merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de
| ISSN 0176-9418

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

Klaus Lutz: Können Computerspiele Jugendliche stark machen?

Beitrag aus Heft »2019/02 Computerspiele in der Jugendarbeit«

Während eSports immer noch um eine Anerkennung als Sport beim Deutschen Olympischen Sportbund ringt, gibt es immer mehr öffentliche eSport-Veranstaltungen. Auch in der Jugendarbeit wird sich verstärkt dem Thema gewidmet, denn Computerspiele können durchaus zur Stärkung der Resilienz von Jugendlichen beitragen. Durch Veranstaltungen wie die FrankenFinals wird das Hobby aus den privaten Zimmern in öffentliche Veranstaltungsorte getragen, wo die Jugendlichen positive Rückmeldung erleben können.

Literatur

Barmer (2018). Stark durchs Leben – Resilienz von Kindern und Jugendlichen fördern. Berlin. www.barmer.de/ blob /12412/f4fa70c89e1c73e159431c6fdb72591f/data/stark-durchs-leben---resilienz-von-kindern-und-jugendlichen-foerdern-60131k.pdf [Zugriff: 24.02.2019]

Bergmann, Wolf/Hüther, Gerald (2007). Computersüchtig. Kinder im Sog der modernen Medien. Weinheim/Basel: Beltz Verlag.

Deutsche Schachjugend im Deutschen Schachbund e.V. (o. J.). Schach ist Sport. Berlin. www.deutsche-schachjugend.de/sport [Zugriff: 24.02.2019]

Die Bundesregierung (2018). Stellungnahme der Staatsministerin und Beauftragten der Bundesregierung für Digitalisierung Dorothee Bär, MdB zur Positionierung von DOSB-Präsidium und -Vorstand vom 29. Oktober 2018 „Umgang mit elektronischen Sportartensimulationen, eGaming und ‚eSport'". Berlin. www.bundesregierung.de/breg-de/aktuelles/stellungnahme-der-staatsmininisterin-und-beauftragten-der-bundesregierung-fuer-digitalisierung-dorothee-baer-mdb-zur-positionierung-von-dosb-praesidium-und-vorstand-vom-29-oktober-2018-umgang-mit-elektronischen-sportartensimulationen-egaming-und-esport--1543864 [Zugriff: 24.02.2019]

eSport-Bund Deutschland e.V. (2018). Was ist eSport? Berlin. www.esportbund.de/esport/was-ist-esport [Zugriff: 25.02.2019]

eSport Verband Deutschland (o. J.). Hürth. www.esvd.de [Zugriff: 24.02.2019]

eSport-Bund Deutschland e.V. (2018). Berlin. https://esportbund.de/ [Zugriff: 24.02.2019]

FrankenFinals (2018). FrankenFinals - [DAS GROßE FINALE] - 13. Oktober 2018. www.youtube.com/watch?v=mUxWRjZVCsQ&t=1s [Zugriff: 24.02.2019]

kopaed verlagsgmbh | Arnulfstraße 205 | 80634 München
kopaed verlagsgmbh | fon 089.688 900 98 | info@kopaed.de | www.kopaed.de

GamesMarkt.de (2018). DOSB lehnt Games als Sport ab und distanziert sich vom Begriff eSports. Frankfurt. www.mediabiz.de/games/news/x/434733?NL=gm d&uid=g50056&ausg=20181029&lpos=Main_1 [Zugriff: 24.02.2019]

Maxim (2015). StoryTime #8: Peinliche Eltern. www.youtube.com/watch?v=quabsLT4k0E [Zugriff. 24.02.2019]

Spiegel Online (2008). Computerspiele sind Kultur. Hamburg. www.spiegel.de/netzwelt/spielzeug/jetzt-offiziell-computerspiele-sind-kultur-a-572152.html [Zugriff: 24.02.2019]

Spiegel Online (2019). Bundestagsanhörung zu E-Sport. Gewaltenteilung. Hamburg. www.spiegel.de/sport/sonst/e-sport-die-debatte-was-ist-sport-wird-absurd-gefuehrt-a-1254307.html [Zugriff: 24.02.2019]

theScore esports (2017). The Story of Rekkles: The Swedish Superman. www.youtube.com/watch?v=iajQSqkxv_E&t=2s [Zugriff: 24.02.2019]

Theunert, Helga/Eggert, Susanne (2003). Virtuelle Lebenswelten – Annäherung an neue Dimensionen des Medienhandelns. In: merzWissenschaft 47 (5), S. 3–13.

Wikipedia (2019). Gronkh. de.wikipedia.org/wiki/Gronkh [Zugriff: 24.02.2019]