

Robin Streppelhoff

E-Sport und Serious Games: Videospiele im Sportkontext

Eine Bibliographie

Online Publikation des Bundesinstituts für Sportwissenschaft

Impressum

Herausgeber

Bundesinstitut für Sportwissenschaft
Graurheindorfer Straße 198
53117 Bonn
info@bisp.de
www.bisp.de

Ansprechpartner

Dr. Robin Streppelhoff

Graurheindorfer Str. 198
53117 Bonn
robin.streppelhoff@bisp.de
Tel.: +49 228 99 640 9055
Fax: +49 228 99 640 9008

Stand: September 2018

Streppelhoff, Robin

E-Sport und Serious Games: Videospiele im Sportkontext

Eine Bibliographie

ISBN 978-3-96523-001-9

Layout

Elke Hillenbach

Umschlagfoto: Kuro "KuroKy" Salehi Takhasomi, *Dota 2*-Kapitän von Team Liquid bei einem Turnier in Hamburg (2017) (Quelle: picture alliance/Marek Majewsky/dpa)

Text

Robin Streppelhoff

Zusammenstellung aus dem Sportinformationsportal SURF (Bundesinstitut für Sportwissenschaft), SportDISCUS, EconBiz und FIS Bildung

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Vorwort

Sehr geehrte Leserinnen und Leser,

kaum ein Thema hat den organisierten Sport hierzulande in diesem Jahr so beschäftigt wie der Umgang mit dem sogenannten E-Sport. In der Bundesrepublik entscheidet der Deutsche Olympische Sportbund darüber, ob es sich bei E-Sport um einen Teil des organisierten Sports handelt oder nicht. Mit diesem Vorrecht geht auch eine große Verantwortung einher, denn zweifelsfrei ist dieses Phänomen ein boomender Markt und bedeutender Teil unserer Jugendkultur. Das organisierte, wettkampfmäßige Videospiele verdeutlicht einmal mehr, dass das digitale Zeitalter unserer Gesellschaft neue Entwicklungsmöglichkeiten bietet, uns aber ebenso vor große Herausforderungen und Risiken stellt.

Mit der vorliegenden Bibliographie leistet das Bundesinstitut für Sportwissenschaft einen Beitrag zu der Debatte, in welchem Verhältnis Sport und Videospiele zueinander stehen. Videospiele sind dabei viel mehr als E-Sport. In Form der Serious Games können Computerspiele schließlich zu mehr Bewegung und Aktivität motivieren. Unsere Zusammenstellung von über 350 wissenschaftlichen Titeln soll deshalb auch dazu anregen, sich differenziert mit der bearbeiteten Thematik auseinanderzusetzen.

Es ist selbstverständlich, dass wir diese Bibliographie kostenfrei online zur Verfügung stellen, damit sie weite Verbreitung findet und als Arbeitshilfe genutzt wird. Deshalb wurde in Ergänzung zu den in den konsultierten Datenbanken vorhandenen Informationen für fast jeden Datensatz ein Hyperlink nachrecherchiert, um bei Bedarf möglichst schnell den jeweiligen Volltext erhalten zu können.

Ich wünsche Ihnen hiermit viele Denkanstöße und vertiefte Einblicke zum Thema „Videospiele im Kontext des Sports“.

Ralph Tiesler

Direktor des Bundesinstituts für Sportwissenschaft

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	3
Inhaltsverzeichnis	4
Einführung	5
1 Definitionen und Einflüsse: Studien zum Verhältnis von E-Sport und traditionellem Sport	20
2 E-Sport: Elektronische Wettkämpfe	52
2.1 Trainingswissenschaftliche Studien	57
2.2 Sportökonomische & -kommunikative Aspekte	63
2.2.1 Medienforschung	82
2.2.2 Marketing, Sponsoring und Werbung	89
2.3 Pädagogische und psychologische Studien	103
2.4 Juristische Studien	122
2.5 Sonstige Studien	127
3 Serious Games und Exergames: Videospiele als Lern- und Trainingsmittel	138
3.1 Erwachsene und Senioren	156
3.1.1 Rehabilitation	163
3.1.2 Prävention und sonstiges Training	168
3.2 Kinder und Jugendliche	186
3.2.1 Motorik	204
3.2.2 Sonstige gesundheitsbezogene Studien	209
3.3 Altersübergreifende Gesundheits- und Trainingswissenschaft	215
3.4 Sonstige Studien	242

Einführung

In Deutschland wird schon lange „gedaddelt“, „gezockt“ und jüngst laut Duden sogar „gegamt“. Eigene sprachliche Wendungen für das digitale Spielen sind ein guter Hinweis darauf, dass dieser Zeitvertreib im Alltag der Bundesrepublik längst angekommen ist. Das Spiel nimmt in der Kulturgeschichte der Menschheit einen besonderen Platz ein, wie der niederländische Kulturtheoretiker Johan Huizinga (1938) vor gut 80 Jahren in seinem Werk *Homo ludens* darstellte. Heute hätte er seine Abhandlung um ein Kapitel zu Videospiele erweitern können: der *Homo ludens digitalis* ist ein neueres Phänomen, das durch Computer und vor allem durch das, in jeder Pause einsetzbare, Handy hervorgebracht wurde. Wichtigster Interessensvertreter der digitalen Spiele ist in Deutschland der *game – Verband der deutschen Games-Branche*, der Anfang 2018 aus einer Fusion der beiden deutschen Branchenvertreter *Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware* (BIU) und *GAME* hervorgegangen war.

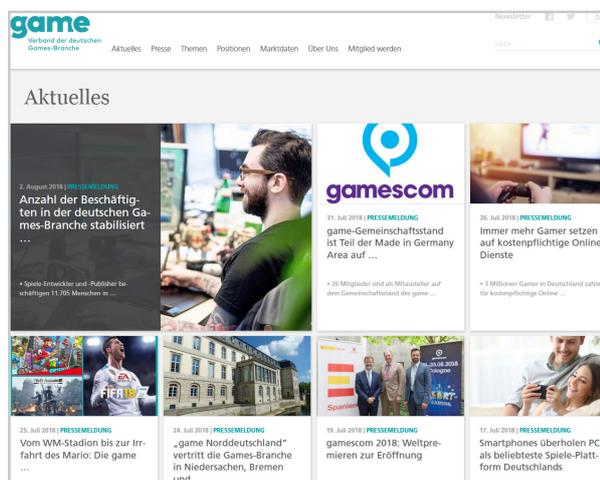


Abb. 1: Screenshot der Homepage des game – Verband der deutschen Games-Branche (03. August 2018), <https://www.game.de/>

Die game-Vorläufer hatten gemeinsam mit dem *Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur* die *Stiftung Digitale Spielekultur* ins Leben gerufen, zu deren Partnern mehrere Bundesbehörden zählen. Darunter befinden sich z. B.: das *Auswärtige Amt*, die *Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien* oder das *Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend*. Weltweit gilt Deutschland nach

China, USA und Japan als viertgrößter Markt für digitale Spiele. Zuletzt sollen 37,2 Millionen Menschen hierzulande mehr als einmal im Monat „gegamt“ und umgerechnet etwa 3,7 Milliarden Euro im Jahr 2017 dafür ausgegeben haben ([Newzoo 2017](#)).

So wie sich aus manchen Spielen der moderne Sport entwickelt hat (vgl. z. B. Guttman 1978; Elias & Dunning 1986; Gillmeister 2017), so ging aus den Videospiele die Kultur des sogenannten E-Sports hervor, die Sascha Schmidt als „wahrscheinlich unbekanntestes Massenphänomen unserer Zeit“ (Puscher 2018) bezeichnet. Der Professor der WHU – Otto Beisheim School of Management, Düsseldorf, hatte schon 2014 prognostiziert, dass es nur eine Frage der Zeit sei, „wann E-Gaming olympisch wird“ (Wallrodt 2014).

Ein Meilenstein in der Geschichte der Computerspiele war deren Anerkennung als offizielles Kulturgut durch die *Europäische Union* im Jahr 2007 (Stegemann 2011). In Deutschland folgte wenige Monate darauf ihre Aufnahme in den *Deutschen Kulturrat* (pat/AP 2008).

Obwohl es analog zum Begriff „Sport“ verschiedene Definitionen von „E-Sport“ gibt, werden darunter meist Video- bzw. Computerspiele verstanden, die im Wettkampfmodus gegeneinander ausgetragen werden (vgl. Müller-Lietzkow 2006, S. 102; Adamus 2015, S. 15-17).

Professionelle Videospiele gibt es mittlerweile ebenso wie jene zum bloßen Zeitvertreib. Aber auch sogenannte *Serious Games*, also „ernsthafte Spiele“, mit denen u. a. motorische und kognitive Lernerfolge angestrebt werden, gehören zum Portfolio des *game*. Die vorliegende Bibliographie soll diesen unterschiedlichen Arten von Videospiele in Verbindung mit der Sportkultur Rechnung tragen. Dafür wurden wissenschaftliche Publikationen aus sportspezifischen Datenbanken aber auch aus zentralen Portalen der Wirtschaftswissenschaften und Pädagogik zusammengestellt, wenn sie dort in Verbindung mit „Sport“ bzw. „E-Sport“ auftauchten (Näheres dazu im Abschnitt „Methodik“).

Serious Games

Die hier aufgeführten Titel zu den *Serious Games* weisen also in der Regel einen Bezug zum Sport

auf. *Serious Games* verbinden neueste technische Möglichkeiten mit dem pädagogischen Lehrsatz des Konfuzius: „Erkläre mir, und ich werde vergessen. Zeige mir, und ich werde mich erinnern. Beteilige mich, und ich werde verstehen.“ Als moderne Lernform werden sie ebenso wie nicht digitale Spiele in vielen Lebensbereichen wie Bildung und Gesundheit eingesetzt (vgl. Caliskan et al. 2018). Literatur mit Bezug zum Sport macht daher nur einen Bruchteil der *Serious Games Studies* aus, die ihrerseits eigene Buchreihen und wissenschaftliche Zeitschriften hervorgebracht haben.

Ein Schwerpunkt der *Serious Games* mit Sportbezug besteht an der *TU Darmstadt*, wo Josef Wiemeyer unter dem Projekttitel „Serious Games – mobile oder stationäre Trainingsmöglichkeiten“ fortlaufend in diesem Bereich forscht. Mit 32 Publikationen hat er in der vorliegenden Bibliographie die meisten Beiträge vorzuweisen. Seine ehemalige Kollegin [Anna-Lisa Martin-Niedecken](#) arbeitet mittlerweile an der *Zürcher Hochschule der Künste* im Bereich *Game Design*. An der *TU Darmstadt* wird zudem seit Mai 2018 das öffentlich zugängliche [Serious Games Information Center](#) betrieben, dessen Leiter, Stefan Göbel, eine eigene *DIN Serious Games* entwickelt hat ([DIN 2018](#)). In Potsdam haben sich Wissenschaftler verschiedener Fachrichtungen im *Zentrum für Computerspielforschung* ([Digital Games Research Center](#), DIGAREC) zusammengeschlossen. Die zentrale Veranstaltung für das Genre der ernsthaften Spiele ist die *Serious Games Conference*, die 2018 bereits zum elften Mal im Rahmen der CEBIT in Hannover stattfand.

E-Sport

Im Kontext des Sports stand zuletzt in der öffentlichen Diskussion in Deutschland vor allem der Sektor des E-Sports, dessen Entwicklung deshalb hier genauer dargestellt wird. Eine Stellungnahme zur Frage, ob E-Sport Sport ist, wird hier nicht vorgenommen. Es soll lediglich ein kurzer Einblick in die Szene und den gesellschaftlichen Kontext mit Blick auf den organisierten Sport gegeben werden.

In Anlehnung an den traditionellen Sport werden E-Sport-Titel verschiedenen „Disziplinen“ zugeordnet. Hauptdisziplinen sind:



Abb. 2: Screenshot der Homepage des Serious Games Information Centers (03. August 2018), <https://seriousgames-portal.org/>

- *First Person Shooter* (FPS), im Volksmund auch als *Ego-Shooter* bezeichnet. Dazu gehören z. B. *Wolfenstein* (1981-), *Doom* (1993-), *Counter-Strike* (2000-), *Call of Duty* (2003-) oder Mehrspieler-Ego-Shooter wie *Overwatch* (2016-) und *PlayerUnknown's Battleground* (2017-); daneben gibt es auch *Third-Person-Shooter*, wozu z. B. *Grand Theft Auto* (GTA, 1997-) gezählt werden kann;
- *Echtzeit-Strategiespiele* (RTS). Bekannte Titel sind z. B.: *Dune II: The Building of a Dynasty* (1992), oder verschiedene Entwicklungen von *Warcraft* (1994-), *Command & Conquer* (1995-) und *StarCraft* (1998-);
- *Multiplayer Online Battle Arena-Spiele* (Moba). Diese werden gelegentlich auch im Rahmen der RTS aufgeführt. *Defense of the Ancients* (in der Version *DotA 2*) und *League of Legends* (LoL) sind populäre Moba-Titel;
- *Sport- und Rennsimulationen*, wie z. B. *FIFA*, *Madden NFL*, *NBA2k* oder *iRacing* und *Project Cars*.

Es ist nicht einfach, alle Videospiele diesen Disziplinen eindeutig zuzuordnen, da sie in verschiedenen Modi gespielt werden können. Diese Schwierigkeit besteht auch bei dem zuletzt sehr erfolgreichen Titel *Fortnite*. Die enorme Breitenwirkung, die seit dessen Veröffentlichung im Jahr 2017 erzielt wurde, erstreckt sich bis auf

die Sportplätze. Nicht nur der in *Fortnite* zelebrierte „Take the L“-Jubel wurde von Frankreichs Fußball-Stürmer Antoine Griezmann populär gemacht, auch der „The Floss“-Tanz (dt. „Zahnseide“) wird bereits bei vielen F-Jugend-Kickern nach einem Tor aufgeführt. Und das, obwohl der weniger brutale „Rette die Welt“-Team-Modus in Deutschland erst ab 12 Jahren freigegeben ist ([USK 2018](#)). Herausgegeben wurde das Spiel vom US-amerikanischen Entwickler *Epic Games*, der sich seit 2012 in Besitz des chinesischen Technologie-Konzerns *Tencent* befindet. *Tencent* gilt seitdem weltweit als umsatzstärkster Videospieleentwickler (Mann 2018). Lizenzen von Sportorganisationen wie dem Weltfußballverband FIFA, der *National Hockey League* (NHL) oder der *National Football League* (NFL) nutzt der ebenso wie *Tencent* an der Börse notierte Spiele-Hersteller *Electronic Arts* (EA) für entsprechende Sportsimulationen.

Erste medial präsentierte Arcade-Spiel-Wettkämpfe gab es mit [Starcade](#) in den USA schon Anfang der 1980er Jahre (Hiltscher 2015). In Deutschland nahm die öffentliche Diskussion um Videospiele nach der Jahrtausendwende breiten Raum ein. Der *Deutsche Kulturrat* bemühte sich um eine ausgewogene Darstellung dieser boomenden Jugendkultur (Zimmermann & Geißler 2008). In dieser Phase allerdings dominierte in der Öffentlichkeit vor allem die Wahrnehmung von E-Sport als „Killerspiele“ ([Schiffer 2017a](#); [Schiffer 2017b](#); [Schiffer 2018](#)).

Hintergrund waren die diskutierten Zusammenhänge von Amokläufen wie sie in Erfurt, Emsdetten und Winnenden zwischen 2002 und 2009 stattgefunden hatten und den FPS. Ein politischer Höhepunkt der Diskussion war 2005 erreicht als im Koalitionsvertrag gefordert wurde, „Killerspiele“ zu verbieten ([CDU, CSU und SPD 2005](#), S. 123).

Die *Landeszentrale für politische Bildung Nordrhein-Westfalen* ([2006](#)) nahm die Debatte auf und produzierte eine fast halbstündige Dokumentation mit dem Titel „Gamer - zwischen E-Sport und Pixelmord“. Überregional begann die *Bundeszentrale für politische Bildung* (bpb) verstärkt, Eltern für die digitale Lebenswelt ihrer Kinder zu sensibilisieren. Durch sogenannte Lan-Partys bezieht die bpb seit 2008 Eltern und Lehrer in die Videospiele-Praxis ein.

Mit [spielbar.de](#) hat die Bundesbehörde ein eigenes Online-Angebot für dieses Genre geschaffen; die Debatte um Videospiele und Jugendschutz sowie entsprechende Internet-Verweise hat sie zudem auf einer weiteren Informationsseite dokumentiert ([BPB 2018a](#)). In der Broschüre „Computerspiele“ werden darüber hinaus „Basisinformationen und praktische Tipps zum pädagogischen Umgang“ zusammengefasst ([BPB 2018b](#)). Den Imagewandel, den die digitale Spielkultur in der Gesellschaft erfahren hat, verdeutlichte die ARD ([2016](#)) mit ihrer Dokumentation „eSport - vom Schmuttelkind zum Shootingstar“.

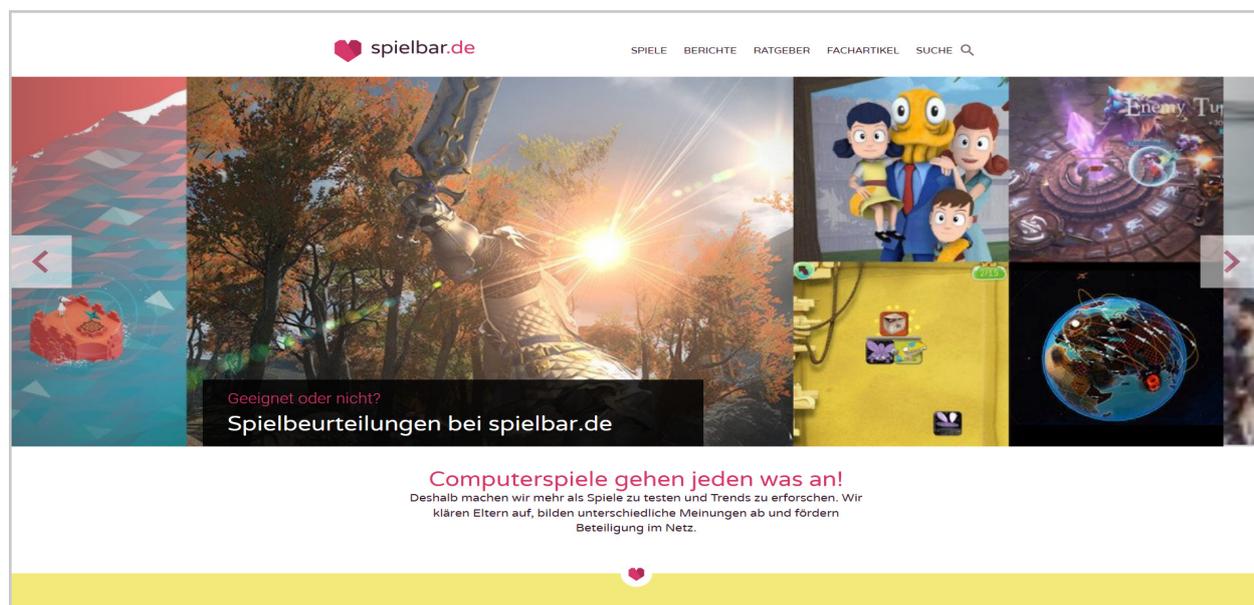


Abb. 3: Screenshot des Online-Angebotes [www.spielbar.de](#) der Bundeszentrale für politische Bildung (03. August 2018)



Abb. 4: Presse-Artikel-Collage zum Thema E-Sport im Jahr 2016
(Quelle: BISp/Streppelhoff)

Medien-Echo

Mit der zunehmenden Berichterstattung über E-Sport sind auch die Inhalte der Presse-Artikel zu diesem Thema vielfältiger geworden (Streppelhoff 2017), die je nach Zeitung und Themenschwerpunkt u. a. im Feuilleton, Wirtschafts-, Medien- oder Sportteil auftauchen. Das Bundesinstitut für Sportwissenschaft (BISp) sah sich deshalb 2015 veranlasst, in seiner internen Pressedokumentation *E-Sport* als eigene Unter rubrik aufzunehmen, in die es immerhin zehn Berichte aus der *Welt* (3 Artikel), *Berliner Zeitung* (2), *Frankfurter Allgemeine Zeitung* (2), *Frankfurter Allgemeine Sonntagszeitung* (1), *Neue Zürcher Zeitung* (1) und *Tageszeitung* (1) schafften. Im Jahr darauf zählte man 12, 2017 waren es bereits 28. Im ersten Halbjahr 2018 zeugen 40 Artikel von einer rasant zunehmenden Aufmerksamkeit der Qualitätspresse. Der Springer-Verlag produzierte mit seinen Redaktionen von *Sport-BILD* und *ComputerBILD* für den 12. Juni 2018 zudem das Sonderheft „eSport“.

Neben dem beschriebenen schlechten Image vieler Videospieldgattungen, darf es in Deutschland nicht verwundern, dass der Trend „Gaming“ vor allem im Volkssport Fußball angekommen ist. Einige Bundesligisten bauen bereits eigene E-Sport-Teams auf, sodass *kicker* online unter <http://esport.kicker.de> ebenso wie *Sport1* mit <https://www.sport1.de/esports> einen gesonderten Bereich zur E-Sport-Berichterstattung eingeführt haben. Umgekehrt weist die Homepage <https://www.gameswirtschaft.de> die Kategorie „Sport“ aus, um E-Sport-Berichte zu bündeln. Zudem gibt es weitere News-Seiten im Internet, die sich ausschließlich dem Thema widmen. Dazu zählen [eSports pur](http://esports.pur) oder der in Berlin be-

heimatete [The ESports Observer](http://TheESportsObserver.com) (TEO), der sich als B2B-Unternehmen über Datensammlung, -auswertung und -bereitstellung für Kunden aus der Wirtschaft finanziert.

In der „Pionierstudie“ zum deutschen Games-Markt wird zusammenfassend festgestellt:

„Digitale Spiele sind seit über 45 Jahren ein globaler Wachstumsmarkt, sowohl hinsichtlich der Nutzerzahlen als auch des Umsatzes. Kaum ein anderes Unterhaltungsmedium ist so kontinuierlich und so stark gewachsen. Der weltweite Umsatz hat inzwischen die 100-Mrd.-USD-Marke überschritten. Deutschland gehört dabei zu den umsatzstärksten Absatzmärkten“ (Castendyk & Müller-Lietzkow 2017, S. VII).

Diese Entwicklung zahlt sich auch für einige Profi-Spieler aus, die mehrere Millionen Euro im Jahr verdienen. Das zeigt eine inoffizielle Weltrangliste des E-Sports unter www.esport-earnings.com, die die Akteure anhand ihres Preisgeldes aufführt. Stars der Szene, wie z. B. die Deutschen Michael „MegaBit“ Bittner (Profi des Spiels *FIFA*) und Kuro „KuroKy“ Salehi Takhasomi (Profi *Dota2*; auf dem Cover dieser Publikation) haben zudem hunderttausende Follower in sozialen Netzwerken, die ihnen auch per Streaming bei den Wettkämpfen ihrer Clans (Mannschaften) zuschauen. Diese Wettkämpfe werden von Unternehmen als einzelne Events aber auch in Form von Ligen organisiert. Eine international bedeutende Rolle spielt dabei die Kölner Firma *Turtle Entertainment* mit ihrer [Electronic Sports League](http://ElectronicSportsLeague.com) (ESL).

