassnahmen haben diese Wirkung nicht. Die Hirnforschung hat gezeigt, dass völlig absichtsloses Spielen für die besten Vernetzungen im Gehirn sorgt. Was bedeutet das? Kinder und Jugendliche brauchen Freiräume, in denen sie einfach in Ruhe sein dürfen und ihre eigene Entwicklung spielerisch vorantreiben.



Homo ludens – der spielende Mensch

TIPP

Der Mensch entwickelt seine Fähigkeiten vor allem über das Spiel und braucht das Spiel für seine eigene Sinn-Findung – so die Kernaussagen des Erklärungsmodells «Homo ludens». Im Spiel, das teils absichtslos, aber immer von innen heraus motiviert ist, entdeckt der Mensch seine persönlichen Eigenschaften und reift über die dabei gemachten Erfahrungen zu der in ihm angelegten Persönlichkeit. Im Gegensatz dazu stehen die zweckbezogenen Erklärungsmodelle «Homo faber» – der arbeitende, handwerklich tätige Mensch – sowie «Homo oeconomicus» – der vernünftig handelnde Mensch, der nach dem bestmöglichen Nutzen strebt.

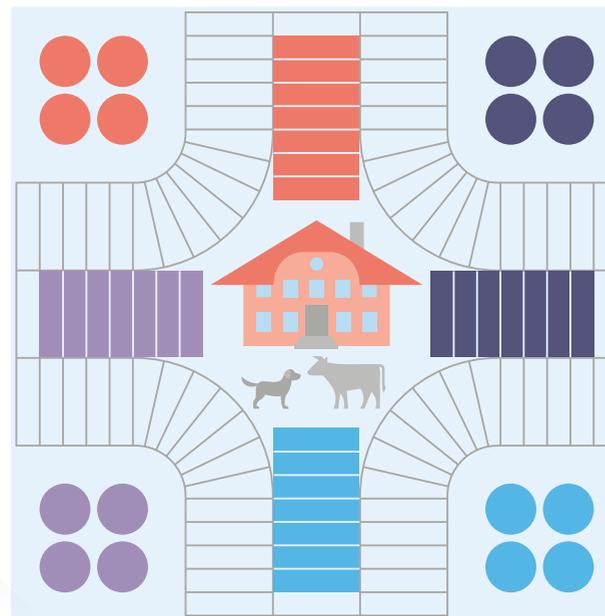
Spielein verlernt man nicht

Dann kommt der Zeitpunkt, an dem viele Jugendliche von ihren Eltern und Bezugspersonen hören, dass sie doch keine Kinder mehr seien und aufhören sollten, so viel Zeit mit Spielen zu verbringen. In unserer Gesellschaft scheint das Spiel für viele Erwachsene nicht mehr als ein Zeitvertreib.

Dabei ist es ein natürlicher und sehr effizienter Weg, sich zu motivieren und zu lernen. Unser Gehirn will lernen und schüttet das Glückshormon Dopamin aus, wenn wir neue Reize kennenlernen. Und diese neuen Reize entstehen beim Spielen ständig. Das Spiel ist in jedem Alter eine Bereicherung: Es baut nachweisbar Stress ab und spornt Menschen an, Neues zu lernen – ohne dass sie es merken.

Kinder suchen sich Spiele, die zu ihnen passen

Kinder haben ein sicheres Gespür dafür, welche Art von Spiel sie in ihrer Entwicklung weiterbringen kann. Für Babys stehen Spiele mit Gegenständen im Vordergrund; ab drei Jahren beginnen Rollenspiele und Regelspiele; später folgen dann Wettkampfspiele und Ernstspiele, die auch für Jugendliche wichtig sind. Jede Spielphase bereitet die nächste vor.





Mit einem Kind zu spielen, ist die beste Förderung überhaupt. Im Spiel können Kinder und Jugendliche gestalten; im Alltag müssen sie sich oft anpassen. Wenn Mädchen und Jungs in Rollen schlüpfen, können sie ausprobieren, wie es ist, eine Bankräuberin oder ein Prinz zu sein. Beim Wettrennen können sie testen, wie ein Freund reagiert, wenn er besiegt wird, oder wie sie sich selbst dabei fühlen. Sie können ihrer Fantasie freien Lauf lassen und ein Holzstück in Gedanken in ein Floss verwandeln oder einen Stein in ein Raumschiff. Abstraktes Denken, Selbstbewusstsein, Kooperation, Impulskontrolle, Umgang mit Frustration – im Spiel lernen Kinder wichtige Fähigkeiten fürs Leben.

Prof. Dr. André Frank Zimpel leitet das Aufmerksamkeits-Computer-Laboratorium an der Universität Hamburg und erforscht, wie Kinder spielen, was sie antreibt und wie das Spiel ihre Entwicklung beeinflusst. Aus seiner langjährigen Erfahrung weiss er, dass der Anlass zum Spiel immer derselbe ist: Alle Kinder wollen einen Kopf grösser sein, als sie es in Wirklichkeit sind. Sie suchen selbst aktiv nach immer neuen Lernerfahrungen.

Mal keine Aufsicht

Kinder und Jugendliche haben immer weniger Zeit, frei zu spielen, also ohne elterliche Aufsicht. Der deutsche Forscher Hans Bertram hat herausgefunden, dass das freie Spiel in den letzten 15 Jahren um 50% abgenommen hat. Vor den Folgen dieser Entwicklung warnen Experten. Im November 2016 veröffentlichte Pro Juventute eine Studie zum unbeaufsichtigten Spielen in der Schweiz, in der Eltern von 5- bis 9-jährigen Kindern befragt wurden. Das Ergebnis sorgte für Aufsehen: Nur zwei von drei Kindern in der Schweiz können unbeaufsichtigt draussen spielen.

Empfehlungen zur Bildschirmzeit

TIPP

Das nationale Programm zur Förderung von Medienkompetenzen «Jugend und Medien» empfiehlt Bildschirmzeiten für Kinder von 3 bis 12 Jahren. Die Empfehlungen beziehen sich gesamthaft auf folgende Medien und Anwendungen: TV, Internet, Chatten, Smartphone, Tablet, SMS und Spielkonsolen.

- Kinder bis 3 Jahre:** keine Bildschirmzeit
- 3- bis 5-Jährige:** max. 30 Minuten am Tag in Begleitung Erwachsener
- 6- bis 9-Jährige:** max. 5 Stunden pro Woche
- 10- bis 12-Jährige:** max. 10 Stunden pro Woche

3-6-9-12-Faustregel

Serge Tisseron, ein französischer Forscher im Bereich neue Medien, hat die 3-6-9-12-Faustregel formuliert, die heute international empfohlen wird: kein Fernsehen vor 3 Jahren, keine eigene Spielkonsole vor 6 Jahren, kein Internet vor 9 Jahren und keine sozialen Netzwerke vor 12 Jahren.

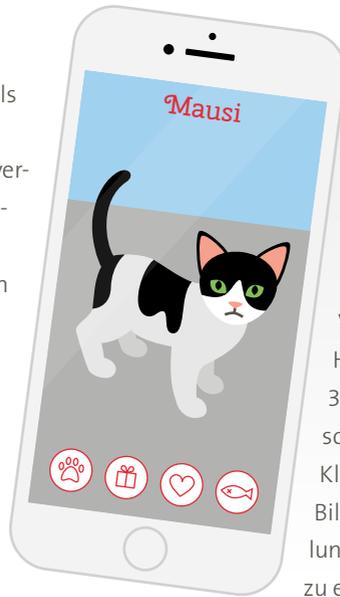
Für Kinder und Jugendliche, die im digitalen Zeitalter aufwachsen, ist freies Spiel besonders wichtig, denn es bereitet sie auf die Zukunft in einer Welt vor, die sich rasant wandelt. Wer als Kind genug Raum und Zeit hat, um frei zu spielen, bringt gute Voraussetzungen mit, später einmal anspruchsvolle Situationen zu meistern. Psychologen warnen, dass Kinder mit überfürsorglichen Eltern weniger flexibel, selbstbewusst, ängstlicher und anfälliger für Depressionen seien. Wer die Gelegenheit hat, frei zu spielen, kann eigene Pläne schmieden und diese dann verfolgen, was wichtig fürs spätere Leben ist.



Ist die Idee des freien Spiels auch auf digitale Medien und Videogames übertragbar? Psychologen und Pädagogen sprechen sich für freies Spielen draussen aus, fordern aber gleichzeitig den begleiteten Medienkonsum von Kindern und Jugendlichen.

Digitale Spiele, neue Kompetenzen

Sowohl das Spielangebot als auch das Spielverhalten von Kindern und Jugendlichen verändern sich. Früher stammte die Prinzessin aus dem Kasperltheater. Heute haben Prinzessinnen eine eigene Garderobe, Schmuck, Pferde und vieles mehr. Früher wurden Geschichten erzählt. Später wurden sie auf Kassette und CD gehört. Heute sind sie überall digital verfügbar.



In Kinderzimmern finden sich auch Medien – von Büchern über den CD-Spieler oder MP3-Player für Musik und Hörspiele bis zum Lerncomputer oder zum Videospielgerät. Kinder und Jugendliche finden Bildschirmmedien zwar spannend, ihnen ist das Spielen mit Freunden aber wichtiger. Dies zeigen die letzten JAMES-Studien ganz klar.

Viele Eltern von kleinen Kindern sind verunsichert über digitale Spiele, also Computerspiele, Videospiele und Apps. Da gibt es die App, mit der man Legosteine stapelt, oder das Videospiel, in dem man sein Haustier pflegt. Für Kinder unter 3 Jahren sind solche Spiele schlichtweg nicht geeignet. Das Kleinkindalter ist zu früh für Bildschirme; für die Hirnentwicklung spielt der direkte Kontakt zu einer Bezugsperson die zentrale

TIPP

Können Sie sich erinnern?

Versuchen Sie, sich an Ihre fünf besten Kindheitserlebnisse zu erinnern, und erstellen Sie eine Liste. Bei wie vielen Erlebnissen war ein Erwachsener dabei? Haben Sie früher das Spiel vielleicht sogar unterbrochen, wenn ein Erwachsener dazukam? Was haben Sie genau genossen, wenn Sie zurückdenken? Wiederholen Sie dieses kleine Nachdenkspiel zusammen mit Ihren Kindern oder Schülern und diskutieren Sie offen über das Thema Spielen.