Der *ESports Observer* gibt wöchentlich einen Überblick über die „Einschaltquoten“ bzw. das Streamingverhalten bei verschiedenen E-Sport-Veranstaltungen. Vorreiter im stark wachsenden Markt dieser Live-Berichterstattung ist die auf Videospiele spezialisierte Streamingplattform *Twitch*. In China hält die in Guangzhou ansässige Plattform [Huya TV](http://HuyaTV.com) die größten Marktanteile. *Tencent* ist sowohl an *Huya* als auch an dessen Konkurrenten [DouYu](http://DouYu.com) beteiligt. *Twitch* ging 2011 live und wurde drei Jahre später für knapp eine Milliarde US-Dollar von *Amazon* gekauft. Übertragungen finden aber auch via *YouTube* und anderen Kanälen statt. Mittlerweile haben sogar traditionelle TV-Rechte-Verwerter wie *Disney* mit seinen Sendern ESPN, ABC und Disney XD

E-Sport-Veranstaltungen im Programm (Murray 2018). In Deutschland feierte der E-Sport 2011 im Fernsehen Premiere, „als der Spartensender ZDF.kultur eine Zusammenfassung eines *Electronic Sports League*-Spieltages ausstrahlte“ (Breuer 2012, S. 109).

land, E-Sport als Sport angesehen und staatlich gefördert wird, hat sich das gesellschaftliche und politische Klima auch hierzulande mittlerweile stark verändert. So eröffnete Bundeskanzlerin Angela Merkel die Kölner *Gamescom* 2017, die weltweit größte Videospielemesse, und versprach

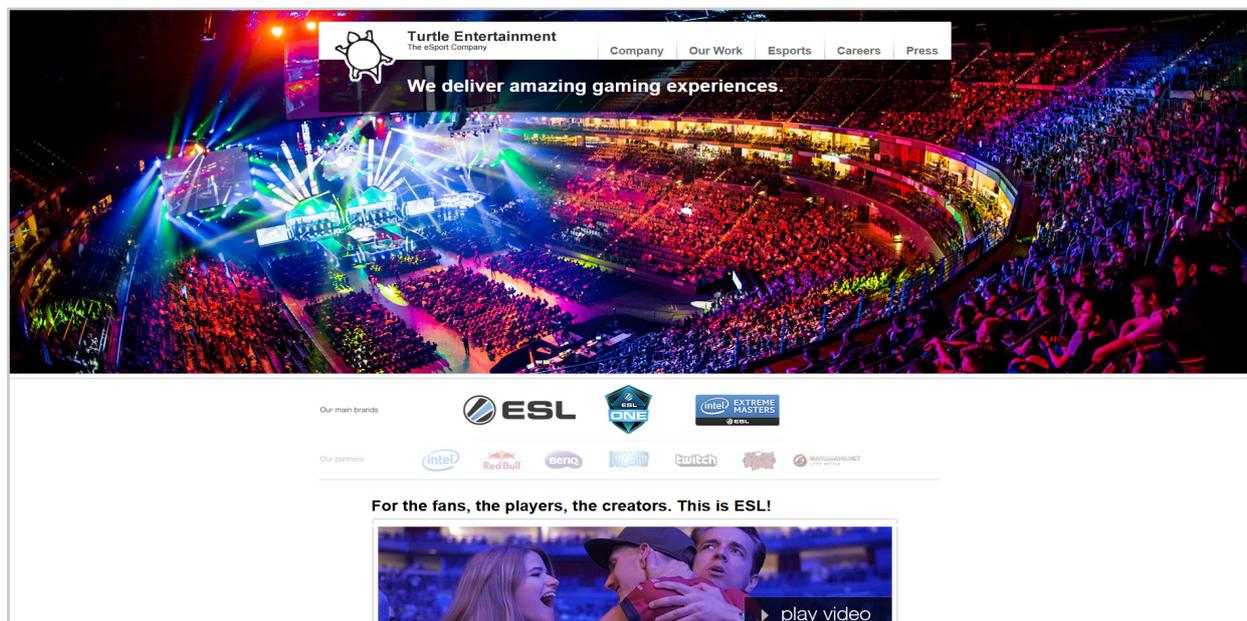


Abb. 5: Screenshot der Unternehmenshomepage von Turtle Entertainment (03. August 2018),

<https://www.turtle-entertainment.com/we-create-legendary-esports-moments/>

Professionalisierung der E-Sport-Szene, Politik und traditionelles Sportverbandswesen

Parallel zum Aufkommen der Killerspiel-Debatte begannen sich in Deutschland E-Sportler und Branchenvertreter zu organisieren. Im Jahr 2003 gründeten sich gleich zwei E-Sport-Verbände, die sich kurz darauf unter Führung einflussreicher Persönlichkeiten der ESL zum *E-Sport-Bund* (ESB) zusammenschlossen. Ende 2010 richtete sich der Verband personell neu aus und engagierte sich fortan auch als Veranstalter (Breuer 2012, S. 108), ohne sich in dieser Form nachhaltig etablieren zu können. Schließlich formierte sich aus Sportlern der *E-Sport-Verband Deutschland* (ESVD), dessen Homepage und Kontaktdaten aber mittlerweile verwaist sind (ESVD 2017). In der Öffentlichkeit tritt als Interessenvertretung nunmehr der Ende 2017 gegründete *eSport-Bund Deutschland* (ESBD) mit seinem Gründungspräsidenten Hans Jagnow regelmäßig in Erscheinung.

Während in den USA oder China bereits eigene E-Sport-Stadien geplant und gebaut werden und vor allem in Asien, aber auch z. B. in Finn-

aus Bundesmitteln „zusätzliche Fördermöglichkeiten für die Branche“ (Bundesregierung 2017). An gleicher Stelle gab die Kanzlerin einen Ausblick auf die Bedeutung der Vernetzung für Politik, Wirtschaft und sonstige Player: „Ich denke, dass wir in der nächsten Legislaturperiode alle Akteure zusammenbringen müssen“. Im Nachgang zu einer Expertise des *Abgeordnetenhauses von Berlin* (2016) prüften inzwischen auch die *Wissenschaftlichen Dienste des Deutschen Bundestages* (WD 2017), ob E-Sport als Sport anzuerkennen sei. Obwohl in diesem „Stand der Diskussion“ die Schwierigkeit einer Begriffsdefinition verdeutlicht wurde, komme „dem DOSB [Deutscher Olympischer Sportbund] die faktische Entscheidungskompetenz über die Definition von Sport zu“. Dabei verlaufe „die Anerkennung der Gemeinnützigkeit von E-Sport-Vereinen durch die Finanzbehörden weitgehend“ parallel zur Diskussion im DOSB (WD 2017, S. 10). Erste E-Sport-Vereine wurden Anfang 2018 als gemeinnützig anerkannt (Freiburger Kreis 2018, o.S.). Ihre politische Bedeutung betonte die zuständige Staatsministerin für Digitalisierung,

Dorothee Bär: „Die Games-Branche nimmt eine Schlüsselrolle für den Digital-Standort Deutschland ein. [...] Daher ist es besonders wichtig, die Pläne der Bundesregierung für eine bessere Förderung von Games und eSports jetzt Wirklichkeit werden zu lassen.“ (game 2018) Schließlich enthielt der Koalitionsvertrag von 2018 im Bereich Digitalisierung deutliche Aussagen: „Wir erkennen die wachsende Bedeutung der E-Sport-Landschaft in Deutschland an. Da E-Sport wichtige Fähigkeiten schult, die nicht nur in der digitalen Welt von Bedeutung sind, Training und Sportstrukturen erfordert, werden wir E-Sport künftig vollständig als eigene Sportart mit Vereins- und Verbandsrecht anerkennen und bei der Schaffung einer olympischen Perspektive unterstützen (CDU, CSU und SPD 2018, S. 48).



Abb. 7: Bundeskanzlerin Angela Merkel eröffnete 2017 die gamescom (Quelle: picture alliance/Christoph Hardt/Jens Krick/Geisler-Fotopress)

Darauf folgte eine Pressemitteilung des *Deutschen Olympischen Sportbundes* am 21. März 2018, in der diese Passage wie folgt kommentiert wurde:

„Dies kann man als klaren Angriff der Fachpolitiker im Bereich Digitales, ohne die Sportpolitiker oder gar den DOSB als Dachorganisation des organisierten Sports in Deutschland zu beteiligen, auf die Autonomie des Sports verstehen. Dabei wäre gerade auf diesem Gebiet die Dialogbereitschaft inklusive eines ergebnisoffenen Arbeitsprozesses, den sich der DOSB für die kommenden Monate auferlegt hat, von besonderer Bedeutung. Einseitige Eingriffe und Vorgaben der Politik werden zu keinen konkreten Maßnahmen im Bereich des organisierten Sports führen“ (DOSB 2018).

Für diesen „ergebnisoffenen Arbeitsprozess“ setzte der DOSB seinerseits eine Kommission ein, um zu eruieren, ob E-Sport als Sport anerkannt werden sollte. In Nordrhein-Westfalen haben sich inzwischen die hiesige Sportjugend und der Landessportbund positioniert. Sie erkennen E-Sport zwar als „Teil einer modernen Jugendkultur“ an, legen sich aber gleichzeitig fest: „eSport ist kein Sport!“ Hauptargumente dafür sind, dass die First-Person-Shooter die E-Sport-Szene dominierten und diese „mit den Werten des Sports unvereinbar“ seien. Zudem sei der E-Sport „überwiegend kommerziell ausgerichtet“, da „Nutzungslizenzen nicht von einem Verband, sondern von den Publishern gesteuert werden“ (LSB NRW 2018). Auch das Wissenschaftsforum des *Württembergischen Landessportbundes* (2017) hat seine differenzierte Auseinandersetzung mit dem Thema dokumentiert.

Im zentralen Publikationsorgan der Sportlehrer in Deutschland wird mit Blick auf den Sportunterricht eindeutig Stellung zur Frage bezogen, ob E-Sport Sport ist: „Im Schulsport muss auch in Zukunft weiterhin die motorische Aktivität die zentrale und bedeutendste Säule darstellen. Vor dem Hintergrund einer Umwelt, die den Schüler*innen immer weniger natürliche Bewegungsanlässe bietet, kommt der Körper- und Bewegungsbildung eine immer größere Bedeutung zu. Der Schulsport ist das einzige Fach mit primären Körpererfahrungen – hier geht es darum, die richtige Balance von geistiger und motorischer, psychischer und physischer Belastung zu finden. Insofern kann es meiner Ansicht nach den eSport lediglich als ergänzendes AG-Angebot im schulischen Kanon oder in anderen Fächern wie Physik, Mathematik usw. geben!“ (Bächle 2018, S. 145). In einem Diskussionsbeitrag fordert Jürgen Schmidt-Sinns (2018, S. 324) seine Kolleginnen und Kollegen dazu auf, „allen Bemühungen, E-Sport als Schulsport anzuerkennen, argumentativ vonseiten der Sportlehrerschaft Widerstand“ zu leisten. Gleichzeitig soll die Diskussion zum Thema weitergeführt werden. So ist ein Themenheft zum E-Sport in der Zeitschrift *Sportunterricht* in Planung (Bächle 2018, S. 145).

In der *Deutschen Vereinigung für Sportwissenschaft* (dvs) ist die Diskussion ebenfalls im Jahr 2018 angekommen. Dort bereitet eine Adhoc-Kommission mit Vertretern aller Sektionen bzw. Kommissionen eine Stellungnahme zum E-Sport vor. In der Wissenschaft ist man sich uneins, ob Transfereffekte von Videospiele auf reale Spielsituationen stattfinden (z. B. Pope, Kuhn & Forster 2009). Ebenso gibt es Studien, die keine nennenswerten Wirkungen im Hinblick auf sportliche Leistungsfähigkeit, Motivation oder Selbstvertrauen feststellen (z. B. Möller, Furlley & Memmert 2015). Ungeachtet dessen werden Computerspiele schon seit langer Zeit vom Militär zu Übungszwecken genutzt. Seitdem E-Sportler bei Simulationen von Kampfflugzeugeinsätzen oder Motorsport die „echten“ Piloten schlagen, hat sich der Austausch intensiviert.

Neben „E-Sport“ wird vom DOSB auch gelegentlich der Begriff „E-Games“ genutzt, während der *Deutsche Fußball-Bund* (DFB) den Sparten-Terminus „E-Soccer“ verwendet. Er richtete sein Augenmerk ausschließlich auf Fußballsimulationen wie *FIFA* oder *PES*. Letztgenanntes Spiel war bereits gemeinsam mit fünf anderen E-Sport-Titeln¹ durch das *Olympic Council of Asia* bei den *Asian Games 2018* als offiziell anerkannte Wettbewerbe auf das Programm gesetzt worden, wenn auch ohne Medaillenvergabe. Zuvor war ein Titel erstmals 2014 Teil der *X-Games* (BR 2014). Das *Internationale Olympische Komitee* (IOC) befindet sich ebenfalls im Dialog mit Vertretern des E-Sports. Gemeinsam mit der *Global Association of International Sports Federations* (GAISF) wurde am 20. und 21. Juli 2018 „*The eSports Forum*“ ausgerichtet. Einer der Hauptansprechpartner für den internationalen Sport dürfte die 2008 in Südkorea gegründete *International eSport Federation* (IeSF) sein, die als Weltverband gilt. Der ESDB trat der IeSF im Sommer 2018 als 48. Mitglied bei.

Die Veranstaltung von IOC und GAISF war sicherlich ein vorläufiger Höhepunkt zahlreicher Tagungen im Jahr 2018, die die hohe gesellschaftspolitische Bedeutung des E-Sports erahnen lassen: Die zentralen Messen der Branche

waren die [gamesweek berlin](#) (23.-29. April) und die [gamescom](#) (21.-25. August). Im Rahmen der *gamesweek* rief der ESDB zum ersten [E-Sport-Summit](#) auf, bei dem Juristen, Pädagogen, Politiker und Funktionäre über die jüngsten Entwicklungen debattierten. Das Sportwirtschaftsformat ISPO Academy Connect beschäftigte sich mit „[digitalem Sport](#)“ (26. April), die Perspektivtagung des Allgemeinen deutschen Hochschulsportverbandes (adh) stand unter dem Titel „eSport – Ein Thema im Hochschulsport?!“ (6./7. Juni). Auch die im Rahmen der Fußball-WM ausgerichtete Konferenz „[Sport and Future](#)“ beinhaltete ebenso wie der Sportrechtstag in Köln (6./7. Juli) und die [SPOBIS Media & Gaming](#) (20. August) Diskussionsrunden zum offensichtlichen Trendthema, das gleichfalls bei der Sportstättenmesse [sportinfra](#) (7./8. November) auf der Agenda steht. Sowohl beim *E-Sport-Summit* als auch bei der adh-Tagung wurden die zentralen Vorträge von Thomas Wendeborn (Borchert) gehalten, der die Juniorprofessur für Empirische Bildungsforschung im Sport der Universität Leipzig innehat (Borchert & Schneider 2018). Der Freiburger Kreis (FK), der Zusammenschluss deutscher Großsportvereine, hat mit dem „1. FK-e-Sport-Turnier (FIFA 2018)“ am 05. Mai 2018 in Dortmund bereits einen Praxistest durchgeführt.



Abb. 6: Gründungsvorstand des ESDB mit Justiziarin Anna Baumann (v. l.): Niklas Timmermann, Martin Müller, Hans Jagnow, Dr. Fabian Laugwitz und Jan Pommer (Quelle/Urheberin: Maria Manneck)

1 Die anderen Titel lauteten: League of Legends, Hearthstone, StarCraft II, Clash Royal und Arena of Valor.

Videospiele und Freizeitverhalten von Jugendlichen

Neben den Entwicklungen und der gesellschaftlichen Verortung steht bei solchen Veranstaltungen auch das Verhältnis von E-Sport und traditionellem bzw. dem im *Deutschen Olympischen Sportbund* organisierten Sport im Fokus. Dazu gehören Fragen zum veränderten Freizeitverhalten, vor allem von Jugendlichen. Gerade aus den Sportvereinen und -verbänden wird die Sorge artikuliert, dass sich der Nachwuchs eher für den Bildschirm als für die Vereinsaktivität entscheidet. „Die neuen interaktiven Medien sind in der Form der Video- und Computerspiele spätestens seit Anfang der 90er Jahre selbstverständliche Bestandteile der Freizeit- bzw. Alltagskultur von Kindern geworden. Gleichwohl liefern unsere Untersuchungsergebnisse keine Hinweise darauf, dass sie andere Freizeitaktivitäten verdrängt und insofern zu einer Mediatisierung der Freizeitgestaltung geführt hätten“, fasste Johannes Fromme (1999) vor fast 20 Jahren seine empirischen Ergebnisse zusammen. In dem von Fromme mitherausgegebenen, aktuellen *Handbook of Digital Games Studies* (Fromme & Unger 2018) wird den vielfältigen Untersuchungsmöglichkeiten zu Videospielen Rechnung getragen. Im Zusammenhang von Freizeitverhalten und Mediennutzung Jugendlicher beklagen einige Autoren „a lack of continuous, empirical studies on the use of video and computer games“ (Meister et al. 2018, S. 299). Die neuesten Erkenntnisse zum Computerspiel-Verhalten werden hier aus der Studie „Medienhandeln Jugendlicher“ abgeleitet, dessen empirische Basis auf Befragungen aus dem Jahr 2001 beruht (Treumann et al. 2005). Zumindest liefern aber die vom *Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest* (mpfs) jährlich herausgegebenen JIM-Studien einige Werte zur Beschreibung des Medienverhaltens Jugendlicher zwischen 12 und 19 Jahren. „Digitales Spielen“ wird hier seit 2014 abgefragt. In der jüngsten Auflage heißt es: „Insgesamt wird deutlich, dass digitales Spielen sehr stark in den jugendlichen Alltag integriert ist. Nur 18 Prozent der Mädchen und drei Prozent der Jungen spielen nie“ (mpfs 2017, S. 48). Dabei spielen Jungen dreimal länger als Mädchen. Im Durchschnitt verbringen Jugendliche unter der Woche zwischen 79 und 93 Minuten mit Videospielen

(mpfs 2017, S. 51). Da bereits über 90 Prozent der 12-13-Jährigen über ein Smartphone verfügen (mpfs 2017, S. 10), ist die Gelegenheit zum Zocken nahezu rund um die Uhr möglich. In derselben Stichprobe geben aber auch 64 Prozent der Mädchen und 73 Prozent der Jungen an, mindestens mehrmals pro Woche Sport zu treiben (mpfs 2017, S. 11f.). Über die vergangenen zehn Jahre hat dieser Anteil in den JIM-Studien nur bei den Jungen leicht abgenommen. 2007 lag der diesbezügliche Prozentsatz der Jungen noch bei 81, bei den Mädchen lag er mit 63 sogar niedriger als 2017 (mpfs 2007, S. 6).

Im 15. Kinder- und Jugendbericht der Bundesregierung heißt es zu diesem Komplex: „Ihre Freizeit gestalten die Jugendlichen meistens selbst und diese scheint maßgeblich geprägt von sportlichen Aktivitäten; aber auch das digitale Spielen ist Teil ihrer Freizeit“ (BMFSfJ 2017, S. 122).

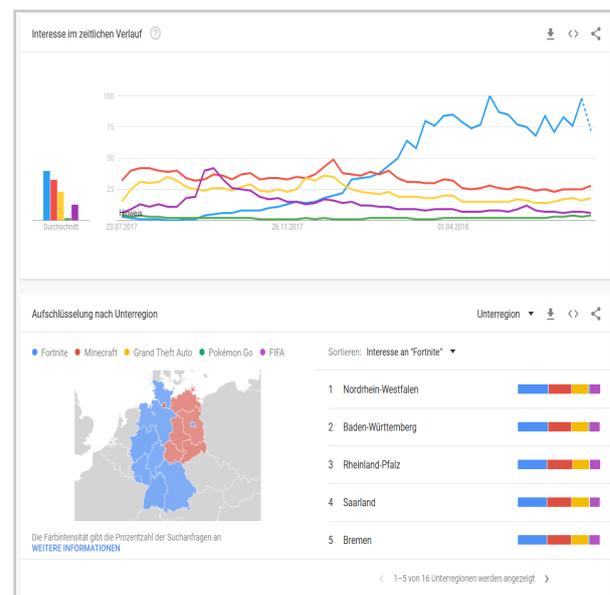


Abb. 9: Suchanfragen bei Google zu bestimmten Videospielen. Erstellt am 20. Juli 2018, abrufbar [hier](#).

Die [Google-Trends](#)-Darstellung vom 20. Juli 2018 zeigt das Interesse an den Spielen *Fortnite*, *Minecraft*, *Grand Theft Auto*, *Pokemon Go* und *FIFA* anhand von Suchanfragen bei Google innerhalb von Deutschland (obere Grafik von „Suchanfragen bei Google zu bestimmten Videospielen“) (Abb. 9). Die Entwicklung entspricht in der Tendenz auch dem weltweiten Verlauf. „Die Werte geben das Suchinteresse relativ zum höchsten Punkt im Diagramm für die ausgewählte Region

im festgelegten Zeitraum an. Der Wert 100 steht für die höchste Beliebtheit dieses Suchbegriffs. Der Wert 50 bedeutet, dass der Begriff halb so beliebt ist und der Wert 0 bedeutet, dass für diesen Begriff nicht genügend Daten vorlagen“ (Google 2018).

Im Vergleich der Bundesländer liegen entweder *Fortnite* oder *Minecraft* mit jeweils zwischen 27 und 38 Prozent an der Spitze der Suchanfragen. Beim tatsächlichen Spielverhalten steht in Deutschland bei Jugendlichen (JIM 2017), aber auch allgemein die Fußballsimulation *FIFA* am höchsten im Kurs wie die Ergebnisse des „eSport Report 2018“, den [m]Science für Wavemaker durchgeführt hat, zeigen. Gleichzeitig liegt laut dieser Studie bei deutschen Männern, die sich selbst als „aktive Gamer“ bezeichnen, die Beliebtheit von Ego-Shootern (39 Prozent) vor der von Sportsimulationen (33 Prozent) und Echtzeit-Strategiespielen (31 Prozent) ([Matchplanmag 2018](#)).

Aufbau der Bibliographie

Die in der Einführung skizzierten Entwicklungen lassen bereits auf die vorgenommene Strukturierung schließen. Im ersten der drei Oberkapitel geht es um grundsätzliche Diskussionen, ob E-Sport als Sport bezeichnet werden kann, und wie sich diese beiden Gesellschaftsphänomene gegenseitig beeinflussen. Nicht jeder Titel konnte dabei eindeutig zugeordnet

werden, sodass sich einige Beiträge auch im zweiten Kapitel (E-Sport), seltener im dritten Kapitel (Serious Games) wiederfinden. Aufgrund von Mehrfachzuweisungen verteilen sich die in dieser Sammlung enthaltenen 369 Datensätze mehrheitlich auf die „Serious Games“ (192 Einträge), gefolgt von „E-Sport“ (161) und dem Kapitel „Definitionen und Einflüsse“ (59). Quantitativ sticht bei den Studien zum E-Sport der Bereich der Ökonomie heraus, sodass dieser noch einmal untergliedert wurde. In dieser Untergliederung ragt wiederum der Bereich „Marketing und Sponsoring“ mit 29 der insgesamt 75 ökonomisch ausgerichteten Beiträge hervor. Die Unterkategorie „Pädagogik und Psychologie“ (33) enthält dabei bis zum Jahr 2009 wenige Bücher und Aufsätze zur „Killerspiel“-Debatte. Danach dominieren Themen wie Sucht, aber ebenso Bildungspotentiale. Deshalb finden sich auch sieben Titel dieser Rubrik in dem Kapitel „Kinder und Jugendliche“ im Bereich der *Serious Games* wieder. Dieses Unterkapitel nimmt mit 53 Einträgen den größten Teil der *Serious Games* ein. Von besonderer Bedeutung für „Erwachsene und Senioren“ sind die *Serious Games* der Anzahl der Publikationen zufolge vor allem im Kontext von „Präventionsmaßnahmen bzw. sonstigem Training“ (29) neben „Rehabilitationsmaßnahmen“ (7).

Die älteste in dieser Bibliographie aufgeführte Publikation stammt von Spero O. Metalis (1985), der sich mit dem Erwerb motorischer Fertigkeit



Abb. 10: Verteilung der in dieser Bibliographie enthaltenen Publikationen nach den drei Oberkapiteln. Darstellung: BISP

ten für Computerspiele mittels verschiedener Trainingsmethoden beschäftigte. Während dieser Titel den *Serious Games* zugerechnet wurde, ist die früheste hier präsentierte Veröffentlichung zum E-Sport ein sehr kurzer Überblick von Regina Weitlaner (1996) zu Anreizen und Wirkungen von Computer- und Videospiele auf Kinder. Eine erste Auseinandersetzung mit dem Einfluss von Videospiele auf das Freizeitverhalten liefert der bereits zitierte Beitrag von Johannes Fromme (1999). Der Begriff „E-Sport“ taucht in einem der hier aufgenommenen Titel erstmals in der Diplomarbeit von Jonas Lang (2003) auf. Wissenschaftliche bzw. studentische Qualifikationsarbeiten nehmen in dieser Datensammlung einen erheblichen Anteil der 58 ermittelten Monographien ein: Es handelt sich dabei um 24 Bachelor-, eine Staatsexamens- und jeweils vier Master- und Diplomarbeiten. Zudem weist die Bibliographie vier Dissertationen aus (Breuer 2011; Sohnsmeier 2011; Adamus 2015; Kretschmann 2016).

Methodik

Um dem im Titel dieser Bibliographie erhobenen Anspruch gerecht zu werden, Publikation zum *E-Sport* und zu *Serious Games* im Sportkontext zu präsentieren, wurden vor allem sport spezifische Datenbanken konsultiert. Neben *SPORT-*

Discus, *Sponet* und *SURF* wurden aber auch das auf Wirtschaftsthemen spezialisierte Portal *EconBiz*, der *Fachinformationsservice Bildung* (FIS Bildung) und das Portal der Lebenswissenschaften *livivo* der ZB Med genutzt. Bei einigen Titeln verschwimmt eventuell die Grenze zwischen Spiel und Sport, was aufgrund der nachstehend beschriebenen Recherchestrategien zumeist auf die großzügige Handhabung der Thematik in den sport spezifischen Datenbanken zurückzuführen ist.

Für das vorliegende Thema hätte auch die *dblp computer science bibliography* weitere Titel liefern können, allerdings ist ein Massenexport der Datensätze nicht möglich. Zudem liegen in der *dblp* lediglich bibliographische Daten ohne weitere Erschließung vor, sodass auf eine Berücksichtigung verzichtet wurde. Am 22. März 2018 wären in der *dblp* mit dem Suchterm „E-Sport“ grundsätzlich 30 Treffer relevant gewesen. An dieser Stelle sei auch darauf hingewiesen, dass der *ESBD* selbst im Begriff ist, eine „Fachbibliothek eSport“ aufzubauen.

Ein wesentliches Problem der Recherche in allen Portalen bestand darin, dass „esport“ der katalanische und „esporte“ der portugiesische Begriff für Sport sind und damit viele sportwissenschaftliche Publikationen mit entsprechendem

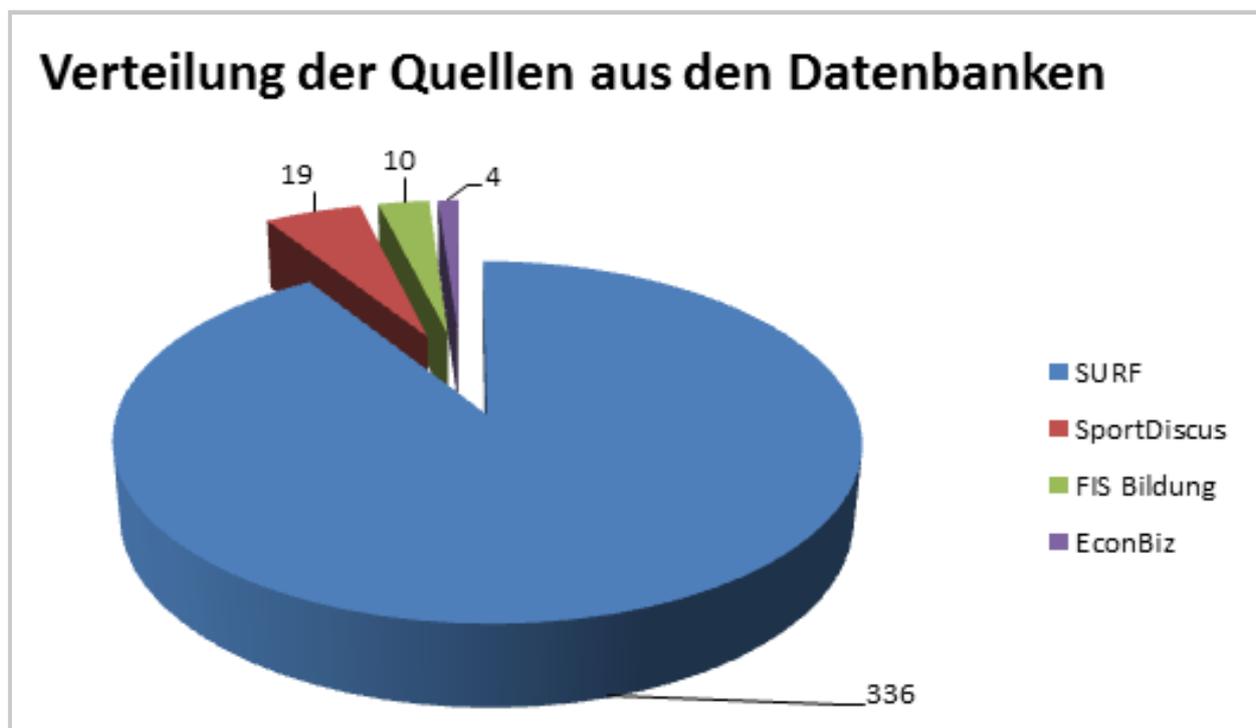


Abb. 11: Verteilung der in dieser Bibliographie enthaltenen Publikationen nach den verwendeten Datenbanken. Darstellung: BISp

sprachlichen Bezug ohne Inhalte zum E-Sport zur Anzeige kamen. Nachfolgend werden die verwendeten Datenbanken in alphabetischer Reihenfolge kurz mit den jeweils durchgeführten Recherchen dargestellt:

EconBiz wurde 2002 als *Virtuelle Fachbibliothek Wirtschaftswissenschaften* eingerichtet und wird seit 2013 alleinverantwortlich von der *Deutschen Zentralbibliothek für Wirtschaftswissenschaften (ZBW)* des Leibniz Informationszentrums Wirtschaft betrieben. Dieses Fachportal macht [nationale und internationale Datenbanken](#) durchsuchbar. Allein der darin enthaltene Katalog der ZBW, ECONIS, verfügt über 4,4 Millionen Literaturnachweise. Hier wurde am 17. April 2018 die Recherche „[e-sport OR esport](#)“ durchgeführt, die 33 Treffer ergab. Darunter befanden sich einige irrelevante Nachweise, z. B. durch Textstellen wie „i.e. sport“, „the sport“, „die Sportwirtschaft“ oder eben auch durch Fehlschreibungen von „Export“. 17 „echte“ E-Sportbeiträge wurden exportiert, bevor sie mit den anderen Datensätzen auf Dubletten geprüft wurden.

Die *FIS Bildung Literaturdatenbank* basiert auf den Daten von drei schweizerischen und 26 deutschen Institutionen, darunter auch das *Bundesinstitut für Sportwissenschaft*. Mit Stand vom 30. Juli 2018 sind hier 928.302 Datensätze recherchierbar. Organisiert wird der Dienst von der Koordinierungsstelle FIS Bildung im *Informationszentrum Bildung (IZB)* am [Deutschen Institut für Internationale Pädagogische Forschung \(DIPF\)](#) in Frankfurt. Hier wurde am 17. April 2018 die Freitextrecherche „*Esport*“ sowie die Kombination „*Videospiel* und *Sport*“ durchgeführt. Dies brachte zusammen 37 Treffer, von denen allerdings aufgrund der Kooperation mit dem BISp viele Datensätze SURF entstammten. *ZB MED – Informationszentrum Lebenswissenschaften* stellt mit [livivo](#) eine „interdisziplinäre Suchmaschine für Literatur und Informationen zu den Lebenswissenschaften“ ([livivo 2018](#)) bereit, die die vormaligen Angebote der beiden ZB MED Portale MEDPILOT (2003 bis 2015) und GREENPILOT (2009 bis 2015) zusammenführt. Nach eigenen Angaben werden hier „58 Millionen Nachweise qualitätsgeprüfter lebenswissenschaftlicher Literatur“ angeboten. Der Begriff „E-Sport“ (in Anführungszeichen) zeitigte am 20. März 2018 insgesamt 56 Treffer, von denen letzt-

lich aber alle aufgrund mangelnden Themenbezugs bzw. als Dubletten aussortiert wurden.

Die vom *Institut für Angewandte Trainingswissenschaft (IAT)* betriebene Datenbank [Sponet](#) ist eine „trainingswissenschaftliche Suchmaschine (...) für Sportwissenschaftler, Trainer und Sportler“ ([IAT 2018](#)), die knapp 80.000 Datensätze enthält. Für einzelne Sportarten und Themen bietet das IAT in sogenannten LiDas (Literaturdatenbanken) Extrakte aus Sponet für spezifische Suchen an. Die am 17. April 2018 mit „esport“ und „e-sport“ ermittelten 67 Treffer kamen mit einer Ausnahme aufgrund des katalanischen Begriffs für Sport zustande. Lediglich der Abstract „Sports informatics : a new interdisciplinary in sports science“ ([Liu, Song & Zhang 2004](#)) aus dem Tagungsband zum Vorolympischen Kongress 2004 enthielt einen Hinweis auf E-Sport. Da Abstracts nicht in diese Bibliographie aufgenommen wurden, wurde auch dieser Datensatz nicht berücksichtigt.

In der kommerziellen Datenbank *SPORTDiscus*, die vom *Sport Information Resource Center* im kanadischen Ottawa betrieben wird, wurde eine allgemeine Suche nach „e-sports or esports or „electronic sports““ durchgeführt, die am 14. März 2018 zunächst 732 Treffer lieferte. Beiträge aus (Populär-) Magazinen, der Presse sowie Rezensionen und Tagungsberichte wurden daraus entfernt. Hiernach wurden die Beiträge einzeln auf Verwendbarkeit geprüft. Vor allem viele alte Beiträge der Datenbank sind mit „*sport“ verschlagwortet worden, sodass diese auch bei der durchgeführten Suche auftauchten und in der Regel nichts mit E-Sport zu tun hatten. Zudem wurden alle 50 katalanischen Titel nach Durchsicht gelöscht. Eine Anfrage nach „Serious Games“ wurde in *SPORTDiscus* nicht durchgeführt.

Das Sportinformationsportal des *Bundesinstituts für Sportwissenschaft*, SURF, enthält die BISp-Datenbanken SPOLIT (wissenschaftliche Literatur), SPOFOR (Projekte), SPOMEDIA (audio-visuelle Quellen) sowie den Fachinformationsführer Sport, der qualitätsgeprüfte Internetquellen ausweist. In den über 261.000 Datensätzen wurden am 17. April 2018 mit der alternativen Schlagwortrecherche „[e-sport OR Videospiel](#)“ 316 Treffer erzielt, davon knapp die Hälfte Zeitschriftenaufsätze. Hinzu kamen die

Datensätze der Sammelbände, die selbst mit keinem der beiden Schlagwörter versehen waren, aber Aufsätze enthielten, die wiederum in der Treffermenge aufgetaucht waren. Zum Zeitpunkt der Recherche befanden sich lediglich eine audio-visuelle Quelle und eine Internetressource in SURF. Für Projekte lieferte SURF derzeit eine Fehlanzeige. Mittlerweile wird hier das Forschungsvorhaben „EA Sports: Kritische Reflexion digitaler Spiele im Sportkontext“ ([Memmert 2018](#)) dokumentiert (Stand: 31. Juli 2018).

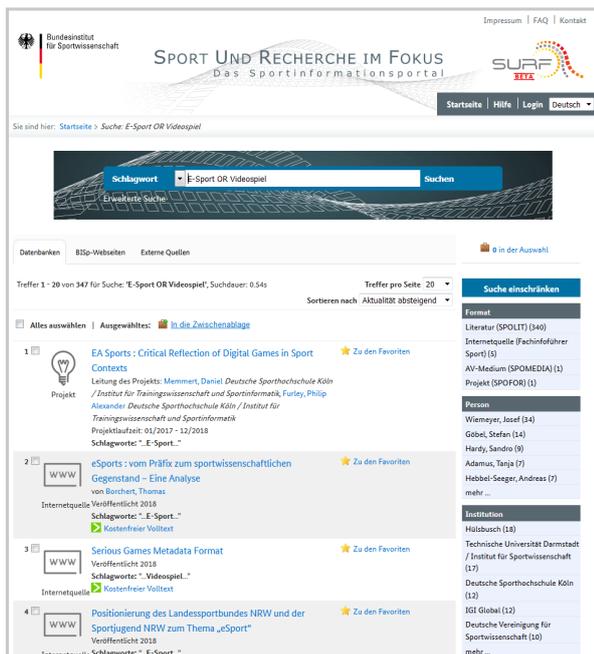


Abb. 12: Screenshot des Sportinformationsportals SURF. Recherche mit den Schlagwörtern E-Sport und Videospiele (03. August 2018). BISp

Tauchten einzelne Titel in verschiedenen Datenbanken auf, wurde der Datensatz mit den meisten Angaben übernommen. Leider weisen nicht alle Datenbanken Schlagwörter, Zusammenfassungen oder Links zu weiteren Angaben oder gar Volltexten im Internet aus. Nach Möglichkeit wurden deshalb Zusammenfassungen und Internetlinks nachrecherchiert, um den Nutzerinnen und Nutzern ein Höchstmaß an verfügbarer Information zu bieten.

Anspruch der hier vorgelegten Zusammenstellung ist es, einen Überblick über wissenschaftliche Publikationen zu E-Sport und Serious Games im Kontext des Sports zu bieten. Aufgrund unterschiedlicher Verschlagwortungen in den genutzten Datenbanken erfasst die vorliegende

Zusammenstellung aber eventuell nicht alle dort aufgeführten Nachweise zu den beiden Themenkomplexen. Wie in den Bibliographien des BISp üblich, sollen die fast für jeden Datensatz ermittelten Internetlinks den Komfort bieten, die Volltexte entweder direkt und kostenfrei oder zumindest möglichst schnell und unkompliziert verfügbar zu machen. Damit dient sie als praktische Arbeitshilfe für Politik, Wissenschaft, Sport und entsprechende Interessenvertretungen.

Literatur- und Quellenangaben

Abgeordnetenhaus von Berlin/Wissenschaftlicher Parlamentsdienst (2016). *Gutachten über Voraussetzungen und Auswirkung von eSport als Sportart*. Berlin: Abgeordnetenhaus von Berlin.

Adamus, Tanja (2015). *Organisation und Gestaltung von Lernprozessen in Computerspielen. Eine Untersuchung am Beispiel der deutschen E-Sport-Szene*. Essen, Duisburg: Universität Duisburg-Essen.

ARD (2016). *eSport - vom Schmutzdelkind zum Shootingstar*. Filmdokumentation vom 12.11.2016. Online unter https://www.youtube.com/watch?v=e_hnbH6Dt-g, letzter Zugriff am 03.07.2018.

Ashton, Graham (2018). Shanghai District Plans Esports Industrial Park, In Collaboration with Tencent. *The eSports Observer* am 12. Juli 2018, online unter <https://esportsobserver.com/esports-industrial-park-tencent/>, letzter Zugriff am 03.07.2018.

Bächle, Frank (2018). „e(h) alles Sport!?“ *Sportunterricht*, 67 (4), S. 145.

Borchert, T. & Schneider, A. (2018 / in press). Sport oder kein Sport, das ist nicht die Frage. Eine kritische Betrachtung des eSports aus sportwissenschaftlicher Perspektive. In A. Schneider, J. Köhler, F. Schumann & T. Borchert (Hrsg.), *eSports ignorieren oder integrieren?! (S. 24-41)*. Wiesbaden: Springer VS.

BPB (2018a). *Verbotene Spiele? Bundeszentrale für politische Bildung*. Bonn. Online unter <http://www.bpb.de/gesellschaft/digitales/verbotene-spiele/>, letzter Zugriff am 03.07.2018.

- BPB (2018b). *Computerspiele. Basisinformationen und praktische Tipps zum pädagogischen Umgang*. Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn. Online unter http://www.bpb.de/system/files/dokument.pdf/Spielbar_Broschuere_Web_2018-04-06.pdf, letzter Zugriff am 03.07.2018.
- BR (2014). „Viel größer als Skateboarden“. Interview mit ESL-Chef Ralf Reichert vom 06.05.2014. Online unter <https://www.br.de/puls/themen/sport/interview-ralf-reichert-e-sports-liga-100.html>, letzter Zugriff am 03.07.2018.
- Braumüller, B. (2018). Sportbezogenes Handeln in virtuellen sozialen Netzwerken. Bedeutung und Relevanz für das Sporttreiben und die sportive Identität junger Erwachsener. *German Journal of Exercise and Sport Research*, 48 (1), 79-88.
- Breuer, Markus (2012). Der E-Sport. Ein drittes Modell des professionellen Sports? In: Markus Breuer (Hrsg.), *E-Sport: Perspektiven aus Wissenschaft und Wirtschaft*. Glückstadt: Hülsbusch (Game studies), S. 91-116.
- Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (2017). *15. Kinder- und Jugendbericht. Bericht über die Lebenssituation junger Menschen und die Leistungen der Kinder- und Jugendhilfe in Deutschland*. Berlin (Bundestags-Drucksache 18/11050). Online unter: <https://www.bmfsfj.de/blob/115438/d7ed644e1b7fac4f9266191459903c62/15-kinder-und-jugendbericht-bundestagsdrucksache-data.pdf>, letzter Zugriff am 03.07.2018.
- Bundesregierung (2017). *Computerspiele sind Kulturgut*. Meldung vom 22. August 2017. Online unter <https://www.bundesregierung.de/Content/DE/Artikel/2017/08/2017-08-22-merkel-gamescom.html>, letzter Zugriff am 03.07.2018.
- Caliskan, Yasemin; Rosa Entezari, Marc Eßer, Ulrike Ezold, Dennis Gelfart, Hafssa Mariami & Lisa Beutelspacher (2018). Spielend heilen. Ein systematisches Review zum Einsatz von Gamification in Therapie und Rehabilitation. *Information – Wissenschaft & Praxis*, 69, 1, 47-54.
- Castendyk, Oliver & Jörg Müller-Lietzkow (2017). *Abschlussbericht zur Studie: Die Computer- und Videospieleindustrie in Deutschland. Daten – Fakten – Analysen*. Hamburg 2017, Online unter: https://wirtschaft.hessen.de/sites/default/files/media/hmwvl/abschlussbericht_gamesstudie.pdf, letzter Zugriff 09.07.2018.
- CDU, CSU und SPD (2005). *Gemeinsam für Deutschland. Mit Mut und Menschlichkeit*. Koalitionsvertrag von CDU, CSU und SPD, Berlin. Online unter: <https://www.bundesregierung.de/Content/DE/Anlagen/koalitionsvertrag.pdf?blob=publicationFile&v=2>, letzter Zugriff am 03.07.2018.
- CDU, CSU und SPD (2018). *Ein neuer Aufbruch für Europa. Eine neue Dynamik für Deutschland Ein neuer Zusammenhalt für unser Land*. Koalitionsvertrag zwischen CDU, CSU und SPD. 19. Legislaturperiode, Berlin. S. 48. Online unter: <https://www.bundesregierung.de/Content/DE/Anlagen/2018/03/2018-03-14-koalitionsvertrag.pdf?blob=publicationFile&v=6>, letzter Zugriff am 03.07.2018.
- DOSB (2018). *Hoffnung auf Mittelaufwuchs und Dialog*. Pressemitteilung des Deutschen Olympischen Sportbundes Nr. 23/2018. Online unter <https://newsletter.dosb.de/pressemitteilung/archiv/2018/pm-koalitionsvertrag/>, letzter Zugriff am 03.07.2018.
- Elias, Norbert & Eric Dunning (1986). *Quest for excitement. Sport and leisure in the civilizing process*. Oxford: Blackwell.
- ESVD (2017). Homepage. Online unter <http://www.esvd.de/home>, letzter Zugriff am 03.07.2018.
- Freiburger Kreis (2018). Was will die GroKo – da sie nun kommt? *FK-Info* März/April, o. S. [4 Seiten Heftmitte].
- Fromme, Johannes (1999). Kinder, Freizeit und Computer. Zur Bedeutung von Bildschirmspielen in der Freizeit- und Alltagskultur von Kindern. *Spektrum Freizeit* (1), S. 56-76.

- Fromme, Johannes & Unger, Alexander (Hrsg.) (2018). *Computer games and New Media cultures: a handbook of Digital Games Studies*. Dordrecht: Springer Science and Business Media.
- Game (2018). Digitalstaatsministerin Bär stellt zeitnahe Umsetzung der Games-Förderung in Aussicht. Artikel vom 6. Juni 2018. Online unter <https://www.game.de/blog/2018/06/06/digitalstaatsministerin-baer-stellt-zeitnahe-umsetzung-der-games-foerderung-in-aussicht/>, letzter Zugriff am 03.07.2018.
- Gillmeister, Heiner (2017). *Tennis: a cultural history*. München: Equinox.
- Guttmann, Allen (1978). *From ritual to record: the nature of modern sport*. New York: Columbia Univ. Press.
- Hiltscher Julia (2015). „A short History of eSports“, in: Julia Hiltscher & Tobias M. Scholz (Hrsg.), *esports yearbook 2013/14* (S. 9-14). Norderstedt: BoD. Online unter https://books.google.de/books?id=ZHiqCgAAQBAJ&pg=PA143&lpg=PA143&dq=The+2006+International+Conference+on+Computer+Games+Development&source=bl&ots=-XJxbAkQRI&sig=W5v7Unxl55Xvmp_RfpuQ-UHyYB8&hl=d&sa=X&ved=0ahUKewij8vvltv_ZAhXSIVAKHaVXD4sQ6AEIczAJ#v=onepage&q=The%202006%20International%20Conference%20on%20Computer%20Games%20Development&f=false, letzter Zugriff am 03.07.2018.
- Huizinga, Johan (1938). *Homo ludens. Versuch einer Bestimmung des Spielelementes der Kultur*. Basel: Akad. Verl. Anst. Pantheon.
- Landeszentrale für politische Bildung Nordrhein-Westfalen (2006). *Gamer – zwischen E-Sport und Pixelmord*. Filmdokumentation von Rainer Fromm 2006. Düsseldorf. Online unter: <https://www.politische-bildung.nrw.de/multimedia/gamer-web-dvd/zwischen-e-sport-und-pixelmord/index.html>, letzter Zugriff 09.07.2018.
- LSB NRW (2018). *Positionierung des Landessportbundes NRW und der Sportjugend NRW zum Thema „eSport“*, Online unter: https://www.lsb.nrw/fileadmin/global/media/Downloadcenter/Ueber_den_LSB/Positionierung_des_Landessportbundes_NRW_und_der_Sportjugend_NRW_zum_Thema_eSport.pdf, letzter Zugriff 09.07.2018.
- Mann (2018). Tencent-Aktie fällt nach Verbot eines Videospiele. In: *Frankfurter Allgemeine Zeitung* vom 16. August 2018, S. 25.
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2007). *JIM-Studie 2007. Jugend, Information, (Multi-) Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland*. Stuttgart: mpfs. Online unter https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2007/JIM_Studie_2007.pdf, letzter Zugriff am 03.07.2018.
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2017). *JIM 2017. Jugend, Information, (Multi-) Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland*. Stuttgart: mpfs. Online unter https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2017/JIM_2017.pdf, letzter Zugriff am 03.07.2018.
- Meister, Dorothee M.; Jörg Müller-Lietzkow, Eckhard Burkatzki & Sonja Kröger (2018). Digital Games in the Context of Adolescent Media Behavior. In: Fromme, Johannes; Unger, Alexander (Hrsg.) (2018). *Computer games and New Media cultures : a handbook of Digital Games Studies* (S. 295-315). Dordrecht: Springer Science and Business Media.
- Möller, Carsten; Philip Furley & Daniel Memmert (2015). Critical Reflection of Digital Games in Sport Contexts. In: Jost, Patrick & Andreas Künz (Hrsg.), *Digitale Medien in Arbeits- und Lernumgebungen* (S. 54-61), Lengerich: Pabst Science Publ.
- Müller-Lietzkow, Jörg (2006). Sport im Jahr 2050: E-Sport! Oder: Ist E-Sport Sport?. *Medien + Erziehung* (6), S. 102-112.
- Murray, Trent (2018). Blizzard Signs Multiyear Deal to Bring Overwatch League to ESPN, ABC, and Disney Channels. *The Esport Observer* vom 11. Juli 2018. Online unter <https://esportobserver.com/disney-espn-overwatch-league-deal/>, letzter Zugriff am 03.07.2018.

- pat/AP (2008). Computerspiele sind Kultur. *Spiegel online* vom 14.08.2008 online unter <http://www.spiegel.de/netzwelt/spielzeug/jetzt-offiziell-computerspiele-sind-kultur-a-572152.html>, letzter Zugriff am 03.07.2018.
- Pope, Nigel; Kerri-Ann L. Kuhn & John J.H. Forster (Hrsg.) (2009). *Digital sport for performance enhancement and competitive evolution. Intelligent gaming technologies*. Hershey (Penn.): IGI Global.
- Puscher, Frank (2018). „Kann eSport olympisch werden? Professor Sascha Schmidt über die Chancen des virtuellen Sports“. *absatzwirtschaft* vom 09.05.2018, online unter <http://www.absatzwirtschaft.de/kann-esport-olympisch-werden-professor-schmidt-ueber-die-chancen-des-virtuellen-sports-131963/>, letzter Zugriff am 03.07.2018.
- Schiffer, Christian (2017a). *Killerspiele (1): Der Streit beginnt*. ZDFinfo Filmdokumentation vom 23.08.2017. Online unter <https://www.zdf.de/dokumentation/zdfinfo-doku/killerspiele-100.html>, letzter Zugriff am 03.07.2018.
- Schiffer, Christian (2017b). *Killerspiele (2): Der Streit eskaliert*. ZDFinfo Filmdokumentation vom 01.04.2018. Online unter <https://www.zdf.de/dokumentation/zdfinfo-doku/killerspiele-der-streit-eskaliert-102.html>, letzter Zugriff am 03.07.2018.
- Schiffer, Christian (2018). *Killerspiele (3): Virtual Reality und neuer Streit*. ZDFinfo Filmdokumentation vom 01.04.2018. Online unter <https://www.zdf.de/dokumentation/zdfinfo-doku/killerspiele-virtual-reality-streit-102.html>, letzter Zugriff am 03.07.2018.
- Schmidt-Sinns, Jürgen (2018). „Brave News world. E-Sport zur Diskussion gestellt“. *Sportunterricht* 67, 7, S. 323-324.
- Stegemann, Frank (2011). *Spielregeln für virtuelle Welten. Über die Faszination von Computerspielen und ihre möglichen Wirkungen*. München: AVM-Verl.
- Streppelhoff, Robin (2017). „Sportpolitische Themen des Jahres 2016 im Spiegel der BISp-Pressedokumentation“. Bundesinstitut für Sportwissenschaft (Hrsg.), *BISp-Report 2015/2016* (S. 65-88). Hellenthal: Sportverlag Strauß.
- Treumann, Klaus Peter; Eckhard Burkatzki, Mareike Strotmann & Claudia Wegener (2005). Hauptkomponentenanalytische Untersuchungen zum Medienhandeln Jugendlicher. *Jahrbuch Medienpädagogik* 4, S. 145-167.
- USK (2018). Informationen der USK zu Fortnite Battle Royale. Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle. Online unter <http://www.usk.de/service/informationen-der-usk-zu-fortnite-battle-royale/>, letzter Zugriff am 03.07.2018.
- Wallrodt, Lars (2014). „Computerspielen wird olympisch werden“ (Interview mit Sascha I. Schmidt). In: *Die Welt* vom 06.09.2014, S. 22.
- WD (2017). *Ist E-Sport Sport? Stand der Diskussion*; WD 10 - 3000 - 036/17. Berlin: Wissenschaftlichen Dienste des Deutschen Bundestages. Online unter <https://www.bundestag.de/blob/515426/c2a9373a582f7908c090a658fdff1af8/wd-10-036-17-pdf-data.pdf>, letzter Zugriff am 03.07.2018.
- Württembergischer Landessportbund (2017). *E-Sport. Zukunftsfaktor oder Irrweg für Sportvereine und -verbände? Thesen, Positionen und Empfehlungen der 4. Sitzung des WLSB-Wissenschaftsforums*. Stuttgart: WLSB.
- Zimmermann, Olaf & Theo Geißler (Hrsg.) (2008). *Streitfall Computerspiele: Computerspiele zwischen kultureller Bildung, Kunstfreiheit und Jugendschutz*. Berlin: Deutscher Kulturrat. Online unter: <http://www.kulturrat.de/wp-content/uploads/2016/05/PK-1-Streitfall-Computerspiele.pdf>, letzter Zugriff am 03.07.2018

1. Definitionen und Einflüsse: Studien zum Verhältnis von E-Sport und traditionellem Sport

2018

Adamus, Tanja (2018).

Playing computer games as electronic sport - in search of a theoretical framing for a new research field (Übers.: Computerspiele spielen als elektronischer Sport - auf der Suche nach einer theoretischen Verortung eines neuen Forschungsfeldes).

In: Johannes Fromme und Alexander Unger (Hg.): Computer games and New Media cultures: a handbook of Digital Games Studies (Übers.: Computerspiele und Kulturen der neuen Medien: Ein Handbuch der Digital Games Studies). Dordrecht: Springer Science and Business Media, S. 477-490.

https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-94-007-2777-9_30

The phenomenon of e-sport implies an understanding of competitive engagement in computer and video games. Although very popular and well known among adolescents, scientific research and even game studies do not yet know much about this special gaming culture. Thus, the aim of this chapter is to provide a possible theoretical framing for the phenomenon of e-sport, which might then serve as a basis for further theoretical work and empirical research on this topic. Besides a detailed introduction to the current state of electronic sport, this chapter will discuss whether the concepts of subculture and scene have any explanatory value for this new research field.