Medienkompetenz ist mehr

Wer Smartphone und Tablet richtig bedienen kann, ist noch lange nicht medienkompetent. Wie die Geräte funktionieren, lernen Kinder und Jugendliche als Digital Natives intuitiv in kurzer Zeit. Bei der Medienkompetenz geht es vielmehr darum, in den Medien verantwortungsvoll unterwegs zu sein und sie kritisch zu hinterfragen – genau hier brauchen die Digital Natives ihre Eltern und Lehrer als Vorbilder und Diskussionspartner.

Rolle. Medienkompetenz können erst ältere Kinder und Jugendliche entwickeln. Ab 3 Jahren spricht nichts gegen den von Erwachsenen begleiteten und begrenzten Umgang mit Medien und Videospiele, zumindest bis 5 Jahre. Wenn die Spiele und Zeiten abgesprochen sind, können ältere Kinder und Jugendliche auch unbeaufsichtigt gamen.

Bevor ein Kind das erste Mal zum freien Spiel nach draussen geht, interessieren sich die Eltern dafür, wohin es geht und mit wem es sich trifft. Ausserdem werden Regeln aufgestellt, etwa wann das Kind wieder zuhause

sein muss. Interesse und begleitende Regeln sind auch im Umgang mit Videospiele grundlegend. Es ist wichtiger, den Spielinhalt zu kennen, als die Spieldauer zu begrenzen. Wenn Eltern sich von der Tochter oder dem Sohn ein Game zeigen lassen, können sie einfacher vertrauen. Wie so oft im Leben kommt es auf die richtige Dosis an. Eltern und Lehrer, die Kinder und Jugendliche dabei begleiten, die Welt zu entdecken, helfen ihnen dabei, wichtige Kompetenzen für die Zukunft aufzubauen. Medien waren schon immer ein ganz selbstverständlicher Teil unserer Welt.

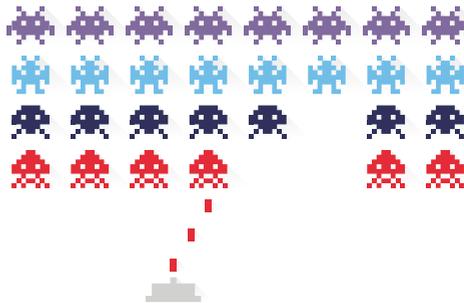
Eine kleine Game-Geschichte

Spacewar!, Pong, Super Mario, Pokémon Go – digitale Spiele sind immer auch Spiegel ihrer Zeit. Die Entwicklung von Technologie, Gesellschaft und Kultur lässt sich in der Geschichte von Games anschaulich nachvollziehen.

Auch Studenten spielen gerne. Ende der 1950er experimentierten die ersten Studenten an US-amerikanischen Universitäten mit dem neuen Medium Computer und entwickelten dabei das erste Computerspiel – Steve Russell erfand 1961 Spacewar!. Allerdings fand das Spiel noch kein breites Publikum, da es nur auf dem Universitätsrechner lief. Als sich der Personal Computer Anfang der 70er Jahre verbreitete, kamen die ersten Computerspiele auf den Markt.

1970er **Das goldene Zeitalter**
Die erste Konsole, die Gründung von Atari und das legendäre Videotennis Pong – das Gamen boomte in den 1970ern. Aus dieser Zeit stammen Spielklassiker wie Space Invaders und Asteroids von Atari, die bis heute verehrt werden. GEGAMT wurde meist in Spielhallen, nicht zuhause. Die Branche wuchs rasant und stürzte Anfang der 1980er ab – viele Softwareanbieter und Konsolenhersteller mussten ihr Geschäft aufgeben. Eine neue Generation digitaler Spiele entstand.

1980er **Der erste Heimcomputer**
Der US-amerikanische Anbieter Commodore brachte 1982 den ersten Heimcomputer C64 auf den Markt – er konnte 16 Farben darstellen und wurde weltweit 15 Millionen Mal verkauft. Heute können Smartphones über 16 Millionen Farben darstellen. Der C64 erreichte unter den Jugendlichen Kultstatus. Anfang der 1980er revolutionierte der japanische Anbieter Nintendo den Konsolenmarkt und schuf den Computerspielheld Super Mario. Zur gleichen Zeit feierte das bis heute beliebte Tetris weltweiten Erfolg. Ende der 1980er kam der Gameboy auf den Markt – die erste Spielkonsole für unterwegs und ein wichtiges Vorbild für die weitere Entwicklung der Gamebranche.



1990er **Die dritte Dimension**
1992 erschien der Egoshooter Wolfenstein 3D – das Game gilt bis heute als wegweisender Klassiker der Spielgeschichte. 1996 erblickte die bekannteste weibliche Computerspielheldin das Licht der Welt: Lara Croft in Tomb Raider erlebte ihre Abenteuer auf Sega Saturn, Playstation und MS-DOS.

2000er **Online-Games als Zukunft**
Als sich das Internet verbreitete, wurde auch das Zusammenspiel von Games und Internet wichtiger. 2005 erschien das Rollenspiel World of Warcraft – bis heute eines der erfolgreichsten Computerspiele – und verhalf dem Onlinespielen zum Durchbruch. Mit dem Aufkommen von Smartphones wurden auch Handy-Games interessanter. Angry Birds, Candy Crush und Quizduell können auf dem Smartphone kostenlos gespielt werden.



2010er **Gamen als Erlebnis**
Das Spiel Pokémon Go hat 2016 die digitalen Spiele revolutioniert: Der Spieler bewegt sich in der realen Welt und kann über die Handykamera an allerlei Orten sogenannte Pokémons finden und einfangen. Dazu gibt es Arenen, in denen man seine Pokémons gegen andere antreten lassen kann. Diese Augmented Reality – die computergestützte erweiterte Wirklichkeit – wird wegweisend für neue Computerspiele. Es gibt etwa Brillen, die Spieler in die 3-D-Welt eines Games eintauchen lassen. Der sportliche Wettkampf E-Sport verbreitet sich. Zuhause, unterwegs, am Computer, an der Konsole, auf dem Handy, allein, zu zweit, gemeinsam mit ganz vielen – es wird auf mehr Arten und an mehr Orten gespielt als je zuvor.

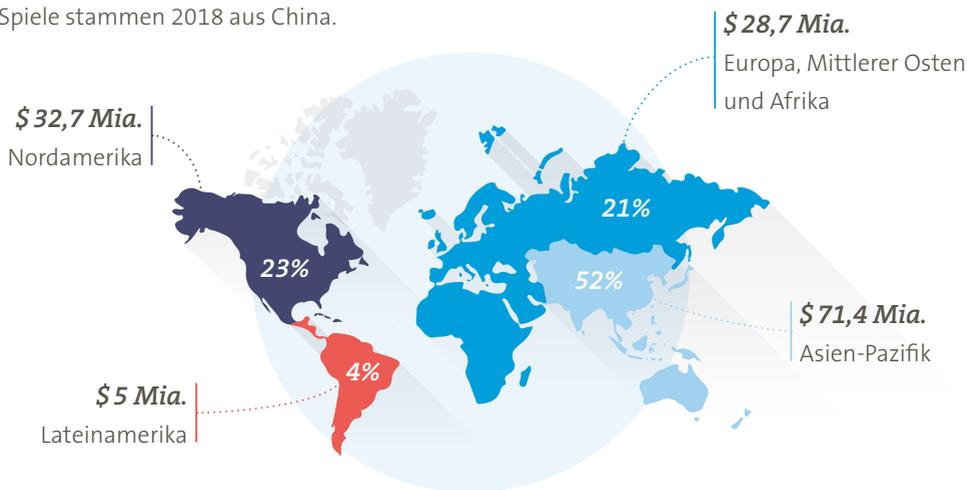


Die ganze Welt im Spielfieber

In der Gamebranche und im E-Sport steigen Umsatz, Preisgelder, Spieler- und Zuschauerzahlen weltweit rasant. E-Sport im Wachstumsrausch.

137,8 Mia. US-Dollar

beträgt der weltweite Umsatz mit Games im Jahr 2018. Der globale Games-Markt wächst und wächst – am stärksten im Raum Asien-Pazifik. Fast 28% aller Verbraucherausgaben für Spiele stammen 2018 aus China.

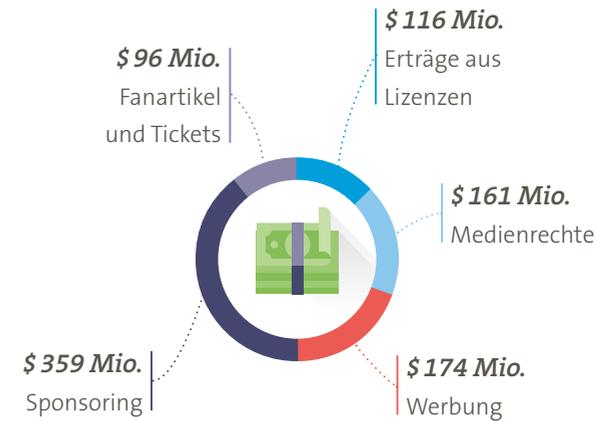


57,4%  der Schweizer über 14 Jahre spielen digitale Games, 21% spielen einmal wöchentlich.

Die Top-10-Märkte

für Computerspiele – gemessen am Umsatz – sind China, USA, Japan, Südkorea, Deutschland, Vereinigtes Königreich, Frankreich, Kanada, Spanien, Italien.

Auf **906 Mio. US-Dollar** beläuft sich der weltweite Umsatz im E-Sport 2018 und ist gegenüber dem Vorjahr um 38,2% gestiegen. Die Erträge stammen aus unterschiedlichen Quellen.



43 Mio.

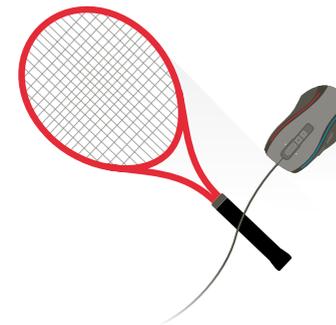
Menschen sahen 2016 die League of Legends World Championship Finals. Zum Vergleich: 31 Mio. Menschen sahen sich das entscheidende siebte Finalspiel der US-Basketball-Liga National Basketball Association an.