Computer; E-sport; Fernsehen; Forschungsstand; Freizeitforschung; Gesellschaft; Internet; Jugendlicher; Kulturwissenschaft; Massenmedium; Mediensport; moderne; Netzwerk; Pädagogik; Realität; soziales; Sozialpädagogik; Sozialwissenschaft; Soziologie; Spielkultur; Videospiele; virtuelle.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Cheok, Adrian David; Inami, Masahiko; Romão, Teresa (Hg.) (2018).

Advances in computer entertainment technology. 14th International Conference, ACE 2017, London, UK, December 14-16, 2017; Proceedings (Übers.: Fortschritte in der Computer-Unterhaltungstechnologie: 14. Internationale Konferenz, ACE 2017, London, UK, 14.-16. Dezember 2017; Proceedings).

Cham: Springer International Publishing.

<http://www.springer.com/de/book/9783319762692>

This book constitutes the refereed conference proceedings of the 14th International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology, ACE 2017, held in London, UK, in December 2017. The 59 full papers presented were selected from a total of 229 submissions. ACE is by nature a multidisciplinary conference, therefore attracting people across a wide spectrum of interests and disciplines including computer science, design, arts, sociology, anthropology, psychology, and marketing. The main goal is to stimulate discussion in the development of new and compelling entertainment computing and interactive art concepts and applications.

The chapter ‚eSport vs irlSport‘ is open access under a CC BY 4.0 license via link.springer.com.

Computer; E-sport; Internet; Marketing; Massenmedium; Psychologie; Realität, virtuelle; Sozialwissenschaft; Soziologie; Spielkultur; Technologie; Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Cunningham, George B.; Fairley, Sheranne; Ferkins, Lesley; Kerwin, Shannon; Lock, Daniel; Shaw, Sally; Wicker, Pamela (2018).

eSport: construct specifications and implications for sport management (Übers.: E-Sport: Konstruieren von Spezifikationen und Implikationen für das Sportmanagement).

In: *Sport management review*, 21 (1), S. 1-6.

<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1441352317301705>

The purpose of this article is to add to the conceptual discussion on eSport, analyze the role of eSport within sport management, and suggest avenues for future eSport research. The authors suggest that debates surround the degree to which eSport represents formal sport, and disagreements likely stem from conceptualizations of sport and context. Irrespective of one's notion of eSport as formal sport, the authors suggest the topic has a place in sport management scholarship and discourse. Such a position is consistent with the broad view of sport adopted by *Sport Management Review*, the perspective that eSport represents a form of sportification, and the association among eSport and various outcomes, including physical and psychological health, social well-being, sport consumption outcomes, and diversity and inclusion. Finally, the authors conclude that eSport scholarship can advance through the study of its governance, marketing, and management as well as by theorizing about eSport.

Begriffsbestimmung, E-Sport, Entwicklung, Forschungsstand, Management, Prognose, Sportmanagement, Sportsoziologie, Sportökonomie, Trend, Trendanalyse, Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Funk, Daniel C.; Pizzo, Anthony D.; Baker, Bradley J. (2018).

eSport management: embracing eSport education and research opportunities (Übers.: E-Sportmanagement: E-Sport-Bildungs- und Forschungsmöglichkeiten wahrnehmen).

In: *Sport management review* 21, (1), S. 7-13.

<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1441352317300670>

Highlights

- eSport, organized video game competitions, is increasingly recognized as sport.
- eSport's structure, organization, and institutionalization qualify the activity as sport.
- eSport represents a novel area for sport management research, education, and practice.
- Expertise from sport management can inform emerging dilemmas facing eSport.
- Organized eSport events and competitions should remain within sport management.

Abstract

Consumer demand for eSport and the growth of organized video game competitions has generated considerable attention from the sport, event, and entertainment industries. eSport therefore represents a novel and popular area for sport management academics to conduct research, educate students, and service industry. However, despite growth and acceptance by consumers and practitioners, academics debate eSport's position within the domain of sport management, their debates largely concentrated around the question of whether eSport can be classified as sport. In this article, the authors argue for the inclusion of organized eSport events and competitions within sport management vis-à-vis eSport's meeting certain defining criteria of sport in general. eSport's connection to traditional sport and defining characteristics are addressed to support eSport's role as a sport entertainment product recognized by industry as representing a substantial growth opportunity for sport and related organizations. As eSport continues to evolve, practitioners face managerial challenges that are similar to those in traditional sport, particularly in areas of governance and diversity. Sport management academics should embrace the potential of eSport in order to examine this evolution and provide guidance to industry through education and research.

Begriffsbestimmung, E-Sport, Entwicklung, Forschungsstand, Lehre, Management, Sportentwicklung, Sportmanagement, Sportorganisation, Sportsoziologie, Sportveranstaltung, Sportökonomie, Trendanalyse, Unterhaltung, Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Hallmann, Kirstin; Giel, Thomas (2018).

eSports – competitive sports or recreational activity? (Übers.: E-Sport: Wettkampfsport oder Freizeitaktivität zur Erholung?).

In: *Sport management review*, 21 (1), S. 14-20.

<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1441352317300700>

Highlights

- Reflecting whether eSports can be considered as a sport.
- eSports lack core physical activity elements and organisational structures.
- Some acknowledged sports also lack physical activity elements.
- There is a lot of potential for marketers within the eSports business.
- Staging experiences might be in particular useful for marketers.

Abstract

eSports is growing around the globe, with more and more individuals are engaged as players or spectators. In this paper, the authors reflect on whether eSports can be considered as sport based on evaluating five characteristics of sport and assessing them for eSports. Currently, eSports are not a sport but there is the potential that eSports will become a sport. Different opportunities how marketers and managers can attend to eSports are outlined.

Begriffsbestimmung, E-Sport, Entwicklung, Forschungsstand, Freizeitsport, Hochleistungssport, Leistungssport, Management, Marketing, Prognose, Sportmanagement, Sportsoziologie, Sportökonomie, Strukturanalyse, Trend, Trendanalyse, Untersuchung, vergleichende, Videospiele, Wettkampf.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Heere, Bob (2018).

Embracing the sportification of society: Defining e-sports through a polymorphic view on sport

(Übers.: Die Versportlichung der Gesellschaft annehmen: E-Sport mittels einer polymorphen Sicht auf den Sport definieren).

In: *Sport management review*, 21 (1), S. 21-24.

<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S144135231730061X>

Highlights

- E-sports are a manifestation of sportification.
- Sportification means to view, organize, or regulate a non-sport activity in such a way that it resembles a sport and allows a fair, pleasurable, and safe environment for individuals to compete and cooperate.
- Sportification should allow competitors to compare their performances to each other, and future and past performances.
- Sportification might occur by adding a sport component to an existing activity in order to make it more attractive to its audiences.
- The negative and positive effects of e-sports need to be examined with the sport management discipline.

Abstract

In this paper, the author argues that, regardless of whether e-sports qualify as sports, they should

be examined in sport management because they are a manifestation of sportification. Sportification means to either: (a) view, organize, or regulate a non-sport activity in such a way that it resembles a sport and allows a fair, pleasurable, and safe environment for individuals to compete and cooperate, and compare their performances to each other, and future and past performances; or (b) add a sport component to an existing activity in order to make it more attractive to its audiences. As the sport industry itself is embracing e-sports as a sport, scholars should embrace e-sports as a manifestation of sportification and examine their negative and positive effect on our industry.

Begriffsbestimmung, E-Sport, Entwicklung, Forschungsstand, Gesellschaft, Management, Prognose, Sportentwicklung, Sportmanagement, Sportsoziologie, Sportökonomie, Strukturanalyse, Trend, Trendanalyse, Videospiele, Wandel, sozialer.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

McCutcheon, Christopher; Hitchens, Michael; Drachen, Anders (2018).

eSport vs irlSport (Übers.: eSport gegen Sport „im echten Leben“).

In: Adrian David Cheok, Masahiko Inami und Teresa Romão (Hg.): *Advances in computer entertainment technology. 14th International Conference, ACE 2017, London, UK, December 14-16, 2017; Proceedings* (Übers.: Fortschritte in der Computer-Unterhaltungs-Technologie: 14. Internationale Konferenz, ACE 2017, London, UK, 14.-16. Dezember 2017; Proceedings). Cham: Springer International Publishing, S. 531-542.

https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-319-76270-8_36; 10.1007/978-3-319-76270-8_36

This paper examines in-real-life (irl) sport and eSports in an attempt to clarify the definition of eSport. The notion of physicality and embodiment are central to the need for clarity in understanding of what eSports are and whether they are sport or some other activity. By examining existing definitions of eSport and irlSport we can identify the similarities and differences between these activities. Methodologically the paper uses the philosophical process of critical thinking and analysis to examine the various approaches taken to defining both eSport and irlSports. Our aim is to highlight the inherent problem of the definition of eSports and irlSports (and the privileging of the term sport as it currently applies only to irlSports). We find that eSports are sports and that the definition of sport should be expanded to include sub-categories of irlSports and eSports.

Computer; E-sport; Internet; Marketing; Massenmedium; Psychologie; Realität, virtuelle; Sozialwissenschaft; Soziologie; Spielkultur; Technologie; Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Pizzo, Anthony D.; Baker, Bradley J.; Na, Sangwon; Lee, Mi Ae; Kim, Doohan; Funk, Daniel C. (2018).

eSport vs sport: a comparison of spectator motives (Übers.: E-Sport gegen Sport: ein Vergleich der Motive von Zuschauern).

In: *Sport marketing quarterly* (vorab online), S. o.S.

https://www.researchgate.net/publication/321850348_eSport_vs_Sport_A_Comparison_of_Spectator_Motives

eSports, organized video game competitions, are growing in popularity, with top tournaments drawing crowds of spectators rivaling traditional sporting events. Understanding the extent to which eSport operates similarly to traditional sport is vital to developing marketing strategies for the eSport industry and informing academic research on eSport. Prior research has examined eSports in isolation from traditional sports, overlooking direct comparisons to understand the degree to which eSport spectators are motivated similarly to traditional sport spectators. The current study measures widely-used sport consumption motives to examine their influence on eSport spectatorship and game attendance frequency. In South Korea, spectator motives across one traditional sport (soccer)

and two eSport contexts (FIFA Online 3 and StarCraft II) were measured. MANOVA results identify similar patterns for 11 out of 15 motives across the three. Significant differences between contexts include vicarious achievement, excitement, physical attractiveness, and family bonding. Multiple regression analysis results show that spectators across contexts have distinct sets of motives influencing game attendance. The current study demonstrates that traditional sport and eSports are similarly consumed, suggesting that sport industry professionals can manage and market eSport events similarly to traditional sport events.

Computer, E-Sport, Marketing, Motivationsforschung, Professionalisierung, Realität, virtuelle, Spiel, Sportmanagement, Sportpsychologie, Sportsoziologie, Sportveranstaltung, Sportökonomie, Südkorea, Untersuchung, empirische, Untersuchung, vergleichende, Verhalten, soziales, Videospiele, Zuschauer, Zuschauerverhalten.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2017

Blum, David (2017).

Ist eSport in Deutschland als Sport anzusehen? Untersuchung des eSports als Mediensport.

Köln: Deutsche Sporthochschule Köln. Bachelorarbeit

Ohne Referat.

Computer; Deutschland; E-sport; Forschungsstand; Mediensport; Spielforschung; Sport; Trendanalyse; Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Brock, Tom (2017).

Roger Caillois and e-sports: on the problems of treating play as work (Übers.: Roger Caillois und E-Sport: über die Probleme wenn man Spiel als Arbeit behandelt).

In: *Games and culture: a journal of interactive media*, 12 (4), S. 321-339.

<http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1555412016686878>

In *Man, Play and Games*, Roger Caillois warns against the “rationalization” of play by working life and argues that the professionalization of competitive games (agôn) will have a negative impact on people and society. In this article, I elaborate on Caillois’ argument by suggesting that the professional context of electronic sports (e-Sports) rationalizes play by turning player psychology toward the pursuit of extrinsic rewards. This is evidenced in the instrumental decision-making that accompanies competitive gameplay as well as the “survival” strategies that e-Sports players deploy to endure its precarious working environment(s). In both cases, play is treated as work and has problematic psychological and sociological implications as a result.

Arbeit, Arbeitsbedingung, Begriffsbestimmung, Berufsfeld, Computer, Digitalisierung, E-Sport, Entwicklung, Lebensführung, Professionalisierung, Realität, virtuelle, Spiel, Spielforschung, Spieltheorie, Sportpsychologie, Sportsoziologie, Sportspiel, Sportökonomie, Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Deutschland/Deutscher Bundestag/Wissenschaftliche Dienste/Kultur, Medien und Sport (2017).

Ist E-Sport Sport? Stand der Diskussion; WD 10 - 3000 - 036/17.

Deutschland/Deutscher Bundestag/Wissenschaftliche Dienste/Kultur, Medien und Sport.

Berlin.

<https://www.bundestag.de/blob/515426/c2a9373a582f7908c090a658fdff1af8/wd-10-036-17-pdf-data.pdf>

Der vorliegende Sachstand stellt die wichtigsten Argumente in der Diskussion um die Frage, inwieweit E-Sport als Sport anerkannt werden kann, dar. Die Arbeit beschränkt sich bewusst auf die Darstellung und Erörterung der Argumente. Da sich der Wissenschaftliche Parlamentsdienst des Abgeordnetenhauses von Berlin im März 2016 ebenfalls mit dem Thema „E-Sport“ detailliert befasst hat, werden ohne weitere Kommentare größere Teile seines Gutachtens übernommen. Desgleichen werden wissenschaftliche Abhandlungen, die sich unmittelbar der Fragestellung des Gutachtens widmen, direkt zitiert. Der Sachstand enthält überdies eine Auswahl weiterführender deutscher Literatur. Bis zum Zeitpunkt der Erstellung der Arbeit lag nur eine übersichtliche Anzahl wissenschaftlicher Werke vor, die sich mit E-Sport beschäftigen. Vor dem Hintergrund der unterschiedlichen Schreibweise des Begriffs E-Sport, wurde im Text und in allen Zitaten im Sinne der besseren Lesbarkeit einheitlich „E-Sport“ gewählt.

Autonomie, Begriffsbestimmung, Deutscher Olympischer Sportbund, E-Sport, Forschungsstand, Kooperation, Politik, Situationsanalyse, Sportentwicklung, Sportpolitik, Staat, Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Jenny, Seth E.; Manning, R. Douglas; Keiper, Margaret C.; Olrich, Tracy W. (2017).

Virtual(ly) athletes: where eSports fit within the definition of “Sport” (Übers.: Vituelle Athleten: wo E-Sport in die Definition von “Sport” passt).

In: *Quest* 69 (1), S. 1-18.

<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/00336297.2016.1144517?journalCode=uqst20>

Electronic sports, cybersports, gaming, competitive computer gaming, and virtual sports are all synonyms for the term eSports. Regardless of the term used, eSports is now becoming more accepted as a sport and gamers are being identified as athletes within society today. eSports has even infiltrated higher education in the form of an intercollegiate athletic sport, as two university athletic departments have made eSports an official varsity sport where scholarships are provided to collegiate eSports athletes. Thus, the intertwining of eSports and university athletics brings into question whether eSports should be considered sport by broader society. This article provides a brief history of eSports, a further developed definition of eSports, and a comparison of eSports to traditional philosophical and sociological definitions of sport. The purpose of this article is to provoke thought on the academically accepted definitions of sport and debate whether eSports should be considered a sport. Attention will be given to the following components of sport: play, organization, competition, skill, physicality, broad following, and institutionalization.

Begriffsbestimmung, E-Sport, Entwicklung, Gesellschaft, Internet, Prognose, Spielforschung, Spieltheorie, Sportentwicklung, Sportphilosophie, Sportsoziologie, Strukturanalyse, Videospiele, Wandel, sozialer.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Kaiser, Alexander (2017).

Ersatz oder Ergänzung? Eine empirische Studie zum Einfluss von eSport auf das Sport- und Freizeitverhalten von Jugendlichen und jungen Erwachsenen; eine empirische Studie.

München: GRIN-Verl. Staatsexamensarbeit.

<http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:101:1-201701112607>

Dient eSport als Ersatz oder Ergänzung zum Sport für Jugendliche und junge Erwachsene?

Es ist unbestreitbar, dass eSport ein Phänomen ist, welches dazu in der Lage ist Menschen zu begeistern. In der Electronic Sports League (ESL), eine der bekanntesten Ligen, um sich in elektronischer Form zu messen, werden regelmäßig neue Zuschauerrekorde aufgestellt. Durch die Eventreihe ESL One in der Commerzbank-Arena Frankfurt, fand 2016 das bislang größte eSportevent Europas statt. Professionelle Teams aus aller Welt trainieren auf dieses Event hin, um 250.000 US-Dollar Preisgeld zu gewinnen. Auch die Zuschauerzahlen sind beachtlich: schätzungsweise insgesamt 35 Millionen Zuschauer verfolgen solch ein Event zu Hause am Bildschirm und über insgesamt 100.000 Besucher pilgern zur Spielstätte vor Ort, um an großen Leinwänden die Spiele ihrer Stars live zu verfolgen.

Hinsichtlich der Prüfung welchen Einfluss eSport auf das Sport- und Freizeitverhalten von Jugendlichen und jungen Erwachsenen hat, muss zunächst analysiert werden, in wie weit eSport überhaupt als Sport zu betrachten ist. Hat eine Tätigkeit, die ohne bedeutende körperliche Anstrengung einher geht, überhaupt eine Daseinsberechtigung innerhalb des sportlichen Grundgedankens?

Des Weiteren soll das Sport- und Freizeitverhalten von Jugendlichen und jungen Erwachsenen betrachtet werden, denn die Zahl der sich bewegenden und sporttreibenden Jugendlichen sinkt stetig. Die Antwort, ob eSport als Grund hierfür genannt werden kann, soll geklärt werden. Ob gewissermaßen eSport als Konkurrenz zu Sport angesehen werden kann, die wachsende Begeisterung zur Ausübung und Verfolgung dieses neuen Phänomens des kompetitiven Videospieles ein Grund für den Bewegungsmangel von Jugendlichen ist, oder ob man durchaus Sport und eSport gleichermaßen betreiben kann, ist Hauptgegenstand und Fragestellung dieser Examensarbeit.

Mittels einer selbst durchgeführten Online-Umfrage werden die Befunde auf Gehalt und Qualität in der Praxis überprüft. Weitere themendienliche Konklusionen sollen durch die Online-Studie geschlossen werden. Zunächst jedoch werden 3 Thesen aufgestellt, die zum Ende der Arbeit ebenfalls überprüft werden sollen. (geändert).

Bewegungsmangel; Computer; Electronic Sports League; empirische; Ergänzungssportart; Erwachsener; E-sport; Fernsehen; Freizeitverhalten; internationale; Jugendlicher; Liga; Massenmedium; Profisport; Public Viewing; Rekordentwicklung; Spiel; Spielangebot; Sportberichterstattung; Sportsoziologie; Sportveranstaltung; Sportverhalten; Untersuchung; Videospiele; Videotechnik; Zuschauer.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Markovits, Andrei S.; Green, Adam I. (2017).

FIFA, the video game: a major vehicle for soccer's popularization in the United States (Übers.: FIFA, das Video-Spiel: ein wesentlicher Faktor zur Verbreitung des Fußballs in den Vereinigten Staaten von Amerika).

In: *Sport in society: cultures, commerce, media, politics*, 20 (5-6), S. 716-734.

<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/17430437.2016.1158473>

Soccer in the United States is undergoing major changes. The game's growth on the fields of the country's suburbs and among its middle class has been nothing short of sensational. Major events such as the World Cup – both Men's and Women's – have gained the sport millions of followers. In addition, a growing number of Americans has come to incorporate Europe's most prestigious tournaments and prominent leagues into its daily sports consumption. Our study analyses how a particular venue – EA Sports' FIFA video game series – has contributed to this fascinating ongoing development. While at

this temporal stage, soccer's popularity in following (in notable contrast to playing) continues to lag behind that of America's 'Big Four' of football, baseball, hockey and basketball, recent events, aided by the burgeoning proliferation of FIFA the video game, may catapult soccer's cultural presence into the Big Four's in coming years.

21. Jahrhundert, Beeinflussung, E-Sport, Entwicklung, geschichtliche, Entwicklung, kulturelle, FIFA, Fußballspiel, Konsum, Prognose, Sportentwicklung, Sportsoziologie, Sportverband, internationaler, Trendanalyse, USA, Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Müller, Frederick (2017).

Counter Strike in der eSports-Debatte. Virtuelles Ballern als sportlicher Wettkampf?

Köln: Deutsche Sporthochschule Köln. Bachelorarbeit

Ohne Referat.

E-sport; Internet; Realität, virtuelle; Spielanalyse; Spielforschung; Videospiele; Wettkampf.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Rosell Llorens, Mariona (2017).

eSport Gaming: The Rise of a New Sports Practice.

In: *Sport, Ethics & Philosophy*, 11 (4), S. 464-476.

<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/17511321.2017.1318947?journalCode=rsep20>

Over recent years, the eSport phenomenon has grown in players and audience. The broadcast of certain eSport events have become worldwide mass events. Conceiving eSport gaming as an actual sports practice is not yet common, but it is current issue that deserves careful attention. This article stands on the idea that eSport gaming could be considered a sport and it examines some reasons on that regard. First of all, the piece will elucidate what the practice of gaming involves and if there are reasons to consider the claim that it can be an actual sports practice. Secondly, it will address the distinctive features that eSport gaming as a sport may have. Thirdly, it wants to explore and explain an example of an eSport worldwide success which is the case of League of Legends. And finally, it will introduce and briefly discuss some sports issues this new sports practice would encounter in the near future and which might derive into policy matters. ABSTRACT FROM AUTHOR.

*ESPORTS; *SPORTS; *SPORTS & state; esport; gaming; League of Legends; Sport definition; sports practice.

Quelle: SportDiscus.

Schaepkoetter, Claire C.; Oja, Brent; Mays, Jonathan; Krueger, Kyle; Hyland, Sean Thomas; Christian, Ronald et al. (2017).

The "New" Student-Athlete: An Exploratory Examination of Scholarship eSports Players.

In: *Journal of Intercollegiate Sport*, 10 (1), S. 1-21.

<https://journals.humankinetics.com/doi/abs/10.1123/jis.2016-0011>

The growth and popularity of eSports cannot be understated. The domain has become so mainstream that colleges and universities are rapidly beginning to launch eSports programs within their athletics departments. In this study, the authors interviewed 33 student-athletes receiving scholarships for participating in eSports at one institution. In all, the identity and social capital of athletes in this "new" athletic arena were explored and compared with previous studies examining "traditional" athletes.

The implications of the similarities and differences are discussed and ideas for future research into this emerging field are presented. ABSTRACT FROM AUTHOR.

*COLLEGE athletes; *ESPORTS; *SCHOLARSHIPS; *VIDEO games; Berkeley; eSports; identity; student-athletes; UNIVERSITY of California.

Quelle: SportDiscus.

Schmid, Jenny (2017).

Profifußballvereine im E-Sport. Eine empirische Untersuchung zum E-Sport als Instrument der Zielgruppenerweiterung und zur Generierung neuer Einnahmen.

Tübingen: Universität Tübingen. Bachelorarbeit

Ohne Referat.

Bundesliga; E-sport; Fußballspiel; Profisport; Sportmanagement; Sportverein; Sportvereinsforschung; Vereinssport; Zielgruppe.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2016

Conway, Steven (2016).

An earthless world: the contemporary Enframing of sport in digital games.

In: *Sport, Ethics & Philosophy*, 10 (1), S. 83-96.

<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/17511321.2016.1177110?journalCode=rsep20>

This article provides a phenomenological understanding of contemporary sport and its digital game incarnation. The latter is highlighted as, currently, an example par excellence of what Martin Heidegger referred to as Enframing (Ge-Stell): the essence of modern technology that discloses being only in its availability for consumption. This concept is clarified and compared with a phenomenological comprehension of art and play. Building upon these notions, the physical sport and its digital emulation are compared and contrasted, illustrating how key criteria for play and artwork are met or nullified. Finally, we come to a diagnosis of the sport digital game in its current form, suggesting how it may meet these criteria through acknowledgement and appreciation of its technological basis. ABSTRACT FROM AUTHOR

Este artículo proporciona una comprensión fenomenológica del deporte contemporáneo y su encarnación en los juegos digitales. Este último pone de relieve que, en la actualidad, un ejemplo por excelencia de lo que Martin Heidegger denomina “lo Impuesto” (Ge-Stell): la esencia de la tecnología moderna que abre el ser sólo en su disponibilidad para el consumo. Este concepto es aclarado y comparado con una comprensión fenomenológica del arte y el juego. Basándose en estas nociones, el deporte físico y sus emulaciones digitales se comparan y contrastan, ejemplificando cómo criterios clave para el juego y las obras de arte son cumplidos o anulados. Por último, llegamos a un diagnóstico del deporte digital en su forma actual, sugiriendo cómo éste puede cumplir los criterios anteriores a través del reconocimiento y apreciación de su base tecnológica. ABSTRACT FROM AUTHOR

Dieser Artikel liefert eine phänomenologische Perspektive auf den zeitgenössischen Sport und sein digitales Pendant. Letzteres wird hervorgehoben als – momentan zumindest – ein Beispiel par excellence für das, was Martin Heidegger Ge-Stell nannte: die Essenz moderner Technologie, die ihr Sein nur durch ihre Verfügbarkeit für den Konsum preisgibt. Dieses Konzept wird geklärt und verglichen mit einem phänomenologischen Verständnis von Kunst und vom Spielen. Aufbauend auf diesen Konzepten werden der physische Sport und seine digitale Emulation verglichen und kontrastiert, wodurch dargestellt wird, wie Schlüsselkriterien für das Spielen bzw. Kunstwerke erfüllt oder ungültig sind. Schließlich kommen wir zu der Diagnose des sportiven digitalen Spiels in seiner heutigen Form,

dass es diese Kriterien durch die Anerkennung sowie Schätzung seiner technologischen Grundlage erfüllen könnte. ABSTRACT FROM AUTHOR.

*ESPORTS; *VIDEO games -- Competitions; art; digital game; game; Heidegger; HUMAN-computer interaction; INTERNET games industry; Phenomenology; play; Sport; technology; VIRTUAL machine systems.

Quelle: SportDiscus.

Holt, Jason (2016).

Virtual domains for sports and games.

In: *Sport, Ethics & Philosophy*, 10 (1), S. 5-13.

<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/17511321.2016.1163729?journalCode=rsep20>

Videogames present deep challenges for traditional concepts of sport and games. Cybersport in particular suggests that sport might be transposed into digital arenas, and videogames in general provide apparently striking counterexamples to the orthodox Suitsian theory of games, seeming to lack strictly preliminary goals and perhaps even also constitutive rules. I argue as follows: (1) if any cybersports count as genuine sports, it will be those most closely resembling uncontroversial core instances of sport, those that essentially involve gross motor skill. Even so, we might reject cybersports as sport by distinguishing physical skills' domain of execution from their domain of application, sport implying the non-virtual status of both. (2) Although, like chess, videogames appear to lack preliminary goals, chess conventions and nominal descriptions of the object of any videogame suggest the possibility of Suitsian compliance, as does the inclusion of 'cheat codes' in videogame programming. Perhaps such sports and games are so ultimately only in a derivative sense, where the non-actual domains merely represent game-independent states of affairs. Still, the more virtual environments come to be seen as normal, the more such distinctions will appear arbitrary. If the world is already a text, it may soon become a digitized one. ABSTRACT FROM PUBLISHER

Los videojuegos plantean grandes desafíos a los conceptos tradicionales del deporte y los juegos. El ciberdeporte, en concreto, muestra que el deporte puede ser llevado a terrenos digitales, y que los videojuegos, en general, proporcionan llamativos y aparentes contraejemplos a la ortodoxa teoría suitsiana de los juegos, pareciendo que carecen estrictamente de la meta pre-lúdica e, incluso, también de reglas constitutivas. Mostraré lo siguiente: (1) si algunos ciberdeportes son considerados como verdaderos deportes, serán aquellos que mejor reflejen claramente los elementos esenciales del deporte, aquellos que esencialmente impliquen una actividad física considerable. Aun así, podríamos rechazar el ciberdeporte como deporte distinguiendo el ámbito de la ejecución del de la aplicación de las habilidades físicas, ya que el deporte implica el carácter no virtual de ambos. (2) Aunque, como el ajedrez, los videojuegos parecen carecer de metas pre-lúdicas, las convenciones del ajedrez y las descripciones nominales del propósito de cualquier videojuego muestran la posibilidad de cumplir con los criterios de Suits, al igual que lo hace la inclusión de "trucos" en la programación de videojuegos. Quizás, tales deportes y juegos son tal sólo en un sentido derivativo, en el que el ámbito no-real simplemente representa una situación independiente del juego. De todos modos, cuanto más comienzan a verse como normales los entornos virtuales, más parece que tales distinciones son arbitrarias. Si el mundo es ya un texto, puede ser que pronto se convierta en uno de tipo digital. ABSTRACT FROM PUBLISHER

Videospiele stellen eine große Herausforderung für traditionelle Konzepte des Sports und Spiels dar. Der Cybersport insbesondere weist darauf hin, dass Sport in digitale Arenen übertragen werden könnte, und Videospiele im Allgemeinen bieten offenbar ein starkes Gegenbeispiel für die orthodoxe Suits'sche Theorie des Spiels an, da ihnen anscheinend voranzeigende Ziele im engen Sinne und vielleicht sogar auch konstitutive Regeln fehlen. Meine Argumentation ist wie folgt aufgebaut: (1) wenn irgendwelche Cybersportarten als genuiner Sport gelten sollten, dann wird es diejenigen sein, die am stärksten unumstrittenen Hauptbeispielen des Sports ähneln, sprich diejenigen, die wesentlich auf

grobmotorische Fähigkeiten setzen. Selbst dann könnten wir aber Cybersportarten eine Absage erteilen, indem zwischen der Domäne der Ausführung vs. die Domäne der Anwendung von körperlichen Fähigkeiten unterschieden wird, wobei Sport den nichtvirtuellen Status beider impliziert. (2) Obwohl Videospiele wie Schach voranzeigende Ziele zu fehlen scheinen, legen Schachkonventionen sowie nominelle Beschreibungen des Ziels eines jeden Videospieles die Möglichkeit einer Suit'schen Übereinstimmung nahe, was ebenso für die Hinzunahme von ‚Cheatcodes‘ in die Programmierung von Videospiele gilt. Womöglich sind solche Sportarten und Spiele nur Ableitungen, in denen die nichtaktuellen Domänen spielunabhängige Zustände bloßrepräsentieren. Nichtsdestoweniger werden solche Unterscheidungen umso arbiträrer erscheinen, je mehr virtuelle Umgebungen als normal angesehen werden. Wenn die Welt bereits ein Text ist, wird sie vielleicht bald ein digitaler sein ABSTRACT FROM PUBLISHER.

*ELECTRONIC games; *ESPORTS; *VIDEO games -- Competitions; cybersport; game; MOTOR ability in youth; physical skill; Sport; Videogame; VIRTUAL machine systems.

Quelle: SportDiscus.

Holzhäuser, Felix; Bagger, Tim; Schenk, Maximilian (2016).

Ist E-Sport „echter“ Sport?

In: *SpuRt: Zeitschrift für Sport und Recht*, 23 (3), S. 94-98

Verf. thematisieren das Thema E-Sport, bei dem die Wettkämpfe zwischen Menschen im Rahmen von Computer- oder Videospiele ausgefochten werden. Dabei werde deutlich, dass vor allem von Seiten der Sportverbände und von staatlicher Seite erhebliche Zweifel bestehen, ob es sich bei E-Sport nach klassischer Definition um Sport handelt. Im Gegensatz zu anderen Ländern wird in Deutschland der E-Sport kritisch betrachtet, obwohl er Gegenstand einer eigenen, extrem umsatzstarken Wirtschaftsbranche ist. Verf. beschreiben anschaulich die tatsächlichen Hintergründe dieser modernen Wettkämpfe sowie die Entwicklung weltweit und stellen die Frage, ob es rechtliche Gründe gibt, den E-Sport als Sportart in Deutschland anzuerkennen bzw. welche Anforderungen erfüllt sein müssen, damit eine institutionelle Akzeptanz erfolgt. Die Strukturen im E-Sport werden im Vergleich zum klassischen Sportverbandswesen dargestellt. Vor dem Hintergrund vereins- und verbandsrechtlicher Grundsätze und der Aufnahmeordnung des DOSB wird eine mögliche Aufnahme des E-Sports in den DOSB diskutiert. Am Ende der Diskussion ist festzustellen, dass die Entwicklung des Sports grundsätzlich auch durch technische Entwicklungen in unserer Gesellschaft voranschreitet und dass auch der Sportbegriff und die Anschauung hierüber einem Wandel unterliegen. Aufgrund der rasanten Entwicklung des E-Sports stellen die Verf. die These auf, dass es nur noch eine Frage der Zeit sei, bis die Verbände und Institutionen sowie die Öffentlichkeit den E-Sport anerkennen.

Computer, Deutscher Olympischer Sportbund, E-Sport, Elektronik, Fertigkeit, motorische, Grundsatz-erklärung, Kraftfähigkeit, Organisationsform, Organisationsstruktur, Sportbegriff, Sportförderung, Sportorganisation, Sportrecht, Sportverband, nationaler, Videospiele, Wettkampfbedingung.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Jonasson, Kalle (2016).

Broadband and circuits: the place of public gaming in the history of sport.

In: *Sport, Ethics & Philosophy*, 10 (1), S. 28-41.

<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/17511321.2016.1171250?journalCode=rsep20>

This essay concerns the place of e-sport in the history of sport. E-sport is construed as an entity in this corpus, by seeking out historical counterparts that display similar forms of play and organisation. Thus, ancient Roman games are identified as an early instance of what could be called public gaming, i.e. competitive digital games in a public setting. Two recent philosophical statements regarding the

history of sport furnish the point of departure of the analysis: Steven Connor's historicising of the term sport, and Heather Reid's treatise of virtue in the games and athletics of antiquity. The varying content of sport in its course through time is discussed foremost in relation to how the human and nonhuman elements have been organised. In order to settle the role of public gaming in the history of sport, two aspects of Roman games are highlighted to 'fabricate' its legacy in the history of e-sport: Pollice Verso ('Thumb gesture') and simulations. It is concluded that the way Roman games have been understood in relation to Hellenic Athletics has its counterpart in how e-sport is understood in relation to sport. Public gaming as an instance in the history of sport, when contrasted to Greek athletics and Modern sport, appear as a deviant and violent practice. This view is problematised by a discussion of virtue in sport as being possible to elicit from it for both practitioners and spectators. Furthermore, public gaming appears as a bastard in the history of sport since it blurs the demarcation between human and nonhuman elements more often than its hallowed counterparts. To place e-sport as an entity in the history, present and future of sport testifies to that the phase sport is in now is characterised by hybridity, and that sport stands at a crossroads. If the next dominant understanding of sport primarily will connote 'corporeality' and 'humanness', such as in the case of lifestyle sport and sport for all, e-sport's focus on the 'formal' and 'competitive' aspects of modern sport will contribute to that deliverance; and vice versa. ABSTRACT FROM AUTHOR

Este ensayo trata del lugar que tiene el deporte electrónico (eSport) en la historia del deporte. El eSport es analizado como una entidad en este corpus, buscando homólogos históricos que muestran formas de juego y organización similares. Así, los antiguos juegos romanos son identificados como un ejemplo temprano de lo que podría llamarse como juego público, por ejemplo, juegos digitales competitivos en un entorno público. Dos afirmaciones filosóficas recientes con respecto a la historia del deporte proporcionan el punto de partida de este análisis: la historización que Steven Connor hace del término deporte, y el tratado de Heather Reid sobre la virtud en los juegos y deportes de la Antigüedad. El contenido variable del deporte en su curso a través del tiempo se discute sobre todo en relación a cómo se han organizado los elementos humanos y no humanos. Con el fin de establecer el papel de los juegos públicos en la historia del deporte, dos aspectos de los juegos romanos se resaltan para 'fabricar' su legado en la historia del eSport: Pollice Verso ('gesto del pulgar') y simulaciones. Se concluye que el modo en que los juegos romanos han sido entendidos en relación con el deporte helénico tiene su contrapartida en cómo el eSport se ha comprendido en relación al deporte. El jugar en público como caso en la historia del deporte, cuando se contrastan con el atletismo griego y el deporte moderno, aparece como una práctica pervertida y violenta. Esta propuesta es puesta a prueba a través de la discusión sobre la virtud en el deporte como algo que puede ser logrado tanto por practicantes, como por espectadores. Es más, los juegos públicos se muestran como un híbrido en la historia del deporte, ya que difuminan la demarcación entre los elementos humanos y no humanos con más frecuencia que sus santificados homólogos. Situar el deporte electrónico como una entidad en la historia, presente y futuro del deporte da muestra de que la fase en que éste se encuentra ahora se caracteriza por la hibridación, así como que el deporte está ante una encrucijada. Si la siguiente comprensión dominante del deporte connotará principalmente "corporalidad" y "humanidad", como en el caso del deporte como estilo de vida y el deporte para todos, el énfasis que el deporte electrónico pone en los aspectos "formales" y "competitivos" del deporte moderno contribuirá a tal proclamación; y viceversa. ABSTRACT FROM AUTHOR

Dieser Beitrag widmet sich der Einordnung des e-Sports in die Geschichte des Sports. E-Sport wird als eine Entität in diesem Corpus ausgelegt, indem geschichtliche Pendants gesucht werden, die ähnliche Formen des Spielens und der Organisation aufweisen. So werden antike römische Spiele als ein früher Fall dessen identifiziert, was öffentliches Spielen genannt werden könnte, d.h. kompetitive digitale Spiele in einem öffentlichen Kontext. Zwei neue philosophische Darstellungen bzgl. der Geschichte des Sports liefern den Ausgangspunkt dieser Analyse: Steven Connors Historisierung des Sportbegriffs sowie Heather Reids Abhandlung über Tugend in Spielen und der Leichtathletik der Antike. Die unterschiedlichen Bestandteile des Sports durch die Zeit werden in erster Linie in Bezug darauf

diskutiert, wie menschlich und nichtmenschliche Elemente organisiert worden sind. Um die Rolle vom öffentlichen Spielen in der Geschichte des Sports letztlich zu klären, werden zwei Aspekte römischer Spiele herausgegriffen, um sein Vermächtnis in der Geschichte des e-Sports ‚herzustellen‘: Pollice Verso („Daumengeste“) sowie Simulationen. Der Schluss wird gezogen, dass die Art und Weise, wie römische Spiele in Bezug auf die hellenische Athletik verstanden worden sind, ihre Entsprechung darin hat, wie der e-Sport bzgl. des Sports verstanden wird. Öffentliches Spielen als ein Fall in der Geschichte des Sports erscheint als eine deviante und brutale Praxis vis-à-vis griechische Athletik sowie modernen Sport. Diese Perspektive wird durch eine Diskussion von Tugend im Sport problematisiert, nach der es sowohl für Praktizierende als auch Zuschauer möglich ist, diese zu entlocken. Zudem erscheint öffentliches Spielen wie das Schmuttelkind in der Geschichte des Sports, da es die Grenze zwischen menschlichen und nichtmenschlichen Elementen öfter als ihre hochangesehenen Pendanten verschwimmen lässt. Um den e-Sport in der Geschichte zu platzieren, spricht der gegenwärtige und zukünftige Sport dafür, dass die Phase, in der sich der Sport momentan befindet, durch Hybridität gekennzeichnet ist und dass Sport an einem Scheideweg steht. Wenn das nächste dominante Verständnis des Sports primär durch ‚Körperlichkeit‘ und ‚Menschlichkeit‘ konnotiert ist, wie in den Beispielen des Lifestyle-Sports und des Sports für alle, wird der Fokus des e-Sports auf ‚formale‘ sowie ‚kompetitive‘ Aspekte des modernen Sports zu dieser Befreiung beitragen bzw. auch umgekehrt. ABSTRACT FROM PUBLISHER.

*ESPORTS; *VIDEO games -- Competitions; E-sport; history of sport; HUMAN-computer interaction; MOTOR ability in youth; public gaming; Roman games; VIRTUAL machine systems.

Quelle: SportDiscus.

Şentuna, Barış; Kanbur, Dinçer (2016).

What kind of an activity is a virtual game? A postmodern approach in relation to concept of phantasm by Deleuze and the philosophy of Huizinga.

In: *Sport, Ethics & Philosophy*, 10 (1), S. 42-50.

<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/17511321.2016.1177581>

Virtual games are played by millions of people today. Almost everyone has the means to access virtual worlds in most places in the world. Virtual games are new worlds for the players waiting to be discovered. Video games in this new world are considered to be sports activities by some people, while some oppose to this conception. In this regard, philosophical approaches set out and the current state of whether video games are considered as sports activities is presented. In addition to this classificatory issue an ethical one concerning the level of addiction for the players who immerse into the virtual worlds is also discussed, since the level of immersion is sometimes so high that some people die while playing video games on the computer. The answer to the question of how these video games can be so addictive is considered in relation to Johan Huizinga's *Homo ludens*, and the notion of phantasm by Gilles Deleuze. It is argued that the fantasy aspect of video games is more dominant than their being the products of imagination. The issue of whether video games can be considered as sports activities or not is still vague. Nevertheless, video games tournaments—which are called e-sports—are more common now and the growing number of spectators of e-sports provides for greater recognition for video games. These conditions may contribute to the acceptance of video games as sports activities in the future. ABSTRACT FROM PUBLISHER

Los juegos virtuales son jugados por millones de personas hoy en día. Casi todo el mundo tiene los medios para acceder a mundos virtuales en la mayoría de lugares del mundo. Los juegos virtuales son nuevos mundos para los jugadores que están esperando ser descubiertos. Los videojuegos en este nuevo mundo son considerados como actividades deportivas por algunas personas, mientras que otros se oponen a esta concepción. En este sentido, se presentan los enfoques filosóficos propuestos y estado actual de la cuestión sobre si los videojuegos son considerados como actividades deportivas. Además

de este problema clasificatorio, se discute una cuestión ética relativa al nivel de adicción de los jugadores que se sumergen en los mundos virtuales, ya que el nivel de inmersión es a veces tan alto que algunas personas mueren mientras juegan a videojuegos en el ordenador. La respuesta a la pregunta de cómo estos videojuegos pueden ser tan adictivos es considerada a raíz del Homo ludens de Johan Huizinga y de la noción de fantasma de Gilles Deleuze. Se argumenta que el aspecto fantástico de los videojuegos es más dominante por ser productos de la imaginación. La cuestión de si los videojuegos pueden ser considerados como actividades deportivas o no sigue siendo vaga. Sin embargo, los torneos de videojuegos--que se llaman eSport--son más comunes ahora y el creciente número de espectadores de los deportes electrónicos otorga un mayor reconocimiento a los videojuegos. Estas condiciones pueden contribuir a la futura aceptación de los videojuegos como actividades deportivas.

ABSTRACT FROM PUBLISHER

Heutzutage werden virtuelle Spiele von Millionen von Menschen gespielt. Fast jeder überall auf der Welt hat Zugang zu virtuellen Welten. Virtuelle Spiele sind neue Welten für Spieler, die auf ihre Entdeckung nur warten. In dieser neuen Welt werden Videospiele von manchen als sportliche Aktivitäten angesehen, während andere diesem Verständnis widersprechen. So starten philosophische Ansätze und der aktuelle Stand wird präsentiert, ob Videospiele als sportliche Aktivitäten betrachtet werden. Neben dem Problem der Klassifizierung wird zusätzlich ein ethisches bzgl. der Abhängigkeit von Spielern diskutiert, die in virtuelle Welten eintauchen, da das Niveau der Immersion gelegentlich so hoch ist, dass manche Menschen beim Videospielen am Computer verstorben sind. Die Antwort darauf, wie diese Videospiele derart abhängig machen können, wird in Bezug auf Johan Huizingas Homo ludens sowie der Vorstellung des Phantasmas bei Gilles Deleuze erwogen. Es wird dargelegt, dass der Aspekt der Fantasie bei Videospielen dominanter ist, da sie das Produkt von Vorstellungskraft sind. Die Frage, ob Videospiele als sportliche Aktivitäten angesehen werden können, ist noch vage. Nichtsdestotrotz finden Videospieldturniere – sogenannte e-Sports – immer häufiger statt und die wachsenden Zuschauerzahlen von e-Sports sorgen für eine breitere Anerkennung von Videospielen. Diese Bedingungen könnten zur Akzeptanz von Videospielen als sportlichen Aktivitäten in der Zukunft beitragen.

ABSTRACT FROM PUBLISHER.

*ESPORTS; *VIDEO games -- Competitions; E-sports; Homo ludens; HUMAN-computer interaction; MOTOR ability in youth; phantasm; sports ethics; Virtual games; VIRTUAL machine systems.

Quelle: SportDiscus.

Skubida, Dominika (2016).

Can some computer games be a sport? issues with legitimization of eSport as a sporting activity

(Übers.: Können manche Computerspiele Sport sein?: Herausforderungen bei der Legitimierung von E-Sport als sportliche Aktivität).

In: *International journal of gaming and computer-mediated simulations*, 8 (4), S. 38-52.

<https://www.igi-global.com/article/can-some-computer-games-be-a-sport/177249>

This paper focuses on the problem of social legitimization of eSport in the context of traditional sports. Its objective is to investigate knowledge and attitudes towards eSports, as well as their recognition as legitimate sports. The first part of the paper consists of the definition and differentiation between eSport and eSports. The second part provides an analysis of various definitions of sport and comparison of main qualities of eSport and sport. The third part includes identification of the most problematic features of eSports in public opinion and their analysis.

Aktivität, körperliche, Begriffsbestimmung, E-Sport, Internet, Spielforschung, Sportentwicklung, Sportphilosophie, Strukturanalyse, Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

van Hilvoorde, Ivo (2016).

Sport and play in a digital world.

In: *Sport, Ethics & Philosophy*, 10 (1), S. 1-4.

<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/17511321.2016.1171252>

An introduction is presented in which the editor discusses reports within the issue including the impact of gaming on children, virtual environment in a digital game, and the fundamental of motor skills in esports.

*ESPORTS; *MOTOR ability; *VIDEO games -- Competitions.

Quelle: SportDiscus.

2015

Hippe, Rebecca (2015).

„eSport“. Sport oder Spiel?

München: GRIN-Verl. Hausarbeit.

<http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:101:1-201510138966>

Unsere heutige Gesellschaft hat sich durch zahlreiche technische Erfindungen zu einer bewegungsarmen Wohlstandsgesellschaft entwickelt. Die meisten Menschen haben die Möglichkeit anfallende Strecken mit Auto und Zug zurückzulegen. Im Haushalt wird die Arbeit durch Maschinen erleichtert und auch die Freizeitgestaltung wird durch Fernseher und Computer extrem beeinflusst. Dieser moderne Lebensstil bringt auch Krankheiten, sogenannte Zivilisationskrankheiten, mit sich. Zu diesen Krankheiten zählen Bluthochdruck, Diabetes und Übergewicht. Als Ursachen für diese Krankheiten werden nicht nur ungesunde Ernährung und Konsum von Alkohol und Zigaretten genannt, sondern auch zunehmender Bewegungsmangel. Es scheint, als wären das Ursachen gegen die man leicht ankämpfen könnte. Jedoch gestaltet sich der Versuch, die Gesellschaft zu gesünderer Ernährung, geringerem Alkohol- und Tabakkonsum und mehr körperlicher Aktivität zu bewegen, als schwierig. Der Staat hat den Versuch unternommen, durch Rauchverbote an öffentlichen Orten den Zigarettenverbrauch zu vermindern. Die größte gesetzliche Krankenkasse Deutschlands, die Barmer GEK, hat zusammen mit der Bild am Sonntag, dem ZDF und dem Deutschen Turner-Bund die Kampagne „Deutschland bewegt sich“ gestartet, um die Deutschen zu mehr Bewegung zu animieren. Jedoch steht es nicht in der Macht des Staates oder anderen Organisationen die Menschen aus ihren Wohnzimmern heraus und zu sportlichen Aktivitäten zu zwingen.

Der Versuch, eine wichtige Komponente des modernen Lebens, die Verwendung technischer Geräte zuhause, mit Sport und Spaß zu verbinden, gelang dem Videospiele- und Spielekonsolenhersteller Nintendo. Dieser wirbt zum Beispiel in einem TV-Spot mit Tennisstar Steffi Graf für die Wii Fit Plus als „Ihr erster Schritt für mehr Bewegung“. Steffi Graf sagt in diesem Spot: „Ich finde es ganz toll, dass man zuhause die Möglichkeit hat mit einem individuellen Trainingsprogramm sich in Form zu halten. Hut ab, ich hätte nie gedacht, dass eine Spielekonsole mich fit halten könnte“. Doch ist die Wii tatsächlich in der Lage einen „fit zu halten“ und damit auch, den herkömmlichen Sport zu ersetzen? Sind Spielekonsolen wie die Wii eine geeignete Möglichkeit, um die heutige Gesellschaft zum Sport zu bewegen und so einen Beitrag zur Bekämpfung von Zivilisationskrankheiten zu leisten? Diesen Fragen möchte ich in meiner Seminararbeit nachgehen. Hierzu werde ich zunächst Definitionen von Sport und eSport vorstellen, aufzeigen wie sich eSport historisch entwickelt hat und welche Arten von eSport es gibt. Durch eigene Studien möchte ich den Trainingseffekt von Spielekonsolen anhand des Spiels „Tennis“ mit einem Vergleich zu normalem Tennis herausfinden. Hierfür habe ich zum einen eine Befragung von 20 Personen anhand der Borg-Skala und zum anderen Pulsmessungen bei zwei Probanden, die jeweils eine halbe Stunde Tennis und Wii-Tennis spielten, durchgeführt. Diese Ergebnisse werde ich in Relation zu Ergebnissen anderer Studien setzen, um deren Aussagekraft

zu überprüfen. Abschließend werden die Ergebnisse in einem Fazit zusammengefasst und diskutiert. (geändert).

Aktivität; Bewegungsmangel; Computer; Entwicklung; Erwachsener; E-sport; Fernsehen; Freizeitverhalten;

geschichtliche; Gesellschaft; Jugendlicher; körperliche; Krankheit; Lebensführung; moderne; Spiel; Spielangebot; Sportaktivität; Sportsoziologie; Sportspiel; tennis; Trainingseffektivität; Trainingswirkung; Untersuchung; vergleichende; Videospiele; Videotechnik; Zivilisationskrankheit.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Jenny, Seth E.; Schary, David P. (2015).

Virtual and “real-life” wall/rock climbing. Motor movement comparisons and video gaming pedagogical perceptions (Übers.: Virtuelles und „reales“ Wand-/Fels-Klettern: motorische Bewegungsvergleiche und Videospiele in der pädagogische Wahrnehmung).

In: *Sports technology*, 8 (3/4), S. 100-111.

<http://dx.doi.org/10.1080/19346182.2015.1118110>

The purpose of this study was to examine similarities and differences between motion-based video games (MBVGs) and “real-life” wall/rock climbing and determine the perceived usefulness of utilizing MBVGs when trying to teach someone how to authentically wall/rock climb. A mixed-methods multi-phase intervention with two randomized groups – wall/rock climbing first (WF; n = 12) and MBVGs first (GF; n = 12) utilizing Xbox One’s Kinect Sports Rivals Rock Climbing – was used. All participants had no prior climbing experience. Results indicated the participants perceived MBVGs and authentic wall/rock climbing were similar concerning climbing tactics/strategies and arm movements, but were different regarding effort and leg, finger/grip, and jumping movements. Moreover, both the MBVGs and “real-life” wall/rock climbing experiences were needed for a significant difference in the participants’ perceived understanding of both the necessary motor skills and tactics/strategies needed to wall/rock climb. In sum, MBVGs may be used as a pedagogical tool to teach strategies of wall/rock climbing, particularly with beginners or those with special needs, but caution must be heeded due to perceived effort and lower extremity movement differences compared to authentic climbing.