Tokio mal 10

Rund 380 Mio. Menschen interessieren sich im Jahr 2018 für E-Sport – das sind 10-mal so viele Menschen wie Tokio Einwohner zählt.

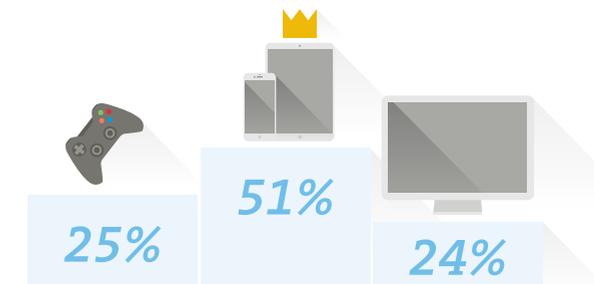
Wimbledon VS. Seattle

Roger Federer gewann 2017 in Wimbledon 2,9 Mio. US-Dollar Preisgeld. Im gleichen Jahr holte sich das Team Liquid 10,9 Mio. US-Dollar Preisgeld – als Sieger im Game Dota 2 am E-Sport-Turnier The International in Seattle.



Gewinner

Die meisten Games werden über mobile Endgeräte wie Smartphones und Tablets gespielt. Gefolgt von Konsolen und Computern.



Chancen und Risiken von Games



Digitale Spiele sind in unserer Alltagskultur verankert. Nicht nur Kinder und Jugendliche gamen gern; ihre Eltern und Grosseltern sind ihnen dicht auf den Fersen. enter bringt Chancen und Risiken von Games auf den Punkt.

Digitale Spiele machen gewalttätig und einsam – so lautete lange die weit verbreitete Meinung. Es hat sich viel getan: Computerspiele gelten nicht mehr als zweifelhafter Zeitvertreib. Dies ist auch der internationalen Forschung zu verdanken: Wissenschaftler haben etwa herausgefunden, dass Spiele unter anderem menschliche Beziehungen stärken, die motorischen Fähigkeiten verbessern und bei Krankheiten helfen können.

Die Entwicklung von Games zum Massenphänomen steht auch in Verbindung zum Smartphone-Boom der letzten Jahre. Das Durchschnittsalter der Gamer wächst immer weiter und liegt bei über 35 Jahren. In vielen Familien spielen Kinder und Eltern regelmässig Games. Der Branchenverband Swiss Interactive Entertainment Association (SIEA) schätzt, dass über 50% der Menschen in der Schweiz Video- und Computerspiele spielen, und bezeichnet Gaming gar als Leitmedium des 21. Jahrhunderts. Laut der JAMES-Studie 2016 spielen unter den 12-

bis 19-Jährigen 91% der Jungen und 42% der Mädchen zumindest gelegentlich Computerspiele.

Digitale Spiele sind als Kulturgut anerkannt und werden in Museen wie dem Grand Palais in Paris ausgestellt. Der Bundesrat schätzt das kulturelle Potenzial der Gameindustrie in der Schweiz als gross ein und will die Branche fördern. Trotzdem gibt es Vorurteile und Meinungen über Games, die sich hartnäckig halten. Stimmen sie oder nicht?

> Games und Gewalt <

Der deutsche Forscher Manfred Spitzer warnt immer noch publikumswirksam vor den Gefahren von digitalen Medien und Games. Er ist der Meinung, dass Computerspiele die Gewaltbereitschaft erhöhen und gegenüber realer Gewalt abstumpfen lassen. Seine Aussagen sind unter Wissenschaftlern umstritten. Für den Schweizer Journalisten und Game-Experten Marc Bodmer ist die Gewaltdebatte eigentlich abgeschlossen. Er führt das Beispiel Deutschland an – hier

gelten im internationalen Vergleich die härtesten Jugendschutzregeln und die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) ist die wohl strengste Kontrollstelle für die Prüfung und Altersfreigabe von digitalen Spielen. Marc Bodmer: «Vor 10 Jahren hat die USK noch massiv eingegriffen – Hersteller mussten Games schneiden und Blut grün einfärben. Heute werden so gut wie keine Spiele mehr auf den Index gesetzt. Woher dieser Wandel kommt? Es konnte nur ein sehr schwacher Zusammenhang nachgewiesen werden, dass Gewaltdarstellungen in Computerspielen bei Kindern und Jugendlichen unter bestimmten Umständen aggressives Verhalten verursachen können.»

Für Gamer steht die Spielmechanik im Mittelpunkt, also die Art, wie aus Ausgangssituation, Spielregeln und Aktionen der Spieler das Spielerlebnis entsteht. Sie wollen ihre Mission erfüllen, den Wettkampf gewinnen oder im Team zusammenspielen. Die Darstellung ist oft nicht so wichtig. Jugendliche, die Egoshooter als Teamsport betreiben, berichten etwa, dass sie die Spezialeffekte abstellen, weil sie nur vom Spiel ablenken.

Klare Trennlinie

Wenn Kinder und Jugendliche übers Gamen sprechen, wird schnell offensichtlich, dass sie ganz selbstverständlich eine deutliche Trennlinie zwischen ihrer Spielwelt und der Wirklichkeit ziehen – einfacher als die meisten Erwachsenen. Für Marc Bodmer ist klar: «Jugendliche wissen, dass sie im

Game das machen können, was im Leben nicht möglich ist. Ein Junge, der gern Fussball spielt, grätscht auf der Strasse auch niemandem in die Beine.»

Gerade weil Kinder und Jugendliche die beiden Welten nicht vermischen, sollten besorgte Erwachsene nicht in diese Falle tappen: Bezüge zum Alltag wie «Zuhause verzichten wir aber auf Gewalt» und Eindrücke aus dem persönlichen Erfahrungsrucksack belasten die Spieler und erreichen eher das Gegenteil der gewünschten Wirkung. Die Diskussion über Werte ist aber wichtig, in der Schule wie in der Familie. Die Frage «Was passiert in dem Spiel und warum gefällt es dir?» kann als Einstieg dienen.

> Games und Missbrauch <

In Online-Games können Freundschaften entstehen, die auch in der Wirklichkeit gelebt werden. Doch hier ist Vorsicht geboten, denn immer wieder kommt es zu Belästigungen oder gar Missbrauch. Jedes zehnte Kind der Mittelstufe und jeder vierte Jugendliche wurde schon mindestens einmal online belästigt – sei es in Form von Mobbing und unangenehmen Fragen oder durch Cyber-Grooming, dem Anbahnen von sexuellen Kontakten mit Kindern. Eltern und Lehrer sollten sich unbedingt dafür interessieren, mit wem Kinder und Schüler chatten – in Games wie in sozialen Netzwerken. Pädosexuelle erstellen gefälschte Profile, um Vertrauen zu wecken. Wichtige Tipps zum Schutz vor Übergriffen gibt der Elternblog zischtig.ch: [zischtig.ch: zischtig.ch/kinderschutz-internetspiele](http://zischtig.ch/kinderschutz-internetspiele)

Spiele Sie mit!

TIPP

Beim Gamen sind Kinder und Jugendliche die Experten. Lassen Sie sich von Ihren Kindern oder Schülern ein Lieblingsgame und seine Charaktere erklären und spielen Sie dann ein paar Runden. Bringen Sie etwas Geduld mit. Automatismen wie das Autofahren hat man auch nicht in fünf Minuten gelernt und hier muss man blind spielen können, um den Zauber eines Games zu verstehen. Geduld ist auch von den Kindern gefordert: Finger weg vom Controller. Nur erklären, nicht eingreifen! Diskutieren Sie anschliessend gemeinsam über Spiel, Rollen, Werte, Gut und Böse.

> Games und Sucht <

Spricht man über Games, muss man auch über Sucht sprechen. Jugendliche verbringen viel Zeit mit digitalen Medien – laut JAMES-Studie 2016 sind es im Schnitt rund 2,5 Stunden täglich und am Wochenende noch eine Stunde mehr. Games haben eine hohe Anziehungskraft. Wenn Kinder und Jugendliche übermässig viel Zeit online verbringen und gamen, sorgen sich Eltern und Lehrer zu Recht. Vor allem bei Online-Rollenspielen kann es zu problematischem Verhalten kommen – denn hier werden soziale Gemeinschaften gebildet, in denen Freundschaft und Selbstsicherheit erlebt werden können – was im Alltag nicht so einfach ist. In Online-Rollenspielen sind zudem die Spielzeiten lang und Mitspieler üben – wie in anderen Mannschaftssportarten – Druck aus, wenn sie die Anwesenheit aller Mitglieder eines Clans fordern.

Digitale Spiele nutzen Mechanismen, um Spieler bei der Stange zu halten. Es bedarf einiger Anstrengung, der Verlockung zu widerstehen. Gestalten Kinder und Jugendliche ihre Freizeit ausgeglichen, wird es ihnen gelingen. Manchmal werden Games aber als Krücke eingesetzt, wenn etwas anderes im Leben schief läuft wie Mobbing an der Schule, Eltern in Scheidung und andere Stresssituationen. Sozial ängstliche, depressive oder unsichere Jugendliche sind dann auch stärker gefährdet, eine Sucht zu entwickeln.

Games sind kein Glücksspiel

In Games sollte immer das Können der Spieler im Vordergrund stehen, nicht das Glück. Der Reiz liegt genau darin, dass man als Spieler beeinflussen kann, wie das Spiel ausgeht. Nun kommen in manchen Spielen, allen voran Mobile



Games, bedenkliche Mechanismen aus dem Glücksspiel zum Einsatz. Wer im Spiel bestimmte Ziele erreicht, erhält eine Lootbox – eine virtuelle Beutekiste mit Gegenständen, die nach dem Zufallsprinzip ausgewählt werden. Diese Lootbox kann meist auch für Geld im Shop des Spiels gekauft werden. Die Spielentwickler setzen beim Öffnen der Beutekiste auf Reize, die man von Glücksspielautomaten kennt. Und wenn in der einen Kiste nicht die gewünschte Beute lag, die im Spiel nützt, dann vielleicht in der nächsten? Mehrere Länder untersuchen, ob es sich hierbei um illegales Glücksspiel handelt.