Bewegungsanalyse, Bewegungserfahrung, Bewegungswahrnehmung, Computersimulation, Felsklettern, Forschung, Fähigkeit, motorische, Klettern, Kletterwand, Leistungsanalyse, Methodenvergleich, Realität, virtuelle, Selbstwahrnehmung, Software, Sportpädagogik, Sporttechnologie, Sportwissenschaft, Untersuchung, vergleichende, Videospiele, Wahrnehmung.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Kobritz, Jordan (2015).

Should eSports be sanctioned as an NCAA sport?

In: *Journal of NCAA Compliance*, S. 4-5

The article reports on sanction of eSports or online video gaming as a sport under the National Collegiate Athletic Association (NCAA). Topics discussed include emergence of eSports leagues such as the Collegiate StarLeague (CSL) and the IvyLOL league, role of Kurt Melcher, associate athletic director at Robert Morris University (RMU), to offer eSports scholarship program at RMU, and same athletic and academic standards offered at RMU.

*ATHLETES; *INTERNET games; *SCHOLARSHIPS; *SPORTS; NATIONAL Collegiate Athletic Association.

Quelle: SportDiscus.

Löffler, Astrid (2015).

Von "Tennis for Two" zu "Angry Birds". Ein medienhistorischer Überblick des Social Gaming.

Wien: Universität Wien/Philologisch-Kulturwissenschaftliche Fakultät. Diplomarbeit

Die vorliegende Arbeit zeichnet die Entwicklung des Social Gamings von den ersten spielerischen Begegnung zwischen Mensch und Maschine in den Computerlaboren der Universitäten, allen voran dem Brookhaven National Laboratory und dem MIT, bis hin zu den Social Network Games, sowie den MMORPGs und den Smartphone-Games nach. Zuerst wird im ersten Teil eine theoretische Grundlage geschaffen. Dazu wird mit HUIZINGA und CAILLOIS zuerst definiert, über welche Merkmale sich das Spiel an sich beschreiben lässt. Weiters werden erste Kategorien vorgestellt, anhand derer sich auch die Social Games besser fassbar machen lassen. Diese sind die Kategorien „agon“, „alea“, „mimicry“, und „illinx“, die sich zwischen den zwei Polen „paidia“ und „ludus“ bewegen. Paidia bezeichnet hierbei ein freieres Spiel, das mehr Raum für Improvisation zulässt, und ludus eines das stark an Regeln orientiert ist, deren Nichteinhaltung zum sofortigen Ende des Spiels führt. Die Kategorie „agon“ bezeichnet eine Spielart, die stark wettbewerbsorientiert ist und in der die zwei Kontrahenten gegeneinander antreten und ihr Können nach vorher festgelegten Regeln miteinander vergleichen. Im Gegensatz dazu beschreibt „alea“ eine Spielart, die mehr dem Glücksspiel zuzuordnen ist und der Spieler nicht einen menschlichen Kontrahenten sondern das Schicksal herausfordert. Mit „mimicry“ lässt sich ein Spiel beschreiben, in dem der Spieler in die Rolle eines anderen schlüpft, und, häufig mit Maske und Verkleidung, für den Zeitraum des Spiels vorgibt, ein anderer zu sein. Die letzte Kategorie, „illinx“, beschreibt Spiele, die den Spieler in einen Rauschzustand versetzen. Ein Beispiel hierfür können Kreiselspiele, oder auch der Rausch einer Achterbahnfahrt sein. Nach der Vorstellung der ersten Kategorien werden mit Claus PIAS drei Genres des Computerspiels dargestellt, um hier die große Bandbreite der verschiedenen Spiele fassbarer machen zu können. Hierbei wird zwischen Action, Adventure und Strategie unterschieden. Neben der Vorstellung der Merkmale dieser Genres wird ebenfalls die Entwicklung des jeweiligen Genres aus anderen Bereichen der Computergeschichte aufgezeichnet, um die jeweiligen Merkmale besser verdeutlichen zu können. Zuletzt wird im Theorie-Abschnitt erläutert, was ein Social Game ausmacht, nämlich, dass die Interaktion zwischen den Spielern, neben dem gemeinsamen Spiel an sich, dazu führt, dass die Spieler stärker an das Spiel gebunden werden.

Computer; E-sport; Geschichte; Interaktion; Kommunikationswissenschaft; Medienforschung; soziale; Soziologie; Spiel; Spielforschung; Videospiel.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Möller, Carsten; Furley, Philip; Memmert, Daniel (2015).

More than a waste of time? Critical reflection of digital games in sport contexts (Übers.: Mehr als Zeitverschwendung?: kritische Betrachtung digitaler Spiele in Sportkontexten).

In: Patrick Jost und Andreas Künz (Hg.): Digitale Medien in Arbeits- und Lernumgebungen: Beiträge zum Usability Day XIII, 12. Juni 2015. Lengerich: Pabst Science Publ, S. 54-61.

https://www.researchgate.net/publication/301788428_Critical_Reflection_of_Digital_Games_in_Sport_Contexts

The goal of the present research was to investigate the beneficial effects of playing sport video games in addition to on-field training within a quasi-experimental field study amongst adolescent soccer players. Specifically, we tested whether one group of soccer players who received an additional soccer-specific training with the game EA FIFA 14 showed additional benefits concerning motivation, self-efficacy, and soccer-specific tactical skills compared to a group that received a placebo video game training. Both groups received exactly the same on-field soccer training for one week. The results indicate that there were no carry-over effects from playing EA FIFA 14 on any of the dependent variables. This pattern of results suggests that caution is warranted regarding the positive transfer of digital

games to real-world behavior. Future research should focus on a systematical adaptation of the digital games to the demands of the real-world behavior.

Kommunikationswissenschaft; Lernen; Massenmedium; Medienforschung; Realität, virtuelle.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Schulz, Oliver (2015).

Außerberufliche, sportliche Aktivität bei professionellen e-Sport-Athleten. Am Beispiel des Teams SK-Gaming.

Köln: Deutsche Sporthochschule Köln. Bachelorarbeit

Ohne Referat.

Bewegung; E-sport; Professionalität; Profisport; sportliche; Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Wiemeyer, Josef (2015).

Digitale Spiele im Fokus der Sportwissenschaft. Zwischen Verteufelung und Heilsbotschaften.

In: Ralf Brand, Christian Ernst, Claus Krieger, Christian Kröger und Jan Sohnsmeier (Hg.): Schulsport und Sportspiele: Facetten von Sportwissenschaft; Festschrift für Wolf-Dietrich Miethling. Schorndorf: Hofmann, S. 197-210.

<http://www.sportfachbuch.de/index.php?cmd=show&typ=Buch&nr=8880>

Digitale Spiele, d. h. Spiele, welche mithilfe von Geräten mit Mikroprozessor gespielt werden, sind – ungeachtet der vielfach benannten und belegten Gefahren – längst zu einem anerkannten Kulturgut avanciert, das immer noch die Diskussionen polarisiert. Im Jahre 1990, also vor fast 25 Jahren, äußerte sich Wolf Miethling zu digitalen Spielen. In diesem Beitrag sollen die von Wolf Miethling diskutierten Thesen zum Anlass genommen werden zu reflektieren, wie sich die von ihm damals diskutierten Argumente im Licht der zwischenzeitlichen Entwicklungen darstellen. Wolf Miethling diskutierte in seinem Beitrag acht Thesen, welche im folgenden Text zunächst aufgeführt und dann expliziert und diskutiert werden sollen. (geändert).

Beobachtung; Forschung; Forschungsstand; Geschlechterforschung; Geschlechterverhältnis; Schiedsrichter; Schulsport; Spielbeobachtung; Sportdidaktik; Sportinformatik; Sportlehrer; Sportlehrerverhalten; Sportpädagogik; Sportspiel; Sportunterricht; Sportwissenschaft.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2014

Fritz, Andreas (2014).

Massively Multiplayer Online RolePlaying: Games als Basis zur Konzeption eines sportmotorisch fundierten Rollenspiels.

In: *Bewegung & Sport*, 68 (3), S. 26-31

Eine der beliebtesten Freizeitaktivitäten von Kindern und Jugendlichen ist das Computerspielen. Über einen besonders starken Spielerzulauf erfreuen sich MassivelyMultiplayer Online Role Games (MMORPG) mit ihren komplex gestalteten Spielwelten, in welche die Spielenden mittels selbst erstellten Avatars eintauchen und für bewältigte Herausforderungen belohnt werden. Um Kindern zu ermöglichen, Kämpfe nicht nur virtuell, sondern mit allen Sinnen in der Realität zu erleben, werden Grundstrukturen von MMORPGs als Ausgangsbasis für reale Spielwelten genommen. Einerseits wird auf bereits vorhandene Sinngestaltungen und Motivationen aufgebaut, andererseits überschneiden sich die Aufgabenstellungen mit Themen, die auch im Bereich der (psychomotorischen) Gewaltpräventi-

on eine Rolle spielen. Um der Zielgruppe von MMORPGs gerecht zu werden, richtet sich das Spiel an Kinder und Jugendliche im Alter zwischen 10 und 14 Jahren. Verf.-Referat.

Aggression; Computer; Gewalt; Prävention; Psychomotorik; Schulsport; Sportpädagogik; Sportsoziologie; Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2013

Adamus, Tanja (2013).

Virtuelle Kulturen des Agon. Die Reproduktion der gesellschaftlichen Bedeutung des Wettbewerbs im E-Sport.

In: Diego Compagna und Stefan Derpmann (Hg.): Soziologische Perspektiven auf digitale Spiele. Virtuelle Handlungsräume und neue Formen sozialer Wirklichkeit. Konstanz: UVK Verl.-Ges, S. 133-150.

<https://d-nb.info/1028630913/04>

Ohne Referat.

Einfluss; Entwicklung; Funktion; Interaktion; Netzwerk; Realität; soziale; sozialer; soziales; Sozialwissenschaft; Soziologie; Spielforschung; Videospiele; virtuelle.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Compagna, Diego; Derpmann, Stefan (Hg.) (2013).

Soziologische Perspektiven auf digitale Spiele. Virtuelle Handlungsräume und neue Formen sozialer Wirklichkeit.

Konstanz: UVK Verl.-Ges.

<https://d-nb.info/1028630913/04>

Der vorliegende Band beleuchtet digitale Spiele als soziales Phänomen über drei leitende Perspektiven: die Charakterisierung und Relevanz für die soziologische Forschung, empirische Studien als Reflexion und Herausforderung gegenwärtiger kultureller Einbettung von Spielen und schließlich die Konsequenzen für die Sozialtheorie dieser neuartigen Feld-Strukturen vor dem Hintergrund gesamtgesellschaftlicher Prozesse. Spiele haben den Prozess der Moderne begleitet, die Handlungswelt ausgeweitet und darüber die Konstitutionsbedingungen sozialer Wirklichkeit so problematisch wie transparent gemacht. Trotz der wachsenden medialen und wissenschaftlichen Aufmerksamkeit findet sich keine genuin soziologische Diskussion. Die Beiträge dieses Bandes orientieren sich demnach vorrangig an den verschiedenen soziologischen Erklärungsmodellen und Zugängen um den Weg zu einer soziologischen Theorie des digitalen Spielens anzubahnen, benachbarten Disziplinen kommt dabei die Aufgabe zu, gesellschaftlich relevante Aspekte entsprechend ihrer jeweiligen disziplinspezifischer Expertisen zu erörtern. Denn erst auf der Grundlage eines interdisziplinären Zuschnitts des Phänomens können eine soziologisch gehaltvolle Untersuchung und eine Einordnung dessen erfolgen. Die AutorInnen führen in die verschiedenen Erscheinungsformen von Digitalen Spielen ein, thematisieren die Verzahnung spielerischer und realweltlicher Aspekte gesellschaftlicher Wirklichkeit, und etablieren eine fruchtbare Auseinandersetzung für einen sozialwissenschaftlichen Zugang in diese neue Feld-Struktur.

Einfluss; Entwicklung; Funktion; Interaktion; Netzwerk; Realität; soziale; sozialer; soziales; Sozialwissenschaft; Soziologie; Spielforschung; Videospiele; virtuelle.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Hebbel-Seeger, Andreas (2013).

Digitales Spiel und realweltliche Vorlage. Adaption und Transfer am Beispiel der Sportart Basketball.

In: Andreas Hebbel-Seeger und Thomas Horky (Hg.): Crossmediale Kommunikation und Verwertung von Sportveranstaltungen: Tagungsband zum Internationalen Hamburger Symposium „Sport, Ökonomie und Medien“ 2012; 12. Internationales Hamburger Symposium Sport und Ökonomie - 2012. Aachen: Meyer & Meyer (Sport und Ökonomie: Internationales Hamburger Symposium; science meets practice, 12), S. 100-133.

<https://d-nb.info/1028200110/04>

Es stellt sich die Frage, ob virtuelle (Sport-)Spiele realweltliche Vorlagen „nur“ adaptieren, eine Möglichkeit zur Verlängerung einer realweltlichen Kommunikation darstellen oder aber in einer Wechselbeziehung zum realen Sport und zu realen Sportevents stehen, die Einfluss auf das Marketing in beiden Welten nimmt; mithin ob es einen „Transfer“ zwischen beiden Welten gibt. Im vorliegenden Beitrag geht Verf. der Frage nach einem Transfer zwischen virtueller und realer Welt am Beispiel einer sportpraktischen Fertigkeit an. Dabei bezieht Verf. sich auf eine Studie in der Sportart Basketball, in der untersucht wurde, ob die Performanz von Basketballspielern unter der Aufgabenstellung realer Freiwürfe mit den Freiwurfleistungen in einer Augmented-Reality-Adaption korreliert. Aus der Einleitung (geändert).

Internet; Kommunikation; Marketing; Mediensport; Netzwerk, soziales; Öffentlichkeitsarbeit; Sportjournalismus; Sportökonomie; Sportveranstaltung; Übertragungsrecht.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2012

Breuer, Markus (2012).

Der E-Sport. Ein drittes Modell des professionellen Sports?.

In: Markus Breuer (Hg.): E-Sport: Perspektiven aus Wissenschaft und Wirtschaft. Glückstadt: Hülsbusch (Game studies), S. 91-116.

<http://d-nb.info/1024904253/04>

In diesem Beitrag wird untersucht, in welcher Form sich der elektronische Sport in bisherige Modelle des Profisports einordnen lässt. Nach einem kurzen Überblick über die Sportökonomie und die E-Sportökonomie stellt Verf. das angloamerikanische Modell des Sports, das Modell des Amateursports sowie die beiden klassischen Modelle des Profisports in Europa und den USA vor. In einem Zwischenfazit werden zentrale Gemeinsamkeiten und Unterschiede der beiden Profisportmodelle zusammengefasst. Darauf aufbauend wird die derzeitige Struktur des E-Sports in Deutschland analysiert (Rolle der Vereine, der aktiven Spieler, des Veranstalters, des Verbandes und der Medien) und mit den klassischen Modellen des Profisports abgeglichen. Es wird deutlich, dass die gegenwärtige Struktur des E-Sports auf ein drittes Modell hindeutet, das die Entwicklungen im klassischen Sport möglicherweise vorwegnimmt. Messerschmidt.

Computer; E-sport; Kommunikationswissenschaft; Pädagogik; Sensomotorik; Spiel; Sponsoring; Sportökonomie; Sportsoziologie; Sportwissenschaft; Trainingswissenschaft; Unternehmen; Videospiele; Wirtschaft.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Hebbel-Seeger, Andreas (2012).

The relationship between real sports and digital adaptation in e-sport gaming (Übers.: Die Beziehung zwischen realem Sport und der digitalen Adaptation im E-Sport).

In: *International journal of sports marketing and sponsorship*, 13 (2), S. 43-54.

<https://www.emeraldinsight.com/doi/pdfplus/10.1108/IJSMS-13-02-2012-B005>

The relationship between real sport and its digital adaptation is significantly influenced by technological advancements. However, it is not a process that has developed in a linear fashion. On the contrary, it has been formed from diverse, parallel and to some extent opposing processes. In this paper, the relationship between real sport and its digital adaptation in computer games, virtual environments and augmented reality will be analysed using concrete examples.

Computer, Computersimulation, Digitalisierung, E-Sport, Entwicklung, Informatik, Marketing, Realität, virtuelle, Simulation, Spiel, Sportmanagement, Sportspiel, Sporttechnologie, Sportveranstaltung, Sportökonomie, Technologie, Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2011

Büch, Martin-Peter; Maennig, Wolfgang; Schulke, Hans-Jürgen (Hg.) (2011).

Internationale Sportevents im Umbruch? Instrumentalisierung, Digitalisierung, Trivialisierung; Tagungsband zum: Internationalen Hamburger Symposium „Sport und Ökonomie“ 2010.

Aachen: Meyer & Meyer. (Sport und Ökonomie: Internationales Hamburger Symposium; science meets practice, 10).

<http://d-nb.info/1011612836/04>

„Umbrüche bei internationalen Sportevents thematisiert dieser Tagungsband zum 10. Internationalen Hamburger Symposium ‚Sport und Ökonomie‘. Wissenschaftler sowie Entscheider aus Sportorganisationen, Verwaltung und Politik diskutieren Trends und Innovationen bei Sportgroßveranstaltungen. Schwerpunkte sind die Instrumentalisierung von Sportevents für ökonomische und politische Zwecke und der Einfluss der Medien bzw. digitaler Medientechnologien auf den Sport und seine Events. Ferner ist die fortschreitende Veralltäglicung des gesellschaftlichen Gutes Sport ein Themenschwerpunkt des Tagungsbandes. Die Beiträge verdeutlichen, dass Sportevents mit Veränderungen und Herausforderungen konfrontiert werden, die ein kontinuierliches, strategisches Management sowie eine weitergehende ökonomische Betrachtung erfordern.“ (Autorenreferat). Inhaltsverzeichnis: Martin-Peter Büch, Wolfgang Maennig und Hans-Jürgen Schulke: Vorwort (7); Martin-Peter Büch, Wolfgang Maennig und Hans Jürgen Schulke: Struktur, Innovation, Wirkung. 10 Jahre Internationales Hamburger Symposium (9-22); Willi Lemke: Globale Sportveranstaltungen und internationale Verständigung (23-30); Stan du Plessis, Cobus Venter: The home team scores! A first assessment of the economic impact of World Cup 2010 (31-50); Luiz Martins de Melo: Experiences from World Cup 2010 in South Africa - first thoughts about implication for Brazil 2014 (51-66); Walther Tröger: Vergabe von Sportveranstaltungen (67-74); Helmut Digel: Kräfteverhältnisse im internationalen Sport bei der Vergabe internationaler Sportevents (75-81); Jens Flatau: Zum differenziellen Nutzen von Sportgroßveranstaltungen für nationale Sportverbände (82-93); Thomas Horkey, Christoph G. Grimmer: Journalismus, Experten und Comedy - große Fußballturniere im Fernsehen. Eine Längs- und Querschnittanalyse zur Qualität der Fernsehberichterstattung von Großfußballabenden (94-113); John Beech: Why English football clubs become insolvent despite broadcasting rights (114-128); Andreas Hebbel-Seeger: Sport in digitalen Welten - Replacing real life or augmenting it? (129-150); Dirk Jungels: Onlinesport: ein Überblick (151-170); Lee Wee Song, Joshua Ho: Virtual worlds for sports and education: How do we approach it? (171-183); Markus Breuer, Frank Daumann: eSport - von digitalen Medien zum digitalen Sport? (184-196); Michael Fröhlich, Christian Rullang: Transfereffekte von e-Sportangeboten in die Sportpraxis? Ausgewählte Ergebnisse einer empirischen Studie am Beispiel Baseball (197-210); David Rowe: The mediated sport event: Neither pure nor simple (211-223); Christoph Bertling: Riskante Spiele. Das Wechselspiel zwischen Massenmedien und Sportlern unter dem Aspekt der Trivialisierung (224-232).

Auswirkung; Berichterstattung; Deutschland; Digitalisierung; Erziehung; Fernsehen; Fußball; Großbritannien; Instrumentalisierung; Internationalisierung; Internet; Konferenzschrift; Massenmedien; Mediatisierung; Ökonomie; Politik; Sport; Veranstaltung; Wirtschaft.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Buns, Matthew; Thomas, Katherine T. (2011).

Convergent validity between a sport video game and real sport performance (Übers.: Konvergente Validität zwischen einem Sport-Videospiel und einer realen sportlichen Leistung).

In: *Sports technology* (1/2), S. 77-87.

<https://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/19346182.2012.691509>

A challenge to expanding quality physical education programs is the expertise of teachers across many sports. In part this challenge exists because fewer experts are available to train pre-service teachers and coaches. Recent trends in instructional theory indicate that traditional forms of education represent only the tip of the iceberg regarding ways that individuals learn (VanDeventer & White, 2007). The purpose of this study was to determine if a relationship exists between a person's basketball knowledge, skills and video game performance. More specifically, does the video game distinguish between those who have played basketball and those who have not? If so, what parts of the video game do that? Fifty volunteers were recruited through flyers at a university in a Midwest community. Measurements included; questionnaire to identify participant basketball playing experience and videogame exposure; basketball knowledge test including tactical content, the AAHPERD Basketball Skill Test (1984) as an assessment of basketball shooting, passing, dribbling, and defensive skills, and three Basketball Video Gameplay sessions using a Nintendo Wii. The project was approved by the IRB, Human Subjects Review Committee. One-way ANOVA indicated that expert basketball players won significantly more video games than their novice counterparts [$F(1,36) = 33.9, p < 0.001$, E.S. = 0.50; expert M wins = 2.06, SD = 1.1, novice M wins = 0.44, SD = 0.51]. Basketball experience (expert or novice) was significantly related to videogame winning percentage ($r = 0.65, p < 0.01$) and average point differential ($r = 0.63, p < 0.01$). Basketball video game performance (wins/losses) was significantly related to basketball knowledge ($r = 0.59, p < 0.01$) and all four skills tests (shooting $r = 0.72, p < 0.01$, passing $r = 0.67, p < 0.01$, dribbling $r = -0.56, p < 0.01$, defense $r = -0.62, p < 0.01$). Multiple regression analysis indicated basketball experience group was a statistically significant predictor of video game performance ($r = 0.544, p = .0012$). The videogame was able to distinguish expert from novice basketball players on a number of performance outcomes including; total wins, average point differential, points, rebounds, steals, fouls, field goals, and free throws. Having more knowledge and skill in real world basketball translated to videogame performance, suggesting basketball videogames require similar tactical decisions of players as does real world basketball. Nintendo Wii basketball may be a viable learning tool for teachers or children with limited knowledge of basketball.

Basketballspiel, Körpererziehung, Leistungsfähigkeit, sportliche, Sportaktivität, Sportverständnis, Taktik, sportliche, Untersuchung, empirische, Untersuchung, vergleichende, Validität, Videospiel.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Hebbel-Seeger, Andreas (2011).

Sport in digitalen Welten. Replacing real life or augmenting it?

In: Martin-Peter Büch, Wolfgang Maennig und Hans-Jürgen Schulke (Hg.): Internationale Sportevents im Umbruch? Instrumentalisierung, Digitalisierung, Trivialisierung; Tagungsband zum: Internationalen Hamburger Symposium „Sport und Ökonomie“ 2010. Aachen: Meyer & Meyer (Sport und Ökonomie Internationales Hamburger Symposium; science meets practice, 10), S. 129-150.

<http://d-nb.info/1011612836/04>

Der Umgang mit virtuellen Welten im Kontext von Sport ist heute noch immer ambivalent. Einerseits lassen sich symbiotische Züge feststellen. So kann die Virtualisierung den Wert und die Bekanntheit realer Sportler, Vereine oder Werbepartner erhöhen. Zudem bietet die digitale Adaption realer Sportstätten neue Möglichkeiten des Ticketings und der Zielgruppenbindung. Andererseits wird das Verhältnis zwischen realem Sport und „eSport“ als Konkurrenz um begrenzte Ressourcen, Aktive, Zuschauer und Werbegelder wahrgenommen. Verf. beleuchten dieses Verhältnis zwischen institutionalisiertem Sport und digitaler Adaption anhand konkreter Beispiele. Thematisiert werden unter anderem die realweltliche Inszenierung und Vermarktung von Sport als Adaptionsgegenstände sowie die Integration und Interdependenz von realem Sport und Virtualisierung. Mögliche Mehrwerte, aber auch Problemfelder, die auf Vermarktung und Inszenierung von Sport und Sportveranstaltungen wirken, werden identifiziert. Messerschmidt.

Auswirkung; Berichterstattung; Deutschland; Digitalisierung; Erziehung; Fernsehen; Fußball; Großbritannien; Instrumentalisierung; Internationalisierung; Internet; Konferenzschrift; Massenmedien; Mediatisierung; Ökonomie; Politik; Sport; Veranstaltung; Wirtschaft.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Houlihan, Barrie; Green, Mick (Hg.) (2011).

Routledge handbook of sports development (Übers.: Routledge-Handbuch der Sportentwicklung).

London: Routledge.

<https://www.routledge.com/Routledge-Handbook-of-Sports-Development/Houlihan-Green/p/book/9780415479967>

Sports development has become a prominent concern within both the academic study of sport and within the organization and administration of sport. The Routledge Handbook of Sports Development map the wide-ranging territory of sports development as an activity and as a policy field, and to offer a definitive survey of current academic knowledge and professional practice. Spanning the whole spectrum of activity in sports development, from youth sport and mass participation to the development of elite athletes, the book identifies and defines the core functions of sports development, exploring the interface between sports development and cognate fields such as education, coaching, community welfare and policy. The book presents important new studies of sports development around the world, illustrating the breadth of practice within and between countries, and examines the most important issues facing practitioners within sports development today, from child protection to partnership working. The book guides to policy, practice and research in sports development. It is reading for students, researchers and professionals with an interest in this important and rapidly evolving field. Verlagsinformation, geändert.

Sportentwicklung; Sportökonomie; Sportorganisation; Sportpolitik; Sportsoziologie; Sportverwaltung; USA.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Lee, Donghun; Schoenstedt, Linda J. (2011).

Comparison of eSports and Traditional Sports Consumption Motives.

In: *ICHPER-SD Journal of Research*, 6 (2), S. 39-44.

<http://www.eric.ed.gov/ERICWebPortal/contentdelivery/servlet/ERICServlet?accno=EJ954495>

With recognition of the need for studying eSports in this interactive digital communication era, this study explored 14 motivational factors affecting the time spent on eSports gaming. Using a sample of 515 college students and athletic event attendees, we further compared eSports game patterns to their non-eSport or traditional sport involvements (game participation, game attendance, sports viewership, sports readership, sports listenership, Internet usage specific to sports, and purchase of team

merchandise). Multiple regression results indicated that competition and skill had a statistically significant impact on the time spent on eSports games while peer pressure had marginal significance. Related to the overall findings, developing tailored messages that drives consumption behaviors of target audiences to specific eSports games will provide a better chance for marketers to fulfill their strategic goals of increased purchasing and larger market shares. Understanding that the interest in competition and skill are critical to eSports gamers may influence marketers to focus on creating games and opportunities for gamers to compete against each other and give tangible rewards to the winner. The use of peer pressure may be another motivational factor for playing. Consequently, those marketing dollars could be spent more on the interactive nature of game design. The subsequent analysis on cross-validation check suggests that the results of the regression analysis could be generalized. (Contains 1 figure and 5 tables.)

Athletics; Audiences; College Students; Competition; Computer Software; Internet; Participation; Peer Influence; Questionnaires; Rewards; Student Motivation; Video Games.

Quelle: FIS Bildung.

Sterbenz, Benjamin (2011).

Genres in Computerspielen – eine Annäherung.

Boizenburg: Hülsbusch. Diplomarbeit.

<https://d-nb.info/1014447992/04>

Seit den 1970er-Jahren, als Computerspiele Heimkonsolen und PCs zu erobern begannen, beschäftigen sich Wissenschaftler mit digitalen Spielen. Viele Aspekte wurden seitdem beleuchtet – mit einer großen Ausnahme: Die Frage, was Spielgenres eigentlich ausmacht, blieb bislang mehr oder weniger unbeantwortet. Wenn sich Autoren mit Genres in Computerspielen auseinandersetzen, passiert dies meist beiläufig – einige Forscher behaupten sogar, dass sich Spiele grundsätzlich nicht klassifizieren lassen, da diese sich ständig verändern.

Medien, Entwickler, aber auch Forscher verwenden trotzdem gerne Begriffe wie Rollenspiel, Ego-Shooter oder Simulation – was darunter exakt zu verstehen ist und warum ein Spiel einem bestimmten Genre zuzuordnen ist, bleibt aber oft unklar. Dieses Buch füllt diese Lücke und arbeitet das Gebiet auf. Es wird auf die historische Entwicklung von Computerspielen eingegangen, da sich zeitgleich zum Erscheinen von wegweisenden Werken entsprechende Genre-Bezeichnungen etabliert haben. Die Entwicklung von Computerspielen ist zudem eng mit dem technischen Fortschritt verknüpft. In weiterer Folge wird die Verwendung des Genre-Begriffs in den Medien, Sachbüchern und durch Spiele-Entwickler dargestellt und untersucht.

Schließlich wird der Umgang mit Genres in der Wissenschaft analysiert. Es werden alle relevanten Klassifikationsmodelle beschrieben. Anhand dieser können zentrale Aspekte für eine sinnvolle Einteilung ausgemacht werden. Basierend auf den Erkenntnissen lässt sich eine mögliche Ordnung ableiten, die für den Diskurs über Genres in Computerspielen hilfreich sein kann.

Begriffsbestimmung; Computer; Freizeitforschung; Klassifizierung; Kulturwissenschaft; Massenmedium; Sozialwissenschaft; Soziologie; Spielforschung; Spielkultur; Strukturanalyse; Videospiel.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2010

Adamus, Tanja (2010).

E-Sport. Computerspiele im Spannungsfeld von Sport und (digitaler) Jugendkultur.

In: Sonja Ganguin und Bernward Hoffmann (Hg.): Digitale Spielkultur. München: kopaed, S. 203-214.

https://www.lmz-bw.de/fileadmin/user_upload/Medienbildung_MCO/fileadmin/bibliothek/adamus_e-sport/adamus_e-sport.pdf

In den Anfängen der Verbreitung von Computer- und Videospiele, insbesondere unter einer jugendlichen Nutzergruppe, schien das Bild der einsamen und sozial isolierten Computerspieler/-innen vor allem die pädagogische Diskussion über diese neuen Medien geprägt zu haben. Mit der zunehmenden Verbreitung von Mehrspielermodi in nahezu allen aktuellen Spieletiteln sowie der enormen Popularität von Online-Rollenspielen wie World of Warcraft zeigte sich jedoch, dass die digitalen Spiele, ähnlich wie ihre analogen Vorfahren, zur Entstehung von Spielerkulturen beitragen können (vgl. Pearce 2009: 3 ff.). Hierbei kann zunächst zwischen der Gemeinschaft aller Computerspieler/-innen und einzelnen Spiele-Communitys, die sich im Bezug auf spezielle Titel herausgebildet haben, unterschieden werden (vgl. Geister 2009: 146 f.). Darüber hinaus finden sich jedoch solche Gruppierungen, die sich einer bestimmten Art des Umgangs mit Computerspielen widmen, wie etwa Modding (hierzu ausführlicher Behr 2009) oder E-Sport.

E-Sport als populäres Phänomen innerhalb der jugendlichen Mediennutzungspraktiken ist bisher ausgesprochen selten in den Fokus der öffentlichen oder auch wissenschaftlichen Aufmerksamkeit geraten und stellt auch im Bereich der Game Studies noch ein weitgehend unerforschtes Feld da. In diesem Beitrag soll daher neben einer vor allem deskriptiv ausgelegten Beschreibung des Phänomens E-Sport der grundlegenden Frage nach einer möglichen theoretischen Verortung nachgegangen werden.

Computer; Entwicklung; E-sport; Freizeitpädagogik; Jugend; Jugendalter; Jugendarbeit; Jugendlicher; Lernen; Medienforschung; Pädagogik; Prävention; Spielforschung; Spielpädagogik; Sucht; Trend; Trendanalyse; Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Breuer, Markus (2010).

Förderungswürdigkeit und -möglichkeiten des elektronischen Sports.

In: Ullrich Dittler und Michael Hoyer (Hg.): Zwischen Kompetenzerwerb und Mediensucht: Chancen und Gefahren des Aufwachsens in digitalen Erlebniswelten aus medienpsychologischer und medienpädagogischer Sicht. München: kopaed, S. 147-164.

<http://d-nb.info/1000472647/04>

Ohne Referat.

Jugend; Jugendlicher; Kind; Massenmedium; Medieneinsatz; Medienforschung; Medium, audiovisuelles; Medium, visuelles; Pädagogik; Psychologie; Sucht.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Jonasson, Kalle; Thiborg, Jesper (2010).

Electronic sport and its impact on future sport (Übers.: Elektronischer Sport und sein Einfluss auf den zukünftigen Sport).

In: *Sport in society: cultures, commerce, media, politics*, 13 (2), S. 287-299.

<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/17430430903522996?journalCode=fcss20>

The mere mentioning of computer gaming (E-sport) as a form of sports is subversive, according to public health and media discourses. As a matter of fact, the two practices are considered to be oppositional. Sports are often regarded as a virtue, whereas computer gaming is looked upon as a vice. In this light, the basic aim of this essay is to discuss and analyse the 'sporting qualities' of competitive computer gaming in relation to the definition of sport. The reasoning will also forecast the future of competitive computer gaming. How might this new form of 'sport' develop and what impact will it have on future sports in general? We answer the question by presenting three possible futuristic scenarios. Might it even be that we are standing on the threshold of a new phase in the evolution of sports?

Begriffsbestimmung, E-Sport, Entwicklung, Gesellschaft, Internet, Prognose, Spielforschung, Spieltheorie, Sportentwicklung, Sportphilosophie, Sportsoziologie, Strukturanalyse, Trend, Trendanalyse, Videospiele, Wandel, sozialer.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2009

Adamus, Tanja (2009).

E-Sport. Zum (vergeblichen) Versuch der Abgrenzung des traditionellen Sports von seinem elektronischen Nachwuchs.

In: Felix Axster, Jens Jäger, Kai Marcel Sicks und Markus Stauff (Hg.): *Mediensport: Strategien der Grenzziehung*. Paderborn: Fink (Mediologie, 19), S. 229-241

In den letzten Jahren hat sich eine jugendliche Subkultur entwickelt, die ihre Art des Computerspielens als Sport (E-Sport) definiert und entsprechende Strukturen geprägt hat. Da die Grenzziehung zwischen dem, was als Sport definiert und anerkannt wird, nicht eindeutig und historisch betrachtet auch nicht konstant ist, wird die Frage, ob es sich beim E-Sport tatsächlich um Sport handelt, kontrovers diskutiert. Dieser Beitrag setzt sich zunächst mit der historischen Entwicklung sowie den zentralen Elementen des E-Sports auseinander. Anschließend liefert Verf. einen systematischen Vergleich zwischen elektronischem und traditionellem Sport (z. B. hinsichtlich der körperlichen Voraussetzungen und der Organisationsstrukturen) und stellt dar, warum die Abgrenzungsargumente des klassischen Sports nicht haltbar sind. Messerschmidt.

Behindertensport; Behinderung, geistige; Behinderung, körperliche; Doping; Fernsehen; Film; Film-analyse; Filmwissenschaft; Kommerzialisierung; Marketing; Medienforschung; Mediensport; Medium, audiovisuelles; Radsport; Schwimmen; Sechstagerennen; Semantik; Sportberichterstattung; Sportgeschichte; Sportjournalismus; Werbung; Zeitung.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Axster, Felix; Jäger, Jens; Sicks, Kai Marcel; Stauff, Markus (Hg.) (2009).

Mediensport: Strategien der Grenzziehung.

Paderborn: Fink. (Mediologie, 19)

Mediensport bietet prägnante Inszenierungen, die dem Sport spezifische Eigenschaften zuschreiben. Dies geschieht im Rahmen der Frage, was überhaupt als Sport verstanden wird: Die Beiträge des Bandes zeigen an so unterschiedlichen Fällen wie dem Postkartensammeln, den Sechstagerennen, dem Synchronschwimmen oder Computerspielen, wie die Auseinandersetzungen darum, ob diese Praktiken als Sport aufzufassen sind, untrennbar mit Semantiken, kulturellen Hierarchien und politischen Modellen verbunden sind, die weit über den Sport hinaus reichen. Die Autoren und ihre Beiträge sind: I. Sport und Medien. Ansätze zur Analyse: 1. Werron, Tobias: Der Weltsport und seine Medien. 2. Hartley, John: Abstimmen oder Schwimmen? Plebiszitärer Sport und synchronisierte Wahlen. II. Re-Kontextualisierungen des Sports in Film und Fernsehen: 3. Stauff, Markus: Der Körper, der Wettkampf und der Rest. Zur Entgrenzung des Sports im Spielfilm. 4. Vogan, Travis Thad: Football-Highlights. Zur Politik der zusammenfassenden Sportberichterstattung. III. Grenzen des Sportbegriffs: umkämpfte Definitionen: 5. Axster, Felix: Die Welt sammeln. Strategisches Potenzial der Sportsemantik um 1900. 6. Sicks, Kai Marcel: „Hier hört der Sport auf“. Sechstagerennen und Radsportmedien um 1900. IV. Nationale Grenzziehung im Mediensport: 7. Koller, Christian: Elf Fußballsoldaten verteidigen die Eidgenossenschaft - Zur medialen Repräsentation der Schweizer Fußballnationalmannschaft im Zeitalter der „Geistigen Landesverteidigung“. 8. Vowinkel, Annette: Sport als Fernseheseignis im Kalten Krieg. Olga Korbut und die Olympischen Sommerspiele in München 1972. V. Grenzen des Körpers: 9. Renggli, Cornelia: „David gegen Goliath“. Behinderung im Mediensport. 10. Cuntz, Michael: Das Ringen um

Glaubwürdigkeit. Radsport, Doping und Normalität. VI. Rand-Sport: Grenzüberschreitungen im Mediensport: 11. Adamus, Tanja: E-Sport: Zum (vergeblichen) Versuch der Abgrenzung des traditionellen Sports von seinem elektronischen Nachwuchs. 12. Ladewig, Rebekka: The rabbit hole is deeper than you think! Zur medialen Inszenierung von Parkour. Verl.-Information und Inhaltsverzeichnis.

Behindertensport; Behinderung, geistige; Behinderung, körperliche; Doping; Fernsehen; Film; Filmanalyse; Filmwissenschaft; Kommerzialisierung; Marketing; Medienforschung; Mediensport; Medium, audiovisuelles; Radsport; Schwimmen; Sechstagerennen; Semantik; Sportberichterstattung; Sportgeschichte; Sportjournalismus; Werbung; Zeitung.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Breuer, Markus (2009).

Zur Förderungswürdigkeit des E-Sports.

In: Medien + Erziehung 53 (3), S. 58–64

Der E-Sport, also das wettkampfmäßige Betreiben von Computer- und Videospiele hat in den vergangenen Jahren eine erstaunliche Entwicklung vollzogen. Während sich die öffentliche Diskussion bezüglich dieser Medien meist mit Sanktionen im Rahmen der „Killerspieldebatte“ befasst, zeigt der Beitrag, dass der E-Sport durchaus Möglichkeiten zur Steigerung der Medienkompetenz von Jugendlichen offenbart, die von öffentlicher Seite bislang nicht adäquat genutzt wurden. (DIPF/Orig.).

Computer; Computerspiel; E-Learning; Förderung; Jugendlicher; Medien; Medienkompetenz; Öffentlichkeit; Videospiele.

Quelle: FIS Bildung.

Wagner, Michael G. (2009).

On the scientific relevance of eSports (Übers.: Zur wissenschaftlichen Bedeutung des E-Sports).

In: Hamid R. Arabnia, Johnnes Arreympi, Victor A. Clincy, Olaf Droegehorn, Joan Lu, Ashu M.G. Solo et al. (Hg.): Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development. ICOMP 2006, Las Vegas, Nevada, USA, June 26-29, 2006. Las Vegas (Nev.): Computer Science Research, Education and Applications, S. [4 S.].

https://www.researchgate.net/publication/220968200_On_the_Scientific_Relevance_of_eSports

Competitive computer gaming or eSports is a phenomenon that has become a fundamental element in today's digital youth culture. So far very little effort has been made to study eSports in particular with respect to its potentials to positively influence research developments in other areas. This paper therefore tries to lay a foundation for a proper academic treatment of eSports. It presents a short overview on the history of eSports, provides a definition that is suitable for academic studies on eSports related issues and discusses first approaches to this topic that might lead to results that are applicable to problems in seemingly unrelated fields such as strategic decision making or management training.

Computer; Entwicklung; Freizeitforschung; Internet; Kommunikationswissenschaft; Massenmedium; Medienforschung; Sozialwissenschaft; Soziologie; Spielforschung; Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Wiemeyer, Josef (2009).

Digitale Spiele. (k)ein Thema für die Sportwissenschaft?! (Übers.: Digital games: a topic for sports science or not?!).

In: *Sportwissenschaft (Heidelberg)*, 39 (2), S. 120-128

Digitale Spiele haben, nicht nur in Deutschland, Hochkonjunktur. Angesichts ihrer großen Verbreitung ist es erstaunlich, dass sich die Sportwissenschaft (noch) sehr punktuell mit digitalen Spielen beschäftigt. In dem vorliegenden Beitrag wird, ausgehend von einer Definition und Differenzierung digitaler Spiele, aufgezeigt, dass diese eine Vielzahl von bedeutsamen Fragestellungen - auch im Sport - aufwerfen, die durch die Sportwissenschaft bearbeitet werden können und sollten. Digitale Spiele können in der Sportwissenschaft in vielfältiger Weise als Forschungsgegenstand dienen oder als Datenerhebungs- und Interventionsinstrument für Forschung und Lehre eingesetzt werden. Verf.-Referat

Digital games are experiencing a boom - not just in Germany. In view of their considerable prevalence, it is surprising that sports science (still) only addresses specific aspects of digital games. Based on a definition and differentiation of digital games, this contribution demonstrates that digital games pose numerous important questions, which can and should be considered by sports science. In many ways, digital games can serve as a research topic in sports science or be applied as an instrument for data collection and intervention for study and teaching purposes. Verf.-Referat.

Computer, Computersimulation, e-learning, Einfluss, Forschungsstand, Lebensführung, Leistungsfähigkeit, körperliche, Nutzung, Nutzungsmöglichkeit, Prävention, Sozialisation, Spiel, Spielfertigkeit, Spielwert, Sportaktivität, Sportwissenschaft, Trainingswirkung, Transfer, Videospiele, Wissenschaftsentwicklung.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2008

Dittler, Ullrich; Hoyer, Michael (Hg.) (2008).

Aufwachsen in virtuellen Medienwelten. Chancen und Gefahren digitaler Medien aus medienpsychologischer und medienpädagogischer Perspektive.

München: kopaed.

http://www.kopaed.de/kopaedshop/?pg=2_13&pid=570

Kinder und Jugendliche führen heute ein anderes Leben als die Generationen vor ihnen. Interaktive und digitale Medien, kurzlebige Medieninhalte und künstliche Stars sowie andere Kunstprodukte der Pop-Kultur sind wesentliche Bestandteile der kindlichen und jugendlichen Lebenswelt. Während den vergangenen Generationen noch Radio und Fernsehen mit ihrem – aus heutiger Sicht – relativ beschränkten Unterhaltungs- und Informationsangebot als Leitmedium diente, ist aktuell ein Wechsel zu verzeichnen: denn Radio und Fernsehen verlieren für die heutigen Kids ständig an Bedeutung, während interaktive Unterhaltungs-, Informations- und Kommunikationsmedien, wie Handys, Computer und Spielkonsolen, immer selbstverständlicher werden. Dieser Wandel des gesellschaftlichen Leitmediums ist ein in der Mediengeschichte bisher beispielloser Vorgang. Er beinhaltet Chancen aber auch Gefahren.

Der vorliegende Sammelband greift die öffentliche Diskussion auf und stellt die aktuelle Forschung dar. Durch die Zusammenführung von aktuellen Forschungsergebnissen und Theorieansätzen können wissenschaftlich fundierte Erkenntnisse der Mediennutzung und Medienwirkung präsentiert werden. Im Rahmen dieses Buches werden jedoch nicht nur aktuelle Forschungsergebnisse vorgestellt und verschiedene Ansätze diskutiert, sondern auch Handlungsempfehlungen von kompetenter Seite gegeben.

Computerspiel; Digitale Medien; Erwachsener; Fernsehsendung; Gefühl; Gewalt; Internet; Jugend; Jugendlicher; Jugendschutz; Junge; Kind; Lernen; Mädchen; Medien; Medienkompetenz; Mediennutzung; Medienpädagogik; Medienpsychologie; Medienwirkung; Mobil-Telefon; Rechtsextremismus; Rezeption; Rollenspiel; Soziale Medien; Sport; Videospiele; Virtuelle Realität; World Wide Web.

Quelle: FIS Bildung.

Hebbel-Seeger, Andreas (2008).

Videospiel und Sportpraxis – (K)ein Widerspruch.

In: *Zeitschrift für E-learning*, 3 (4), S. 9–20

Zwischen Sportarten auf der einen und Videospielen auf der anderen Seite besteht schon lange eine Verbindung. Diese ist allerdings primär einseitig geprägt: Der Reiz sportlicher Aktivitäten, der auf einem Wettstreit nach klaren Regeln basiert, dessen offener Ausgang durch Training zu eigenen Gunsten verschoben werden kann, ist von der Computerspielbranche vielfach adaptiert worden. Dabei werden die großen Sportspiele inzwischen nicht nur als digitales Dependand interpretiert, sondern sind selbst zum Gegenstand von „Sport“ geworden, indem in den verschiedensten internationalen eSport-Ligen beispielsweise auch um Meisterschaften im Pixel-Fußball gerungen wird. Am Beispiel der Sportart Segeln habe ich untersucht, ob nicht auch ein Transfer in umgekehrter Richtung denkbar ist - von der Nutzung von Videospielen zur sportlichen Praxis. Ausgehend von der inhaltlichen Klärung eines spielbasierten Lernens am Computer, welches in der aktuellen Diskussion vor allem unter den Begriffen „Game-based Learning“ oder „Serious Games“ firmiert, werden in diesem Beitrag die eigene Studie vorgestellt und ausgewählte Ergebnisse diskutiert. (DIPF/Orig.).

Computerspiel; Digitale Medien; Elektronische Medien; Lernsoftware; Mediennutzung; Praxis; Spielerisches Lernen; Sport; Videospiel.

Quelle: FIS Bildung.

Müller-Lietzkow, Jörg (2008).

eSport. Strukturelle Verankerung und wissenschaftliche Einordnung eines (Jugend-) Phänomens.

In: Ullrich Dittler und Michael Hoyer (Hg.): *Aufwachsen in virtuellen Medienwelten. Chancen und Gefahren digitaler Medien aus medienpsychologischer und medienpädagogischer Perspektive*. München: kopaed, S. S. 111–136.

http://www.kopaed.de/kopaedshop/?pg=2_13&pid=570

Der vorliegende Artikel, der als Grundlagenaufsatz verstanden werden soll, versucht auf Basis eines geringen empirischen Forschungsstandes Grundlagen des eSports (wettkampforientierte Nutzung digitaler Spiele) als junger, neuartiger Form von Sport basierend auf Netzwerktechnologien (LAN, Internet) zu skizzieren. Auch wenn die empirische Forschung zeigt, dass der durchschnittliche Spieler relativ jung ist, handelt es sich keineswegs lediglich um ein Jugendphänomen. Umgekehrt aber gilt auch, dass immer mehr Jugendliche diese neue Art von Sport nutzen. Daher wird zunächst in einem Abriss das Verhältnis von eSport zum traditionellen Sport geklärt, in einem zweiten Schritt gezeigt, dass es sich bei eSport auch um ein organisatorisches und ökonomisches Phänomen handelt und schließlich kurz auch der Forschungsstand sowie die zahlreichen offenen Forschungsfragen präsentiert. Im Fazit werden dann noch einige Zukunftsszenarien des eSport auch im Kontext seiner möglichen gesellschaftlichen Bedeutung thematisiert. (DIPF/Orig.).

Computerspiel; Digitale Medien; Erwachsener; Fernsehsendung; Gefühl; Gewalt; Internet; Jugend; Jugendlicher; Jugendschutz; Junge; Kind; Lernen; Mädchen; Medien; Medienkompetenz; Mediennutzung; Medienpädagogik; Medienpsychologie; Medienwirkung; Mobil-Telefon; Rechtsextremismus; Rezeption; Rollenspiel; Soziale Medien; Sport; Videospiel; Virtuelle Realität; World Wide Web.

Quelle: FIS Bildung.

2006

Müller-Lietzkow, Jörg (2006).

Sport im Jahr 2050: E-Sport! Oder: Ist E-Sport Sport?.

In: *Medien + Erziehung* (6), S. 102–112.

http://www.merz-zeitschrift.de/index.php?RECORD_ID=3853

Die nachfolgende Untersuchung stellt sich die Frage, wie zukünftig das wettkampfmäßige Spielen von interaktiven digitalen Unterhaltungsprogrammen, also Computer- und Videospiele, in den Kanon von Medienaktivitäten einzuordnen ist. Vieles spricht dafür, von einem neuen Sport, dem E-Sport, auszugehen. Um allerdings ein Gleichheitszeichen zwischen E-Sport und Sport zu setzen, bedarf es einer entsprechenden Analyse des Ist-Standes. Anhand einer empirischen Erhebung (n = 195) sowie einer über sieben Vergleichsebenen angelegten Analyse wird eine definitorische Einordnung von E-Sport vorgenommen. Die Quintessenz an dieser Stelle ist, dass es sich bei E-Sport eindeutig um eine moderne Form von Sport handelt, die 2050, ebenso wie heute Fußball oder Tennis, ganz normal sein dürfte.

The following research focuses the best description of the new digital competitions with computer and video games. The question is, what kind of media use is this competition – or more precisely: is e-sport really sport? Empirical evidence (n = 195) and a seven stage analysis draw a clear picture of the state-of-the-art on e-sport. The result is a new, well founded definition of e-sport focused on serious sport. After this study one thing is clear: e-sport is a modern and new kind of sport that will be in 2050 as normal as today football or tennis.

Begriffsbestimmung, E-Sport, Faktorenanalyse, Trend, Trendanalyse, Untersuchung, empirische, Videospiele, Wettkampf.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Müller-Lietzkow, Jörg; Bouncken, Ricarda B.; Seufert, Wolfgang (2006).

Gegenwart und Zukunft der Computer- und Videospieleindustrie in Deutschland.

Dornach: Entertainment-Media.