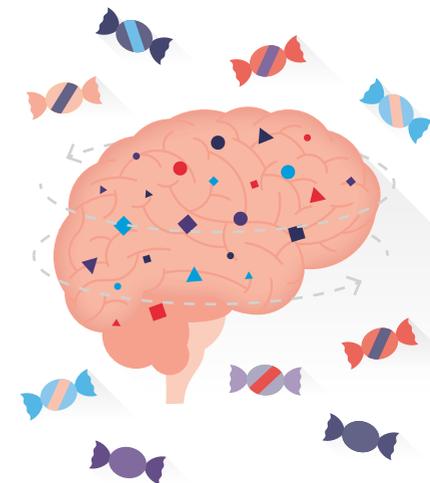
Wichtige Abgrenzung

Die Suchtfrage in Bezug auf Medien ist heikel und nicht neu. Als im 18. Jahrhundert die ersten Romane verfasst und von bürgerlichen Lesern verschlungen wurden, warnten Staat, Kirche und auch moderne Aufklärer vor dieser Lesesucht. Computerspiele sind Teil unserer Kultur, nicht besser oder schlechter als Filme und Bücher.

Kinder und Jugendliche vergessen beim Gamen schnell mal die Zeit. In so einem Fall bietet sich ein Gamewecker an: Eltern besorgen einen Wecker und übergeben ihn ihrem Kind, damit es eigenverantwortlich die vereinbarten Spielzeiten einhalten kann. So einfach ist es nicht immer. Die Grenzen zwischen unproblematischem Gamen, problematischem Gamen und einer Abhängig-

keit sind fließend. Es ist deshalb wichtig, exzessive Nutzung und Onlinegamesucht voneinander abzugrenzen. Übermässiges Gamen allein ist noch keine Sucht. Dazu müssen weitere Kriterien erfüllt sein. Ein guter Überblick zum Thema Sucht sowie Linktipps finden sich auf der Plattform Medienstark: swisscom.ch/gamesucht

In jedem Fall ist es wichtig, dass Erwachsene das Gamen eng begleiten. Sie sollten Kinder und Jugendliche nicht sich selbst überlassen und darauf hoffen, damit deren Medienkompetenz zu fördern. Das wäre so, als ob man einem Kleinkind eine Schale voll Bonbons hinstellt, um ihm Bonbonkompetenz zu vermitteln.



Wenn in gesundem Masse gespielt wird, bergen digitale Games viel positives Potenzial.

> Games als Chance <

Manchmal nur für Minuten, manchmal für Stunden verlassen Kinder, Jugendliche und Erwachsene die Wirklichkeit und klinken sich in eine Spielwelt ein, in der alle gleich sind oder zumindest die gleichen Chancen haben – Kurzferien vom Alltag. Wenn das Spiel gut läuft, schüttet das Gehirn das Glückshormon Dopamin aus – das Gehirn wächst und neue Nervenverbindungen entstehen. Die französische Biologin und Hirnforscherin Prof. Daphne Bavelier hat festgestellt, dass ausgerechnet die teils umstrittenen Action-Games das Abstraktionsvermögen erhöhen und die Konzentrationsfähigkeit steigern.

Für die meisten Kinder und Jugendlichen sind Games die elektronische Version des Gesellschaftsspiels – sie spielen nicht allein. Es gibt heute so gut wie kein Spiel mehr ohne Internetanbindung und ohne Chat-Option. Viele Online-Games werden in Gruppen gespielt. Diese Gruppen sind ein soziales Gefüge von

Spielern aus unterschiedlichen Kulturen – von Skandinavien über die Schweiz bis nach Japan –, in denen man sich meist auf Englisch verständigt. So wird eine Fremdsprache spielerisch gelernt.

Serious Games vermitteln Wissen

Nicht bei allen Games geht es nur um Spass. Serious Games – ernsthafte Spiele – helfen dabei, Informationen und Bildung zu vermitteln. Die erfolgreiche Abenteuer-Spielreihe Assassin's Creed hat einen eigenständigen Lern-Spielmodus über das alte Ägypten entwickelt, der auch für Lehrer und Eltern interessant ist. Für die Gestaltung haben die Entwickler mit Historikern und Ägyptologen zusammengearbeitet. Die Spielwelt zeigt sich als interaktive 3-D-Nachbildung, die man auf Streifzügen erkunden kann. Die Spieler erfahren Wissenswertes über den Bau der Pyramiden und das Leben im alten Ägypten.



Sechs Tipps

TIPP

[klicksafe.de](https://www.klicksafe.de) gibt Tipps fürs Spielen und Surfen, die *enter* leicht gekürzt und ergänzt hat:

- 1. Gemeinsam Regeln definieren:** Nehmen Sie Ihr Kind und Ihre Schüler in die Verantwortung und vereinbaren Sie gemeinsam in der Familie und in der Schule, welche Regeln gelten, was erlaubt ist und was nicht. Was passiert, wenn Regeln nicht eingehalten werden?
 Klären Sie ausserdem schon im Voraus, was Kinder und Jugendliche nach dem Gamen machen – eine andere Wunsch-Beschäftigung ohne Medien erleichtert den Übergang vom Game in den Alltag. Am besten halten Sie die Einzelheiten in einem «Mediennutzungsvertrag» fest, den Kinder und Erwachsene unterschreiben. Diese Vorlage ist hilfreich: [mediennutzungsvertrag.de](https://www.mediennutzungsvertrag.de)
- 2. An mobile Geräte denken:** Auf dem Smartphone kann auch unterwegs gespielt werden – Eltern sollten die Nutzungszeiten der mobilen Geräte mit einbeziehen.
- 3. Mediengarage einrichten:** Zur Schlafenszeit können mobile Geräte in einer Kiste im Gang Platz finden.
- 4. Faire Konflikte zulassen:** Eltern und Lehrer haben das Recht, den Medienkonsum sinnvoll zu beschränken, auch wenn sich daraus Streit ergibt. Begründen Sie Einschränkungen, damit Kinder und Jugendliche sich ernst genommen fühlen und verstehen, warum Sie Grenzen setzen.
- 5. Vereinbarungen einhalten:** Sprechen Sie mit Kindern und Jugendlichen über die Vereinbarungen und handeln Sie konsequent. Wenn die gemeinsam aufgestellten Regeln gebrochen werden, kann ein vorübergehendes Verbot von Internet, Handy und Computerspielen der richtige Schritt sein – auch wenn es schwerfällt. Diskutieren Sie, warum es zum Regelbruch kam.
- 6. Verantwortung schenken:** Je mehr Vertrauen und Erfahrung Sie Ihren Kindern und Schülern zugestehen, desto mehr Freiheit ist möglich. Eltern können statt einer täglichen Begrenzung ein Wochenpensum absprechen. Die vereinbarte Zeit teilt sich das Kind oder der Jugendliche frei ein und lernt so, Verantwortung zu übernehmen.

Das Handy ist für ältere Kinder und Jugendliche eine wichtige Schnittstelle zum Freundeskreis, ein wichtiges Statussymbol und hat einen hohen Stellenwert. Denken Sie daran, wenn Sie Regeln aufstellen und Absprachen treffen.

Sport der Zukunft oder gar kein Sport?

Wettkämpfe mit Tastatur und Maus sorgen für ausverkaufte Stadien und begeistern Millionen Fans weltweit übers Internet. Kinder und Jugendliche schauen League of Legends heute so selbstverständlich wie den Match ihres Lieblingsfußballvereins.

An der Weltmeisterschaft 2017 des Strategie- und Rollenspiels League of Legends in China fieberten über 40 Millionen Fans per Live-stream mit – unter dem Namen E-Sport hat sich das Gamen zu einer Sportart entwickelt. E-Sportler spielen allein oder in Teams am Computer oder an der Konsole gegeneinander und messen sich in virtuellen Wettkämpfen. Gegamert werden Strategiespiele, Sportsimulationen und Egoshooter. Das wettbewerbsmässige Spielen wird immer beliebter, professioneller und kann höchst einträglich sein. Mehr und mehr junge Erwachsene finanzieren sich damit ihren Lebensunterhalt – die besten sind Superstars und schon Millionäre. In Südkorea spielt die Hälfte der Bevölkerung; Fernsehsender übertragen Wettkämpfe live. Hier liegt dann auch die Heimat von E-Sport: Als die Menschen unter der Asienkrise litten, kam E-Sport im Jahr 1997 in Südkorea auf und sorgte für willkommene Ablenkung.



In der Schweiz steht E-Sport erst am Anfang. Grundlagen sind schnelles Internet und eine gute Infrastruktur – die Schweiz hat also eine sehr gute Ausgangslage. Mehr über Schweizer E-Sportler und E-Sport-Verbände in der Schweiz lesen Sie ab Seite 26.

Sport im Sitzen

Schachspieler, Motorsportler und E-Sportler haben eines gemeinsam: Sie üben ihren Sport im Sitzen aus. In vielen Ländern gilt E-Sport als anerkannte Sportart, in Südkorea sogar als Volkssport. Das Internationale Olympische Komitee beschäftigt sich mit dem Thema E-Sport und kann sich vorstellen, E-Sport ins Olympia-Programm aufzunehmen. Und doch ist die Frage, ob E-Sport wirklich Sport ist, noch nicht vom Tisch.



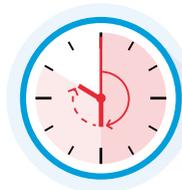
Die Deutsche Sporthochschule in Köln hat in verschiedenen Studien die Leistungen professioneller Computerspieler untersucht und herausgefunden, dass E-Sportler hohen Belastungen ausgesetzt sind – auf motorischer, kognitiver und emotionaler Ebene. Topspieler kommen pro Minute auf 400 Handbewegungen. In Wettkampfsituationen schlägt ihr Herz bis zu 180 Mal pro Minute – fast so schnell wie bei einem Marathonläufer. Wie jeder andere Sportler braucht auch ein E-Sportler Koordination, Reaktion und Taktik,

um zu gewinnen. Erfolgreiche E-Sportler müssen körperlich und geistig fit sein. Die Profis unter ihnen arbeiten mit einem Coach zusammen, analysieren ihr Spiel und das ihrer Gegner, üben sich in Mentaltraining und folgen einem Fitnessprogramm.

E-Sport hat mit gängigem Gamen oder gar Gamesucht nichts zu tun. Zwar müssen E-Sportler intensiv trainieren, aber dieses Training ist zielgerichtet – wie in jeder anderen Sportart, in der man etwas erreichen will.

E-Sportler in Zahlen

Jeder E-Sportler ist ein Gamer, aber nicht jeder Gamer auch ein E-Sportler. Denn mit E-Sport ist der Teilbereich des Gamings gemeint, der nicht nur ausgesprochen leistungs- und wettkampforientiert ist, sondern sich in zunehmendem Masse professionalisiert. Ein Blick hinter die Kulissen.



6 bis 10 Stunden täglich

trainiert ein Profi im E-Sport. Früher lag die Trainingsdauer sogar bei bis zu 16 Stunden, sie konnte dank besserer Methoden gesenkt werden. Eine 40-Stunden-Woche ist für die E-Sportler allerdings normal.



Zwischen 18 und 24 Jahre alt

sind die Spitzensportler. Ab Mitte 20 lassen die Reflexe nach und die jüngere Konkurrenz ist im Vorteil. Spitzenleistungen lassen sich durchschnittlich – vorausgesetzt, es gibt einen professionellen Trainings- und Ernährungsplan – über einen Zeitraum von etwa 6 Jahren halten.

Allerdings sind die 5 Mitglieder eines der ältesten E-Sport-Teams der Welt, die Silver Snipers, zusammen 365 Jahre alt. Die meisten Fans sind zwischen 14 und 40 Jahre alt.

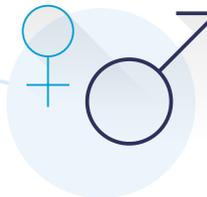
8 Entscheidungen pro Sekunde

oder etwa 480 Entscheidungen pro Minute fällt ein professioneller E-Sportler. Damit stehen E-Sportler mit ihren Reaktionszeiten und Reflexen Kampfpiloten in nichts nach. Auch die motorischen Fähigkeiten wie die Hand-Augen-Koordination beeindrucken. E-Sportler erzielen bis zu 400 Bewegungen pro Minute an Tastatur und Maus – viermal mehr als der Durchschnittsmensch.



Unter die Top 10

schaffen es wie überall nur die Besten und die Wenigsten. Neben einer gehörigen Portion Disziplin und Durchhaltevermögen muss ein E-Sport-Profi in folgenden Bereichen herausragend sein: Motorik, körperliche Fitness, Psyche, Strategie und Taktik, Teamfähigkeit und Kommunikation.



8 von 100 Teilnehmern

einer LAN-Party sind weiblich. Der Anteil weiblicher E-Sport-Fans weltweit liegt mit 29% deutlich höher. Dennoch ist professioneller E-Sport derzeit (noch) eine Männerdomäne.



Rund 70'000 bis 95'000 US-Dollar

beträgt der Jahresverdienst eines E-Sport-Profis. Nach oben ist keine Grenze gesetzt. So verdiente der deutsche E-Sport-Athlet KuroKy – Captain des Team Liquid – in seiner Karriere allein an Preisgeldern mit dem Spiel Dota 2 mehr als 3 Millionen US-Dollar.



E-Sport – wo die Millionen winken

Kaum eine Woche vergeht, in der nicht neue Turniere und Preisgeldauslobungen in Millionenhöhe bekannt gemacht werden. Das E-Sport-Geschäft boomt und mit ihm das Game-Geschäft schlechthin.

Das Studio hinter dem beliebten Shooter-Titel Fortnite kündigte eine Turniersaison 2018 bis 2019 an mit einem Preisgeld von 100 Millionen Dollar. Die Hersteller des strategischen Online-Kampfspiels Dota 2 verfolgen ein anderes Preismodell: Für das grösste Einzelturnier, The International, stellen sie eine Summe von 1,6 Millionen Dollar bereit und die Fangemeinde steuert ihren Teil bei. Durch dieses Crowdfunding ist die Preissumme in sieben Jahren auf rund 25 Millionen Dollar angewachsen.

Das Geschäft mit E-Sport und digitalen Games boomt. In den letzten fünf Jahren ist der weltweite Umsatz mit Computerspielen gemäss den Marktanalysen der Firma Newzoo von 75 auf rund 138 Mia. Dollar angewachsen. Laut statista.com spielen weltweit 2,3 Milliarden Menschen Videogames.



Ein Ende dieser Entwicklung ist nicht absehbar, denn Gaming ist in der Mitte der Gesellschaft angekommen. Für Länder wie Südkorea oder die USA gehört E-Sport zum Unterhaltungsangebot wie TV-Serien und andere Sportübertragungen. Im Mai 2018 wurde bekannt, dass E-Sport-Titel wie League of Legends (LoL), Hearthstone und Pro Evolution Soccer in das Programm der Asian Games, des asiatischen Pendant der Olympischen Spiele, aufgenommen werden.

Fussballclubs springen auf

Dieses Wachstum bietet auch für traditionelle Sportvereine eine Chance, um ihr Angebot auszubauen. So hat in der Schweiz der FC St. Gallen 2016 als erster Schweizer Super-League-Verein eine E-Sport-Division gegründet. Weitere Fussballclubs wie der FC Basel folgten. «Wir möchten als Verein in der jungen, digitalen Zielgruppe, die fast nur noch online zu erreichen ist, erlebbar sein und darüber hinaus auch neue potenzielle Partner auf einer geschäftlichen Ebene

ansprechen», sagt Joachim Reuter, Leiter E-Sport beim FCB.

Im Vergleich zu Deutschland, wo nicht nur grosse Fussballvereine wie Schalke 04 hochkarätige LoL-Teams stellen und das weltweit grösste E-Sport-Unternehmen ESL ein Hauptquartier betreibt, hinkt die helvetische Szene noch hinterher. In der Schweiz findet sich noch kein Event in der Grössenordnung von ESL One Cologne, ein Counter-Strike-Turnier, das mit einem Preisgeld von 300'000 Dollar internationale Aufmerksamkeit garantiert. Erstmals werden 2018 offizielle Schweizer Meisterschaften in sieben Games unter dem Patronat des Schweizer E-Sport-Verbands SESF durchgeführt.

E-Sport mag noch nicht in den Köpfen der breiten Bevölkerung angekommen sein, aber nebst den verschiedenen Sportclubs sehen auch vermehrt Firmen eine Chance, im Rahmen der jungen Sportart in der Öffentlichkeit zu punkten. So lanciert der Mobilitätsclub TCS die E-Sport-League für das Game Rocket League, Computerhersteller Asus hat die ROG Swiss CS:GO Masters angekündigt und Postfinance richtet einen Ausbildungs-Campus ein, um ein professionelles LoL-Team aufzubauen. Die Liste der Sponsoren wird angeführt von weiteren bekannten Namen wie Allianz und Bâloise.

Twitch – hier wird gespielt

Drei Jahre nach der Gründung 2011 kaufte Amazon die Videogame-Streaming-Plattform Twitch für 970 Millionen Dollar. Inzwischen ist Twitch die führende Plattform in Sachen E-Sport und natürlich Let's-Plays, in denen Gamer ihre virtuellen Abenteuer und Begegnungen in Spielen wie Fortnite, League of Legends oder Dota 2 live kommentieren. Im Mai 2018 wurden gemäss statista.com 144 Millionen Stunden Video auf über 10'000 Kanälen übertragen.

INFO

Blick hinter die Organisationskulissen



Anders als in klassischen Sportarten gibt es im E-Sport keine Verbände und Vereine, die für einheitliche Regeln sorgen, Turniere organisieren und Nachwuchsspieler fördern. In der Schweiz herrschen zugleich Chaos und Aufbruchsstimmung.

E-Sport und anderer Profisport haben vieles gemeinsam. Doch in zwei Punkten unterscheiden sie sich wesentlich: erstens in der Struktur des Sports und zweitens in der Organisation und der Unterstützung durch Verbände und Vereine.

Wenn wir E-Sport mit Fussball vergleichen, ist E-Sport ein schier undurchdringbarer Dschungelpfad und Fussball die geteerte, gut ausgebaute Strasse. Letzteres mag mit dem Alter des Sports zu tun haben. Aber es stecken auch andere Gründe dahinter.

Fussball gehört allen Menschen, E-Sport den Entwicklern

Jeder kann Fussball spielen, wann und wo er will – der Sport ist gewissermassen ein Allgemeingut. Die Strukturen des Sports sind einheitlich: Jeder Verband organisiert für seine Mitgliedsvereine Fussballwettbewerbe, verwaltet diese, stellt Regeln auf und Schiedsrichter zur Verfügung. Es gibt einen Weltverband sowie Kontinental-, National- und Regionalverbände mit entsprechenden

Rollen und Kompetenzen. Ihre Aufgabe besteht darin, eine faire Umgebung für Spieler und Vereine zu schaffen.

Im E-Sport ist das alles grundlegend anders. E-Sportler messen sich in unterschiedlichen Games, und jedes Game steht unter der Kontrolle seines Entwicklers. Um Counter-Strike oder League of Legends auf der grossen Bühne zu spielen, braucht man Lizenzen – und die bekommt man nur zu den Bedingungen des Entwicklers. Ein Dachverband der Spieler und Vereine würde sich zwar über allen Teams einordnen, bliebe aber in der Hierarchie unter dem Entwickler des Spiels. Einheitliche Regeln und Rechtsprechung hängen also von Firmen ab. Und diese verfolgen eine eigene Philosophie.

Die Entwicklerfirma Valve gibt fast jedem Turnierveranstalter die Möglichkeit, Counter-Strike-Turniere zu organisieren. Als Ergebnis dieser Freiheit haben sich 2018 so viele neue Turniere gebildet, dass

World Esports Association (WESA)

Mitte 2016 gründeten die Electronic Sports League (ESL), der grösste Turnierveranstalter im E-Sport, und acht E-Sport-Teams die WESA. Ziel war es, einen Dachverband für die gesamte Szene zu stellen. Doch die WESA wird als intransparent, exklusiv und machtorientiert kritisiert – sie wolle vor allem die Konkurrenz kontrollieren.

Swiss eSports League (SESL)

Die 2018 gegründete SESL will den Schweizer Gamern, E-Sportlern und Game-Interessierten eine Plattform bieten, auf der sie sich austauschen und messen können. Ausserdem will die SESL den E-Sportlern dabei helfen, ihre Sichtbarkeit international zu erhöhen. Die Ligen der einzelnen Games sollen sich auf der Plattform ansiedeln.

Swiss Esports Federation (SESF)

Die 2008 gegründete SESF sieht sich als der zentrale E-Sport-Verband in der Schweiz und nimmt klassische Verbandsaufgaben im Sinne einer Interessenvertretung und -förderung wahr. Ziel der SESF ist es auch, den Markt durch Regulierungen zu professionalisieren und regelmässige Nationalmeisterschaften aufzubauen.

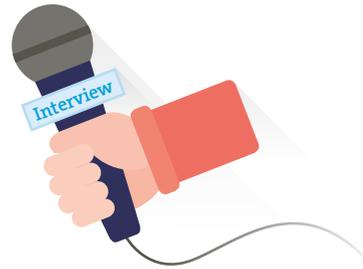
in bestimmten Wochen drei internationale Events mit Top-Teams parallel stattfinden. Für die Spieler bedeutet das viel Stress, die ersten Teams haben wegen Erschöpfung schon Turniere abgesagt. Also die Anzahl Turniere einschränken? Fast aussichtslos, wenn kein Verband dieses Vorhaben gegenüber den Veranstaltern durchsetzt.

Einen anderen Weg geht Riot, die Entwicklerfirma von League of Legends. Riot übt umfassende Kontrolle über sein Spiel aus, was zwar einheitliche Regeln und kontrollierte Turnierstrukturen bedeutet, aber auch undurchsichtige Praktiken. Schon mehrfach hat Riot Teams illegale Aktivitäten vor-

geworfen und sie gemässgeregelt – ohne Beweise für die Anschuldigungen zu liefern. Die Entwicklerfirma muss sich nirgendwo rechtfertigen. Zwar gibt es den Dachverband WESA, doch dieser ist umstritten (siehe Kasten oben).

Die Schweizer Szene sitzt noch im Chaos und ist in Aufbruchsstimmung. Tausende Spieler und Hunderte von Teams organisieren eine unüberschaubare Menge an Turnieren. Kaum ein Schweizer spielt international ganz oben mit. Es geht momentan vor allem darum, in der Schweiz das Bewusstsein für den E-Sport zu fördern, den Sport zu professionalisieren und die richtigen Rahmenbedingungen zu schaffen.

Berufswunsch E-Sportler



Youtuber, Gametester, E-Sportler – Idole haben eine grosse Anziehungskraft auf Kinder und Jugendliche. Wer aus dem Hobby Gamen einen Beruf machen will, braucht vollen Einsatz, viel Disziplin und familiäre Unterstützung.

Cédric Schlosser, du bist im E-Sport zuhause wie nur wenige Schweizer. Ist E-Sportler ein Beruf, von dem man leben kann?

Als Top-E-Sportler kann man sehr gut davon leben. Doch der Sprung an die Spitze ist nur möglich, wenn man sich Vollzeit aufs Spielen konzentrieren kann – wie in anderen Sportarten. In der Schweiz ist das schwierig, da das Lohnniveau sehr hoch ist und die Menschen auch nicht so risikofreudig sind. Im E-Sport spielt die Herkunft keine Rolle, in den besten Teams finden sich Spieler aus verschiedenen Ländern. Für Sponsoren ist es günstiger, einen polnischen Spieler Vollzeit zu fördern als einen Schweizer.

Geht es auch ohne Sponsoren?

In anderen Sportarten springen die Eltern ein, die Sportler leben zuhause und brauchen nur wenig Geld. Auch im Fussball werden die Athleten von den Eltern finanziert, bevor sie einen Club finden. Diese elterliche Unterstützung fehlt uns im E-Sport, da viele Eltern kritisch eingestellt sind und es lieber sehen,

wenn ihre Kinder eine Ausbildung machen. Nur wenn Eltern ihr Kind unterstützen, kann es weit kommen. Ich spreche aus eigener Erfahrung. Meinen Eltern war es zu viel, wenn ich abends zwei Stunden gespielt habe. Profis spielen acht Stunden am Tag.

Kannst du diese kritische Einstellung nachvollziehen?

Ja, klar! Gaming und E-Sport liegen sehr eng beieinander. Gamen heisst konsumieren – und nichts ist gesund, was man acht Stunden am Tag konsumiert. Beim E-Sport – und das müssen auch Kinder und Jugendliche lernen – geht es um etwas anderes. Man muss den Sport ernst nehmen. Einige Gamer fangen an, beim Spielen Bier zu trinken, wenn sie 16 Jahre alt werden. Ein E-Sportler, dem es ernst ist, bleibt beim Wasser.



Der Weg zum Profi

TIPP

Ihr Kind oder Ihre Schüler wollen E-Sportler werden? Cédric Schlosser gibt 7 Tipps:

- 1. Ernst nehmen:** Mein persönlicher Wunsch an alle Eltern und Lehrer: Nehmt eure Kinder und Schüler ernst, wenn sie E-Sportler werden wollen. Sie werden dafür immer dankbar sein – ob es dann letztendlich klappt oder nicht.
- 2. Nachfragen:** Will der Jugendliche es wirklich? Was genau steckt hinter dem Wunsch? Worüber hat er sich schon informiert?
- 3. Sich informieren:** Lesen Sie sich online ein und beschäftigen Sie sich mit dem Thema. Viele Eltern wissen nicht, welches Spiel ihr Kind gamt. Das wäre so, als ob sie in einer anderen Sportart nur wissen, dass ihr Kind etwas auf dem Rasen macht.
- 4. Offenes Gespräch suchen:** Wenn ein Kind Tennisprofi werden will, müssen die Eltern es stark unterstützen, damit sich der Traum erfüllt. So auch im E-Sport. Es geht um Training, Zeitpläne, Ausgleich, Lebensstil, Essen. Wie können Sie helfen?
- 5. Coaching:** Sprechen Sie über die Möglichkeit, für ein paar Lektionen einen Coach hinzuzuziehen, der dann auch beurteilen kann, ob Ihr Kind schon bereit ist. Viele Ex-Spieler arbeiten heute als Coach.
- 6. Ausrüstung ermöglichen:** Ein geeigneter Computer kostet rund 1'200 Franken und kann etwa 4 Jahre lang genutzt werden. Hinzu kommen Maus, Tastatur, Headset. Eine gute Internetverbindung ist sehr wichtig.
- 7. Stolz sein:** Wenn Sie Besuch einladen und Ihr Sohn in seinem Zimmer trainiert, sagen Sie nicht: «Er ist in seiner Höhle.» oder «Komm mal nach vorne und sag Hallo.» Sagen Sie: «Er ist am Trainieren – das ist wichtig.»

Was zeichnet einen erfolgreichen E-Sportler aus?

Alles fängt mit der persönlichen Einstellung an. Der Spass am Spielen ist wichtig. Doch oft scheitert es an fehlender Disziplin. Das Spiel League of Legends gamen 100 Millionen aktive User – gegen sie alle muss man sich durchsetzen, wenn man nach oben will.

Wer vier Stunden spielt, macht viele Fehler, und für Jugendliche ist es sehr schwer, ruhig zu bleiben und sich nicht darüber aufzuregen. Sie müssen athletisch denken, offen für Kritik sein und bereit, aus Fehlern zu lernen. Hier kann ein Coach hilfreich sein. In unserem Team hatte sich ein irischer Spieler eine schlechte Handposition angeeignet. Ein erfahrener koreanischer Spieler machte ihn darauf aufmerksam, dass er so nie sein volles Potenzial entfalten könne – weil er zu langsam sei. Er brauchte drei Monate, um die Handposition zu ändern. Ihm selbst wäre es nie aufgefallen. Auf solche Details kommt es an.

Wie wichtig ist das Spielen selbst?

Wie in jedem anderen Sport sind die persönlichen Fähigkeiten entscheidend. Man spielt, aber das ist nicht alles. Um weit zu kommen, muss man aber viel spielen. Ein E-Sportler spielt ein einziges Game – und dieses Spiel muss er auswendig kennen.



Ein Beispiel?

Im Game Dota 2 gibt es 120 verschiedene Helden, von denen jeder vier verschiedene Fähigkeiten hat, und es gibt 2'000 Items, also Gegenstände. Man spielt im Fünfer-Team. Ein guter E-Sportler muss wissen, wie die fünf Helden des gegnerischen Teams zusammen funktionieren. Wenn ein Held ein Item erhält, was macht das mit den anderen Helden? Was bedeutet es für ihn selbst? Wie muss er sich verhalten, welches Item braucht er nun? Bis man jede Kombination gesehen hat, dauert es Jahre. Ab einem bestimmten Niveau sind tausende Stunden nötig. Roger Federer weiss intuitiv, wie ein Ball landet, wenn er einen bestimmten Drall hat, und welche Möglichkeiten er dann hat.

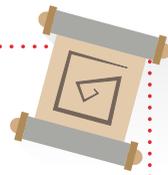


So etwa ist es auch im E-Sport.



Wie wichtig ist der Lebensstil für E-Sportler?

Gesund sein, genug schlafen, körperlich fit sein, bedacht essen – nur wenn der Lebensstil stimmt, kann man sich konzentrieren und Erfolg haben. Wie bei jedem anderen Athleten müssen Körper und Gehirn auf höchstem Niveau leisten.



Wie lange dauert die Karriere eines E-Sportlers?

Die meisten E-Sportler sind zwischen 18 und 25. Bis etwa 30 kann man als Profi tätig sein. Danach werden viele zu Analysten, Kommentatoren, Beratern in Sachen E-Sport.



Cédric Schlosser –
immer eine Geschichte zu erzählen

INFO

Mit 15 hat Cédric Schlosser seine erste LAN-Party für 20 Gamer auf die Beine gestellt. Heute organisiert er die SwitzerLAN mit über 2'000 Spielern und 20'000 Besuchern in der Berner Expo. Mit 16 hat er zusammen mit vier Kollegen die Schweizer Meisterschaft im Spiel Call of Duty gewonnen. In dieser Zeit liegt der Grundstein für seine Karriere.

Er und seine Kollegen wohnen bis heute in einer WG in Kirchlindach (Bern), die sich ganz dem E-Sport verschrieben hat. Ihr Verein mYinsanity verpflichtet Spieler und hat auch schon Profis aus Südkorea in die WG geholt. 2014 ist ein Einzelspieler aus dem Team koreanischer Meister geworden, 2015 Europameister. Heute arbeitet mYinsanity daran, dem E-Sport in der Schweiz zum Durchbruch zu verhelfen.

2016 haben die fünf Kollegen die Agentur MYI Entertainment gegründet, die mit 10 Mitarbeitenden Firmen im E-Sport berät und Grossveranstaltungen für Gamer organisiert. Cédric Schlosser hat eine Banklehre abgeschlossen und einen Bachelor in Betriebswirtschaft.

Hey, du Gamer!

Viele grosse digitale Games werden im Fünfer-Team gespielt. Wer im Team gamt, lernt viel über sich selbst. enter lädt Sie ein, diesen Text mit Ihrem Kind oder Ihren Schülern zu lesen. Für sie ist er nämlich geschrieben.

Bestimmt liebst du Games. Hast du Lust, besser zu werden und mehr aus dem Spiel und dem Team rauszuholen? Dann vertief dich in die Tipps von Cédric Schlosser:

Lern dich selbst kennen

In jedem Team geht es um die Persönlichkeiten. So auch beim Gamen. Es gibt zum Beispiel einen Captain und einen Shot Caller, der die Strategie festlegt und sagt, wo es langgeht. Jeder hat seine Rolle. Was für ein Typ bist du? Gute Teams bestehen aus Menschen, die sich gut kennen. Wenn du das Team wechselst, entwickle dich, arbeite an dir. Im Gamen bringt es überhaupt nichts, sich zu nerven und aggressiv zu sein. Nimm dir ein Vorbild an Yann Sommer, dem Goalie der Schweizer Fussball-Nati, den nichts aus der Ruhe bringt.

Such dir Teamkollegen, die besser sind

Ich habe einen Kollegen, nennen wir ihn Adi, der im Game viel, viel besser ist als ich selbst und unser Team. Adi hätte einer der Besten auf der Welt werden können. Aber er hat zu

viel Zeit mit mir und den anderen Kollegen aus dem Real Life verbracht. Klar, wir hatten Spass zusammen, aber Adi konnte nichts von uns lernen. Nun lautet die Frage: Was sind deine Ziele? Willst du zum Spass gamen oder als E-Sportler durchstarten? Wer an die Spitze will, muss immer wieder Teams wechseln, um besser zu werden. Manchmal muss man auch Freundschaften auf Eis legen. Und das ist wahnsinnig schwer.

Werde gut und zeig dich

Im Fussball gibt es Scouts, die nach Talenten Ausschau halten. Im E-Sport musst du zunächst mal in deinem Game gut werden und dich dann online zeigen, damit die anderen Spieler deinen Namen kennen. Wenn ein Starspieler online nach einem Gamer sucht, lädt er dich dann vielleicht irgendwann als Ersatzspieler ein. Ich habe selbst schon gegen Top-10-Spieler gegamt, obwohl ich auf Platz 10'000 war. Wenn du dich bewährst, kann es weitergehen. Ein Profi gründet plötzlich ein neues Team, erinnert sich an dich und du bist drin.

Trainier auf Englisch

Spiele von Anfang an auf Englisch. Gewöhn dich daran. Du kannst mit deinen Teamkollegen zwar in eurer Sprache reden, aber die wichtigen Begriffe solltet ihr auf Englisch sagen: Tower statt Turm, pushen statt vorstossen. So musst du später nicht umlernen. Alle grossen Profiteams sind international und sprechen Englisch.

Das macht ein erfolgreiches Team aus

Ganz ehrlich: Alle richtig guten E-Sportler haben ihr Team schon sehr oft gewechselt. Damit alles passt, sollten ein paar grundsätzliche Dinge stimmen: Ihr solltet die gleiche Einstellung zum Thema Leistung haben, einen ähnlichen Lifestyle und eine gute Stimmung im Team. Wenn ihr zusammen Spass habt, merkt man das dem Spiel an! Und um ganz nach vorne zu kommen, braucht ihr auch eine Menge Disziplin.

Wenn ihr euch online kennengelernt habt, trifft euch möglichst bald im Real Life zu einem Bootcamp, am besten an einem Wochenende. Verbringt Zeit zusammen. Es ist wichtig, dass der Funke springt. Schliesslich müsst ihr euch im Game vertrauen. Wenn es euch ernst ist, sucht euch einen Manager, der den Durchblick hat bei Events, Anmeldeprozess, Qualifikationen. Vielleicht hat ein

Kollege Lust, euch so zu supporten? Ihr Spieler müsst euch aufs Spielen konzentrieren können. Die ganz grossen Teams arbeiten mit Sportpsychologen, Gamecoaches, Analysten und Ernährungsberatern zusammen. Ein Manager ist ein guter Anfang.

Raus aus der Wohlfühlzone

Geht zusammen an Events wie LANs, denn das sind super Trainingsgelegenheiten. Nimm ruhig mal deine Eltern mit und zeig ihnen deine Welt. An einem Event musst du raus aus der Wohlfühlzone, es herrschen andere Bedingungen, es ist laut, du siehst den Gegner live.

Das kann sehr spannend sein. Tausch dich nach dem Spiel mit ihm aus und frag nach, warum er dich gleich am Anfang so klar besiegt hat. Als Amateur bekommt man fast nie Rückmeldungen vom Gegner. Um Profi zu werden, ist

das enorm wichtig. Vielleicht verabredet ihr mit dem gegnerischen Team auch ein Trainingsspiel. Gute Teams trainieren mit anderen Teams, die etwas besser sind als sie selbst.



Endlich den Durchblick

MOBA, Droppen, AFK, LFG: Wer hinter diesen Begriffen Südkoreanisch vermutet, sollte weiterlesen. Die Gamewelt ist bunt und verständigt sich in Gamerisch.

Wie man beim Skifahren zwischen Langlauf, Abfahrt, Slalom, Freestyle und Skispringen unterscheidet, gibt es auch im E-Sport verschiedene Spielarten.

First-Person Shooter

First-Person Shooter (FPS) oder Ego-Shooter haben ihren Namen von der Ich-Perspektive erhalten, die der Spieler einnimmt. Der Spieler sieht das ganze Game aus Sicht seiner Spielfigur und bewegt sich in einer frei begehbaren Welt. Die Spielfigur ist ausgerüstet und liefert sich einen bewaffneten Kampf mit einem Gegner. Bekannte Spiele sind Counter-Strike: Global Offensive, Call of Duty, Far Cry 5, Battlefield.

Multiplayer Online Battle Arena

Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) sind Echtzeit-Strategiespiele. Zwei Teams à fünf Spieler treten in einer Arena gegeneinander an. Der Spieler sieht sich und sein Team aus der Vogelperspektive. Jeder Spieler steuert eine Einheit (Helden oder Champions) mit jeweils vier persönlichen Fertigkeiten. Ziel

ist, das Hauptgebäude des gegnerischen Teams zu zerstören sowie die gegnerischen Helden aus dem Weg zu räumen. Ein Spiel dauert 30 bis 45 Minuten. Die bekanntesten Games sind League of Legends, Dota 2, Smite sowie StarCraft.

Fighting Games

In Kampfspielen (engl. Fighting Games) treten zwei Spieler im Nahkampf gegeneinander an, um den anderen zu besiegen. Der Spieler kontrolliert seinen Charakter mit Einstellungen zu Verteidigung und Angriff und beherrscht Kampfmanöver wie Blockieren, Gegenangriffe sowie spezielle Kombinationsbewegungen. Die meisten Kampfspiele gehen über eine festgelegte Anzahl Runden und werden durch K.o. entschieden oder durch gewonnene Punkte. Beispiele sind Street Fighter, Mortal Kombat, Tekken und Fight Night.

Sportsimulationen

In Sport- und Rennspielen nimmt der Spieler die Position eines Einzelsportlers oder

Teammitglieds ein und verfolgt das Ziel, den Gegner zu besiegen. Sportsimulationen sind weniger beliebt als die schon genannten Spielarten, aber einige Games werden regelmässig in Ligen und Turnieren gespielt. Inzwischen gibt es auch Sportwetten, in

denen man auf den Ausgang eines Spiels tippen kann. Zu den beliebtesten Sportsimulationen zählen die FIFA-Reihe von EA Sports, NBA 2K, iRacing, Madden NFL und Rocket League.

INFO

Sprechen Sie Gamerisch?

In einem Game-Chat wimmelt es von Abkürzungen und Begriffen, die man sich als Neuling erst mal nicht erklären kann. Sechs Beispiele, wie Gamer sich untereinander austauschen.

- 1. AFK – Away from Keyboard:** Wird eingesetzt, wenn der Spieler eine Pause macht und Konsole oder PC verlässt, um zu essen, einzukaufen, den Müll rauszutragen.
- 2. DPS – Damage per Second:** Bezeichnet den Schaden pro Sekunde, den eine Waffe erzielt, und ist damit eine wichtige Angabe zu ihrer Wirksamkeit.
- 3. Droppen:** Wenn besiegte Gegner Gegenstände wie Munition oder Rüstungsteile hinterlassen, spricht man von droppen, also fallen lassen.
- 4. Farming:** In vielen Games müssen die Spieler Aufgaben erfüllen oder Rohstoffe sammeln, um an Erfahrungspunkte oder seltene Waffen zu gelangen. Das kostet viel Zeit – so wie die Landwirtschaft – und wird als Farming bezeichnet.
- 5. LFG – Looking for Group:** Wird in Onlinespielen genutzt, wenn Spieler Anschluss an eine Gruppe suchen.
- 6. Let's Play:** Let's Player zeichnen ihr eigenes Spiel als Video auf, kommentieren den Verlauf und laden es dann als Anleitung für andere Spieler auf YouTube hoch.

Vorhang auf!

Dieses kleine Vokabular kann als Gesprächseinstieg mit Kindern und Schülern dienen. Warum ist es wichtig, dass deine Mitspieler wissen, wenn du kurz weg bist? Wie genau wird man Teil eines Teams? Könnt ihr mir mal ein Let's-Play-Video zeigen? Wenn Erwachsene echtes Interesse bekunden, fühlen sich Kinder und Jugendliche ernst genommen und öffnen in den meisten Fällen gerne den Vorhang in ihre Gamewelt.

Wie viel ist zu viel beim Gamen?

Wenn Kinder und Jugendliche täglich stundenlang gamen, weckt das bei vielen Erwachsenen Bedenken. Und wie sieht es mit der eigenen Bildschirmzeit aus? enter ruft zur Time Challenge in der Familie und der Schulklasse auf.

Man kann seine Kinder noch so gut erziehen, sie machen einem doch alles nach. Dieser Ausspruch bringt es auf den Punkt: Kinder lernen durch Vorbilder und orientieren sich an Taten, nicht Worten – auch im Umgang mit digitalen Medien.

Im Jahr 2017 haben die Menschen in der Deutschschweiz täglich 121 Minuten ferngesehen. Gleichzeitig greifen wir jeden Tag 88-mal zu unserem Smartphone, 35-mal, um die Uhrzeit zu checken oder nachzuschauen, ob man eine neue Nachricht bekommen hat, 53-mal zum Surfen, Chatten oder um eine andere App zu nutzen – so die Ergebnisse des «Menthal Balance»-Projekts, das über eine App das Verhalten von 60'000 Smartphone-Nutzern beobachtet hat. Bildschirme sind für die meisten Menschen alltägliche Begleiter. Doch wie viel ist zu viel? Diese Frage stellt sich auch beim Gamen.

Während E-Sportler auf ein Turnier oder sogar auf eine Profikarriere hintrainieren, gamen die meisten Kinder und Jugendlichen nur zum Spass. Die Empfehlungen zur Bildschirmzeit

(siehe Seite 7) sind ein erster Anhaltspunkt für Erwachsene. Und dann kommt es auch auf die Situation an. Es lohnt sich, über das eigene Verhalten nachzudenken.

Rufen Sie eine Time Challenge aus!

Fordern Sie Ihre Schulklasse oder Ihre Familie heraus: Drei Tage lang führen alle, die mitmachen, Tagebuch über ihre persönliche Bildschirm- und Gamezeit. Das klingt aufwendig, kann aber mithilfe einer App automatisiert werden. Für das iPhone gibt es «Moment», für Android-Geräte «Telefonnutzung Zeit». Um Fernsehzeit und Gamezeit an Computer oder Konsole zu messen, kann man übers Smartphone die Stoppuhr stellen. Vergleichen Sie dann die Ergebnisse. Wie viel Zeit ist zusammengekommen? Welche Unterschiede gibt es? Gelten für Kinder andere Regeln als für Erwachsene? Warum? Wie viel Bildschirm- und Gamezeit finden Jugendliche normal? Wann ist es zu viel? Diskutieren Sie, ohne die anderen zu verurteilen. Dieser offene Austausch schafft Verständnis.

Swisscom Corner

Hier stellen wir Ihnen nützliche Hilfsmittel aus unseren eigenen Reihen vor.

Geschützt fernsehen mit der PIN-Funktion bei Swisscom TV >> swisscom.ch/kinderschutz-tv | Sie schützen Ihre Kinder, indem Sie bestimmte Sender sperren oder eine Altersbegrenzung für Mietfilme festlegen. Und Sie schützen sich vor unliebsamen Kostenüberraschungen, indem Sie Filmkäufe mit PIN schützen oder eine Kostenlimite festlegen.

Geschützt surfen mit der Swisscom Internetbox >> internetbox.swisscom.ch | Sie legen mit der Kinderschutzfunktion fest, wann die Tablets und Computer Ihrer Kinder mit dem Internet verbunden sind. Über einen Regler können Sie für jeden Wochentag und jedes Gerät individuelle und altersgerechte Surfzeiten einstellen. So bestimmen Sie, wann Schluss ist.

Internet Guard von Swisscom warnt Sie vor gefährlichen Websites, die versuchen könnten, an Ihre Daten zu gelangen oder Viren zu installieren. Der Schutz ist kostenlos und immer aktiv, wenn Sie über den Swisscom Internetanschluss zuhause surfen >> swisscom.ch/de/privatkunden/sicherheit/internetguard

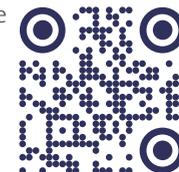
Medienkompetente Eltern, Lehrpersonen und Schüler mit den Medienkursen von Swisscom >> swisscom.ch/medienkurse |

Hier lernen Sie die Welt Ihrer Kinder kennen. Sie erkennen Chancen und Risiken, tauschen sich mit Gleichgesinnten aus und erfahren, wie Sie Ihre Kinder begleiten können. In den Info-Cafés >> swisscom.ch/kinderundmedien treffen Eltern auf Experten in ausgewählten Swisscom Shops, lernen Neues und Nützliches über digitale Medien und tauschen sich untereinander aus.

Bewusster Medienalltag in der Familie mit der Elternplattform Medienstark >> medienstark.ch | Auf der Internetseite für Eltern stehen echte Familien im Mittelpunkt. Familien mit ihren Alltagsgeschichten und konkrete, praktische Tipps und Tricks für den Medienalltag. >> magazin.swisscom.ch/autor/mia | Der Jugendmedienschutz-Bericht schreibt regelmässig zu aktuellen Themen.

«Nume no fuf Minute»

Die Schwiizergoofen haben sich in die Herzen der Kinder und in alle Schweizer Wohnzimmer gesungen. In Zusammenarbeit mit Swisscom haben sie den Song «Nume no fuf Minute» eingespielt. Scannen Sie den QR-Code und laden Sie den Song kostenlos herunter.



Buchtipps

Allen Lesern und Leserinnen, die etwas tiefer in die Welt von Gaming und E-Sport eintauchen möchten, empfehlen wir folgende Lektüre:

Play. Das Leben als Pro-Gamer von Caspar von Au, erschienen 2018 bei Carlsen.

Bildschirm-Athleten: Das Phänomen e-Sports von Timo Schöber, erschienen 2018 als Kindle Edition.

Digital Game-Based Learning (engl.) von Marc Prensky, erschienen 2007 bei Paragon House Publ.

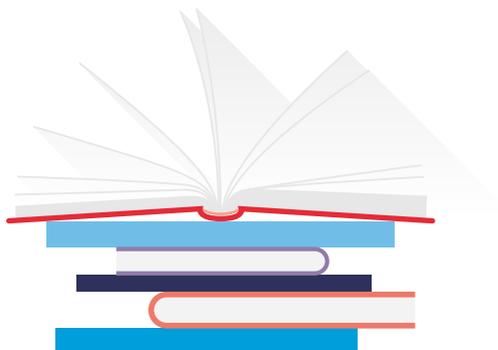
Der Gamer Survival Guide: Tipps für das perfekte Gamer-Leben von Matt Martin, erschienen 2018 bei Dorling Kindersley.

111 Gründe, Computerspiele zu lieben von Roman Mandelc, erschienen 2015 bei Schwarzkopf & Schwarzkopf.

Stark verpixelt: Was vom Spiel(en) übrig blieb von Christian Keichel, erschienen 2017 im Projektverlag.

Unnützes Wissen für Gamer – 555 verrückte Fakten über Videospiele von Björn Rohwer, erschienen 2017 im Loewe Verlag.

Wer nicht spielt, ist krank von Norbert Bolz, erschienen 2014 im Redline Verlag.



Impressum



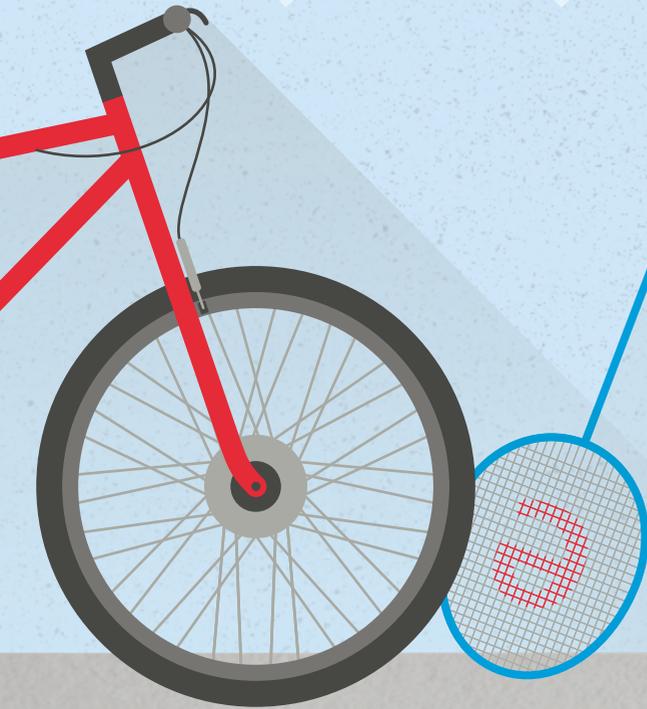
Miteinander für mehr Nachhaltigkeit
Der Ratgeber enter unterstützt Ihre Familie bei einer verantwortungsbewussten Nutzung der digitalen Medien – mit Tipps aus dem Alltag.
swisscom.ch/miteinander

Herausgeberin	Swisscom AG
Konzept/Realisation	Agentur Nordjungs, Zürich
Redaktion	Textindianer, Bern Marc Bodmer – Cyberculturist und Publizist, Zürich Agentur Nordjungs, Zürich
Copyright	© 2018 by Swisscom AG, Corporate Responsibility, Bern
Ausgabe	enter – E-Sport, September 2018
Druck	Stämpfli AG, Bern
Auflage	205'000 Exemplare



Alle Rechte vorbehalten. Teile dieses Werks dürfen unter Angabe der Quelle weiterverwendet werden. Bei der Zusammenstellung der Texte und Abbildungen wurde mit grösster Sorgfalt vorgegangen. Trotzdem können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden. Websites ändern sich ständig. Swisscom kann deshalb nicht für die Übereinstimmung der Zitate und Abbildungen mit den aktuellen Websites garantieren. Verlag und Autoren können für fehlerhafte Angaben und deren Folgen weder eine juristische Verant-

wortung noch irgendeine Haftung übernehmen. Fast alle Hard- und Software sowie Firmennamen und Firmenlogos, die in diesem Werk erwähnt werden, sind gleichzeitig auch eingetragene Warenzeichen und sollten als solche betrachtet werden. Die Redaktion folgt bei den Produktbezeichnungen im Wesentlichen den Schreibweisen der Hersteller. Sprachliche Gleichstellung: Werden Personenbezeichnungen im *enter* in der maskulinen Form genannt, so schliessen diese auch die weibliche Form mit ein.



swisscom