<http://www.gbv.de/dms/ilmenau/toc/514824425.PDF>

Das Buch bietet eine ökonomische Analyse des Weltmarkts für Computer- und Videospiele und der potenziellen Chancen und Risiken für den Technologiestandort Deutschland. Diese fehlte bislang ebenso wie eine Darstellung des Zugangs zu dieser hochdynamischen und modernen Branche. Darüber hinaus zeigen die Autoren Berufsbilder sowie Ausbildungsmöglichkeiten innerhalb dieser Industrie auf. Die Darstellung orientiert sich an den vier Hauptbereichen PC-Spiele, Videokonsolenspiele, mobiles Spielen mit Kleingeräten und neuartige netzwerkbasierte Spielformen wie Massive Multiplayer Online Role Playing Games. Das Buch liefert den aktuellen Status quo (Stand: Ende 2005) und wagt einen Ausblick auf die Zukunft dieses Wachstumsmarkts. Das Buch richtet sich an Entwickler, Produzenten und Publisher von Computer- und Videospiele, Vertreter des Handels, Wissenschaftler, Analysten, Investmentbanker, Rechtsanwälte, Politiker und Spieler. Es bietet praktische Handlungsempfehlungen für den Technologiestandort Deutschland sowie detaillierte Analysen, Daten und Fakten über den Markt für Computer- und Videospiele.

Computer; Datenanalyse; Datenauswertung; Datenerhebung; Deutschland; Entwicklung; Entwicklungsstand; E-sport; Gegenwart; Industrie; Realität; Situationsanalyse; Spiel; Trend; Unternehmen; Videospiele; virtuelle; Wachstum; Wirtschaft; Zukunft.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Schmidt, Henri; Lehmann, Stefan (2006).

Möglichkeiten durch E-Sport für Wirtschaft und Gesellschaft.

In: *Wissenschaftliche Beiträge* 11, S. 103-112.

<https://opus4.kobv.de/opus4-th-wildau/frontdoor/index/index/start/1/rows/10/sortfield/score/sortorder/desc/searchtype/simple/query/schmidt%2C+henri/docId/38>

Dank der permanenten Weiterentwicklung der Mikroelektroniktechnologie gewinnen in der heutigen Gesellschaft Freizeitbeschäftigungen abseits der konventionellen Sportaktivitäten immer mehr an Bedeutung. Mit der Einführung der ersten Spielkonsolen, Ende der sechziger Jahre, begann eine Entwicklung, welche heute, unter anderem, mit dem Namen „E-Sport“ bezeichnet wird. Doch was bedeutet E-Sport eigentlich? „Der Begriff E-Sport (auch: eSport; englisch kurz für electronic sport) bezeichnet das wettbewerbsmäßige Spielen von Computer- oder Videospiele im Mehrspielermodus. E-Sport versteht sich entsprechend der klassischen Definition als eigene Sportdisziplin, welche sowohl Spielkönnen (Hand-Augen-Koordination, Reaktionsschnelligkeit) als auch taktisches Verständnis (Spielübersicht, Spielverständnis) erfordert.“ [WI05] Mannschaften werden beim E-Sport als Clans bezeichnet. Solche Clans sind im Allgemeinen hierarchisch organisiert. Ein Spiel zwischen zwei verschiedenen Clans bezeichnet man als Clan War. Solche Clan Wars können entweder in einem lokalen Netzwerk oder über das Internet ausgetragen werden. Clan Wars können entweder nur aus Spaß, zu Trainingszwecken, durchgeführt werden, dann spricht man von Friendly Wars oder aber als normaler Clan War im Ligabetrieb. Zu den bekanntesten Ligen in Deutschland zählen die ESL (Electronic Sports League), die NGL (Netzstatt Gaming League), die GIGA Liga (Liga des TV-Senders Giga) und die WWCL (World Wide Championship of LAN-Gaming). Während die ersten drei Ligen hauptsächlich über das Internet ausgespielt werden, wird die WWCL, wie der Name schon sagt, ausschließlich auf so genannten „LAN Partys“ durchgeführt. Die Spieler der Topclans in diesen Ligen werden in der Szene als Progamer bezeichnet, um ihre Professionalisierung hervorzuheben. Der Begriff des „Progamings“ stammt urtümlich aus Südkorea. Um das Jahr 1997 herum entwickelten sich dort die ersten Progamerstrukturen, da Breitbandanschlüsse von der Regierung subventioniert und normale Spielkonsolen mit hohen Einfuhrzöllen belegt wurden und so sich die Spieler auf den PC als Spielmedium konzentrierten. Einer der ersten und bekanntesten Spieler dieser Progamerszene war der Spieler des Echtzeitstrategiespiels „Starcraft“ mit dem Namen „Slayers Boxer“. Der Erfolg des Progamings aus Südkorea hatte später auch seine Auswirkungen im amerikanischen und europäischen Raum. Schon im Jahre 1998 kam der erste amerikanische Progamer mit dem Namen „fatal1ty“ („Quake II & III“) hinzu, welcher sich durch lang anhaltende Siegesserien einen Namen machte. Zahlreiche andere Spieler folgten diesen Vorbildern. Der Durchbruch kam jedoch mit der Veröffentlichung einer Modifikation des Spiels Half Life mit dem Namen „Counter-Strike“, welches einen erheblichen Zuwachs an Online-spielern verursachte. Counter-Strike ist ein Egoshooter, in welchem ein Team jeweils das andere Team am Durchführen einer bestimmten Aufgabe zu hindern versucht. Zu diesen Aufgaben zählen beispielsweise das Legen einer Bombe oder das Befreien von virtuellen Geiseln. Die Szene in Südkorea ist heute sehr professionalisiert. Progamer werden von Konzernen gesponsort und genießen ein ähnlich hohes Ansehen wie Popstars. Ist solch ein Erfolg auch hier möglich? Wie weit sind wir in Europa und speziell in Deutschland? Diesen Themen soll diese Arbeit gewidmet sein.

Deutschland, E-Sport, Entwicklungsstand, Entwicklungstendenz, Europa, Gesellschaft, Trend, Trendanalyse, Videospiele, Wirtschaft.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

1999

Fromme, Johannes (1999).

Kinder, Freizeit und Computer. Zur Bedeutung von Bildschirmspielen in der Freizeit- und Alltagskultur von Kindern.

In: Spektrum Freizeit (1), S. 56-76

Die neuen interaktiven Medien sind in der Form der Video- und Computerspiele spätestens seit Anfang der 90er Jahre selbstverständliche Bestandteile der Freizeit- bzw. Alltagskultur von Kindern geworden. Gleichwohl liefern unsere Untersuchungsergebnisse keine Hinweise darauf, dass sie andere Freizeitaktivitäten verdrängt und insofern zu einer Mediatisierung der Freizeitgestaltung geführt hätten. Verf.-Ref. (gekuerzt).

Computer, Freizeitaktivität, Freizeitforschung, Freizeitpädagogik, Freizeitverhalten, Kind, Kinderspiel, Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2 E-Sport: Elektronische Wettkämpfe

2017

Castendyk, Oliver; Müller-Lietzkow, Jörg (2017).

Die Computer- und Videospiegelindustrie in Deutschland. Daten – Fakten – Analysen.

Leipzig: Vistas Verl., Hamburg Media School/Forschungs- und Kompetenzzentrum Audiovisuelle Produktion, Deutschland/Beauftragte für Kultur und Medien.

https://wirtschaft.hessen.de/sites/default/files/media/hmwvl/abschlussbericht_games-studie.pdf

Ohne Referat.

Arbeitsmarkt; Berufsfeld; Computer; Datenanalyse; Datenauswertung; Datenerhebung; Deutschland; Entwicklung; E-sport; Förderung; Fragebogen; Geschichte; Industrie; Innovation; internationaler; Interview; Investition; Kosten; Kultur; Kulturgeschichte; Literaturrezeption; Marktwirtschaft; Realität; Recht; Spiel; Standort; Technologie; Trend; Trendanalyse; Vergleich; Videospiegel; virtuelle; Wirtschaft.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2016

Liegl, Andreas (2016).

eSports: ein Blick in die Zukunft.

München: Hochschule München für Angewandte Wissenschaften. Bachelorarbeit

Ohne Referat.

Computer; E-sport; Internet; MANAGEMENT; Medienforschung; Sozialwissenschaft; Trendanalyse; Videospiegel.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Lu, Zhouxiang (2016).

From e-heroin to e-sports: the development of competitive gaming in China (Übers.: Vom Online-Heroin zum E-Sport: die Entwicklung des wettkampfbezogenen Videospieles in China).

In: *The international journal of the history of sport*, 33 (18), S. 2186-2206.

<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/09523367.2017.1358167>

The paper examines the development of competitive gaming in China in the past three decades. In the early years, gaming enthusiasts in China organized competitions on a voluntary basis. From the late 1990s, profit-driven gaming companies began to organize and sponsor video game competitions across the country. The past 15 years have seen the commercialization and professionalization of competitive gaming, and the development of the new concept of 'e-sports'. E-sports draw participants and audiences from China's rapidly expanding online gaming community. While gaming companies, live-streaming services, and online gaming platforms are making millions of dollars in profits, the booming e-sports culture has facilitated the growth of the online gaming market and contributed to the formation of a vast cohort of online gaming addicts in China. Parents, educationists, and doctors have expressed growing concern over the social and health costs of the e-sports industry. Academia, media, and the general public are becoming more cautious about the development of the e-sports industry, which mostly targets a vulnerable group made up of the country's children, teens, and young adults.

China, E-Sport, Einfluss, sozialer, Entwicklung, geschichtliche, Gesundheitsbewusstsein, Gesundheitswert, Internet, Jugendlicher, Kommerzialisierung, Netzwerk, soziales, Professionalisierung, Sportgeschichte, Sportökonomie, Videospiel, Zeitgeschichte.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2013

Koubek, Jochen; Mosel, Michael; Werning, Stefan (Hg.) (2013).

Spielkulturen. Funktionen und Bedeutungen des Phänomens Spiel in der Gegenwartskultur und im Alltagsdiskurs.

Glückstadt: Hülsbusch.

<http://d-nb.info/1044720077/04>

Der öffentliche Diskurs über Computerspiele wird oft verengt auf Begriffe wie Sucht oder Gewalt. Dennoch ist in letzter Zeit zu beobachten, dass gewisse Funktionsbereiche westlicher postindustrieller Kulturen von Spielphänomenen ‚unterwandert‘ werden. Dabei reicht das Anwendungsfeld für Spielmechanismen von Lernförderung über Modellierung von Konfliktsituationen bis hin zu ökonomischen Zwecken. Der vorliegende Sammelband präsentiert ausgewählte Beiträge der Tagung „Spielkulturen“ der Universität Bayreuth, die am 15./16. Februar 2013 stattfand. Ziel des Sammelbandes ist es, der Komplexität der gegenwärtigen Spielkultur aus verschiedenen Perspektiven gerecht zu werden, ohne das Medium zu glorifizieren oder zu verurteilen. Stattdessen ist eine konstruktive Diskussion vonnöten, zu der dieser Sammelband einen Beitrag leistet. Elf AutorInnen bringen jeweils ihre fachspezifische Sicht auf die Medialität des Spiels ein, um den öffentlichen Diskurs thematisch zu erweitern.

Computer; E-sport; Fernsehen; Freizeitforschung; Gesellschaft; Internet; Jugendlicher; Kulturwissenschaft; Massenmedium; Netzwerk; Pädagogik; soziales; Sozialpädagogik; Sozialwissenschaft; Soziologie; Spiel; Spielforschung; Spielkultur; Videospiel.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Mazari, Ibrahim (2013).

E-Sport als gesellschaftliches Phänomen.

In: Jochen Koubek, Michael Mosel und Stefan Werning (Hg.): Spielkulturen. Funktionen und Bedeutungen des Phänomens Spiel in der Gegenwartskultur und im Alltagsdiskurs. Glückstadt: Hülsbusch, S. 139-154

Ohne Referat.

Computer; E-sport; Fernsehen; Freizeitforschung; Gesellschaft; Internet; Jugendlicher; Kulturwissenschaft; Massenmedium; Netzwerk; Pädagogik; soziales; Sozialpädagogik; Sozialwissenschaft; Soziologie; Spiel; Spielforschung; Spielkultur; Videospiel.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2012

Breuer, Markus (Hg.) (2012).

E-Sport: Perspektiven aus Wissenschaft und Wirtschaft.

Glückstadt: Hülsbusch. (Game studies).

<http://d-nb.info/1024904253/04>

Der elektronische Sport, kurz E-Sport, spielt im Leben seiner meist jungen Aktiven heute eine wichtige Rolle. Trotzdem ist seine öffentliche Wahrnehmung bis heute gering. Die wenigen Medienberichte sind oftmals kritisch und bedienen sich nicht selten überholter Klischees. Das Buch soll einen Beitrag leisten, die öffentliche Diskussion anzuregen und zu objektivieren. Dazu betrachtet es das Phänomen des E-Sports ganz bewusst aus verschiedenen Perspektiven. Zu Wort kommen Experten aus unterschiedlichsten Bereichen der Wirtschaft wie auch der Wissenschaft, von denen ein jeder seinen eigenen Ansatz in die Diskussion einbringt. Die Beiträge gehen dabei u. a. auf die folgenden Fragen ein: Welche Transfereffekte digitaler Spiele lassen sich aus physiologischer Perspektive erwarten? Verfügen professionelle E-Sportler über schnellere Reaktionen als Casual Gamer? Welche pädagogischen Einsatzmöglichkeiten ergeben sich im Rahmen des E-Sports? Inwieweit ähnelt der professionelle E-Sport aktuell dem konventionellen Sport, beispielsweise hinsichtlich der Organisation? Wie kann der elektronische Sport in der Unternehmenskommunikation eingesetzt werden? Und welche Rolle nimmt er für einen global agierenden Publisher ein? Die Antworten spiegeln den aktuellen Stand der Diskussion wider und geben neue Denkanstöße für die weitere Beschäftigung mit dem Phänomen des E-Sports. Buchrücken (geändert).

Computer; E-sport; Kommunikationswissenschaft; Pädagogik; Sensomotorik; Spiel; Sponsoring; Sportökonomie; Sportsoziologie; Sportwissenschaft; Trainingswissenschaft; Unternehmen; Videospiele; Wirtschaft.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Taylor, T. L. (2012).

Raising the stakes. E-Sports and the professionalization of computer gaming (Übers.: Den Einsatz erhöhen: E-Sport und die Professionalisierung des Computerspielens).

Cambridge (Mass.): MIT Press.

https://mitpress.mit.edu/sites/default/files/titles/content/9780262017374_sch_0001.pdf

Competitive video and computer game play is nothing new: the documentary *King of Kong* memorably portrays a Donkey Kong player's attempts to achieve the all-time highest score; the television show *Starcade* (1982–1984) featured competitions among arcade game players; and first-person shooter games of the 1990s became multiplayer through network play. A new development in the world of digital gaming, however, is the emergence of professional computer game play, complete with star players, team owners, tournaments, sponsorships, and spectators. In *Raising the Stakes*, T. L. Taylor explores the emerging scene of professional computer gaming and the accompanying efforts to make a sport out of this form of play. In the course of her explorations, Taylor travels to tournaments, including the World Cyber Games Grand Finals (which considers itself the computer gaming equivalent of the Olympics), and interviews participants from players to broadcasters. She examines pro-gaming, with its highly paid players, play-by-play broadcasts, and mass audience; discusses whether or not e-sports should even be considered sports; traces the player's path from amateur to professional (and how a hobby becomes work); and describes the importance of leagues, teams, owners, organizers, referees, sponsors, and fans in shaping the structure and culture of pro-gaming. Taylor connects professional computer gaming to broader issues: our notions of play, work, and sport; the nature of spectatorship; the influence of money on sports. And she examines the ongoing struggle over the gendered construction of play through the lens of male-dominated pro-gaming. Ultimately, the evolution of professional computer gaming illuminates the contemporary struggle to convert playful passions into serious play.

Computer; Entwicklung; Freizeitforschung; geschichtliche; Gesellschaft; internationale; Internet; Jugendlicher; Kommerzialisierung; Kulturwissenschaft; Massenmedium; Professionalisierung; soziales; Sozialwissenschaft; Soziologie; Spielforschung; Spielkultur; Sportökonomie; Sportveranstaltung; Verhalten; Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2008

Kalbe, Andreas (2008).

Trendsport E-Sport? Eine Analyse von E-Sport in Deutschland.

Köln: Deutsche Sporthochschule Köln. Diplomarbeit

Die vorgelegte Diplomarbeit stellt die Entwicklung und die Situation des E-Sports in Deutschland dar.

Bundesrepublik Deutschland; Computer; Entwicklungstendenz; E-sport; Massenmedium; Profisport; Sportentwicklung; Sportsoziologie; Trendanalyse; Trendsport; Videospiele; Wettkampf.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2006

Schmidt, Henri; Lehmann, Stefan (2006).

Möglichkeiten durch E-Sport für Wirtschaft und Gesellschaft.

In: *Wissenschaftliche Beiträge*, 11, S. 103-112.

<https://opus4.kobv.de/opus4-th-wildau/frontdoor/index/index/start/1/rows/10/sortfield/score/sortorder/desc/searchtype/simple/query/schmidt%2C+henri/docId/38>

Dank der permanenten Weiterentwicklung der Mikroelektroniktechnologie gewinnen in der heutigen Gesellschaft Freizeitbeschäftigungen abseits der konventionellen Sportaktivitäten immer mehr an Bedeutung. Mit der Einführung der ersten Spielkonsolen, Ende der sechziger Jahre, begann eine Entwicklung, welche heute, unter anderem, mit dem Namen „E-Sport“ bezeichnet wird. Doch was bedeutet E-Sport eigentlich? „Der Begriff E-Sport (auch: eSport; englisch kurz für electronic sport) bezeichnet das wettbewerbsmäßige Spielen von Computer- oder Videospiele im Mehrspielermodus. E-Sport versteht sich entsprechend der klassischen Definition als eigene Sportdisziplin, welche sowohl Spielkönnen (Hand-Augen-Koordination, Reaktionsschnelligkeit) als auch taktisches Verständnis (Spielübersicht, Spielverständnis) erfordert.“ [WI05] Mannschaften werden beim E-Sport als Clans bezeichnet. Solche Clans sind im Allgemeinen hierarchisch organisiert. Ein Spiel zwischen zwei verschiedenen Clans bezeichnet man als Clan War. Solche Clan Wars können entweder in einem lokalen Netzwerk oder über das Internet ausgetragen werden. Clan Wars können entweder nur aus Spaß, zu Trainingszwecken, durchgeführt werden, dann spricht man von Friendly Wars oder aber als normaler Clan War im Ligabetrieb. Zu den bekanntesten Ligen in Deutschland zählen die ESL (Electronic Sports League), die NGL (Netzstatt Gaming League), die GIGA Liga (Liga des TV-Senders Giga) und die WWCL (World Wide Championship of LAN-Gaming). Während die ersten drei Ligen hauptsächlich über das Internet ausgespielt werden, wird die WWCL, wie der Name schon sagt, ausschließlich auf so genannten „LAN Partys“ durchgeführt. Die Spieler der Topclans in diesen Ligen werden in der Szene als Progamer bezeichnet, um ihre Professionalisierung hervorzuheben. Der Begriff des „Progaming“ stammt urtümlich aus Südkorea. Um das Jahr 1997 herum entwickelten sich dort die ersten Progamerstrukturen, da Breitbandanschlüsse von der Regierung subventioniert und normale Spielkonsolen mit hohen Einfuhrzöllen belegt wurden und so sich die Spieler auf den PC als Spielmedium konzentrierten. Einer der ersten und bekanntesten Spieler dieser Progamerszene war der Spieler des Echtzeitstrategiespiels „Starcraft“ mit dem Namen „Slayers Boxer“. Der Erfolg des Progamings aus Südkorea hatte später auch seine Auswirkungen im amerikanischen und europäischen Raum. Schon im Jahre 1998 kam der erste amerikanische Progamer mit dem Namen „fatal1ty“ („Quake II & III“) hinzu, welcher sich durch lang anhaltende Siegesserien einen Namen machte. Zahlreiche andere Spieler folgten diesen Vorbildern. Der Durchbruch kam jedoch mit der Veröffentlichung einer Modifikation des Spiels Half Life mit dem Namen „Counter-Strike“, welches einen erheblichen Zuwachs an Online-Spielern verursachte. Counter-Strike ist ein Ego-Shooter, in welchem ein Team jeweils das andere Team am Durchführen einer bestimmten Aufgabe zu hindern versucht. Zu diesen Aufgaben zählen bei-

spielsweise das Legen einer Bombe oder das Befreien von virtuellen Geiseln. Die Szene in Südkorea ist heute sehr professionalisiert. Progammer werden von Konzernen gesponsort und genießen ein ähnlich hohes Ansehen wie Popstars. Ist solch ein Erfolg auch hier möglich? Wie weit sind wir in Europa und speziell in Deutschland? Diesen Themen soll diese Arbeit gewidmet sein.

Deutschland, E-Sport, Entwicklungsstand, Entwicklungstendenz, Europa, Gesellschaft, Trend, Trendanalyse, Videospiele, Wirtschaft.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Wagner, Michael G. (2006).

Virtueller Wettbewerb. Zur Entwicklung des E-Sport in Korea und Deutschland.

In: *Medien + Erziehung*, 50 (3), S. 43-46.

http://www.merz-zeitschrift.de/index.php?RECORD_ID=3289

Das wettkampfmäßige Spielen von Computerspielen, auch E-Sport genannt, gilt in Europa als Phänomen der digitalen Jugendkultur und wird von der etablierten Gesellschaft kaum beachtet. Im Gegensatz dazu ist E-Sport in Korea gesellschaftlich akzeptiert. Um diesen Unterschied verstehen zu lernen, ist es notwendig, der geschichtlichen Entwicklung des E-Sport in den letzten zehn Jahren nachzugehen.

Bundesrepublik Deutschland, Digitalisierung, E-Sport, Entwicklungsstand, Jugendalter, Korea, Medienforschung, Trend, Untersuchung, vergleichende, Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2.1 Trainingswissenschaftliche Studien

2016

Bäcker, Kevin (2016).

Training im E-Sport.

Köln: Deutsche Sporthochschule Köln. Bachelorarbeit

Ohne Referat.

E-sport; Training.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Dasberg, Patrick (2016).

Entwicklung eines Trainingskonzepts für professionelle eSportler.

Köln: Deutsche Sporthochschule Köln. Bachelorarbeit

Ohne Referat.

Entwicklung; E-sport; Konzeption; Professionalisierung; Professionalität; Profisport; Training; Trainingskonzept; Trainingsplanung; Trainingswissenschaft.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Hilvoorde, Ivo v.; Pot, Niek (2016).

Embodiment and fundamental motor skills in eSports.

In: *Sport, Ethics & Philosophy*, 10 (1), S. 14-27.

<https://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/17511321.2016.1159246>

Electronic sports (eSports) and other variants of ‘digital sports’ have increased in popularity all over the world and may even come to challenge hegemonic concepts of sport. More relevant than the apparent opposition between ‘physical’ and ‘non-physical’ is the question what kind of embodiment is manifested within virtual environments. In this paper, we argue that eSports do require the learning and performance of motor skills and that embodiment within a virtual environment may be considered playful or even athletic. The type of skills that might be tested can even be considered fundamental movement skills. Under appropriate educational supervision, with knowledge of the game, eSports can be utilized for the development of specific elements of digital literacy. Although motor skills are a defining characteristic of eSports, we do not argue that eSports should be integrated within PE. These arguments have not so much to do with the status of physicality present (or not), but with differences in type of interactions and possibilities for body contact. The visibility of movement behavior, of interactions and rule violations are intrinsically related to the social and pedagogical values of movement education. The direct and visible interaction between learners can be considered important pedagogical tools in PE, when the context of movement education is being understood as broader than just learning sport skills. ABSTRACT FROM PUBLISHER

Los deportes electrónicos (eSports) y otras variantes de los deportes ‘digitales’ han aumentado en popularidad en todo el mundo e incluso pueden llegar a cuestionar los conceptos hegemónicos del deporte. Más relevante que la aparente oposición entre “lo físico” y “lo no físico” es la cuestión de qué tipo de corporalidad se da dentro de los entornos virtuales. En este trabajo, defendemos que los eSports, de hecho, exigen aprender y ejercitar ciertas habilidades motoras, y que la corporalidad dentro del ámbito virtual puede ser considerada lúdica e incluso atlética. El tipo de habilidades que podría

ser puesto a prueba puede ser considerado como habilidades motrices fundamentales. Bajo una supervisión educativa apropiada, con conocimiento del juego, los eSports pueden ser utilizados para el desarrollo de específicos elementos de alfabetización digital. Aunque las habilidades motoras son características de los eSports, no defendemos que éstos deban integrarse dentro de la educación física. Estos argumentos no tienen tanto que ver con el carácter de la motricidad presente (o no), sino con diferencias en los tipos de interacciones y posibilidades para el contacto físico. La visibilidad del comportamiento motriz, de interacciones y violaciones del reglamento están intrínsecamente ligadas a los valores sociales y pedagógicos de la educación motriz. La directa y visible interacción entre aprendices puede ser considerada como una importante herramienta pedagógica en educación física, cuando el contexto de la educación motriz es comprendido de un modo más amplio que el simple aprendizaje de habilidades deportivas. ABSTRACT FROM PUBLISHER

Elektronische Sportarten (eSports) und andere Varianten ‚digitaler Sportarten‘ sind überall auf der ganzen Welt in ihrer Beliebtheit gestiegen, sogar bis zu dem Punkt, dass sie eines Tages hegemonische Sportkonzepte herausfordern könnten. Relevanter als der Kontrast ‚physisch‘ vs. ‚nicht-physisch‘ ist die Frage, welche Art von Verkörperung sich innerhalb virtueller Umgebungen manifestiert. In diesem Beitrag stellen wir dar, dass eSports doch das Erlernen von bzw. eine Leistung bzgl. motorischer Fähigkeiten erfordern und dass die Verkörperung innerhalb einer virtuellen Umgebung als spielerisch oder sogar athletisch angesehen werden kann. Die Art von Fähigkeiten, die dabei zum Zuge kommen könnten, können sogar als fundamentale Bewegungsfähigkeiten betrachtet werden. Unter entsprechender pädagogischer Anleitung sowie mit Wissen um das Spiel können eSports für die Entwicklung spezifischer Elemente von Medienkompetenz verwendet werden. Obwohl motorische Fähigkeiten ein definierendes Moment von eSports sind, ist unsere Position nicht die, dass eSports in den Sportunterricht integriert werden sollten. Diese Position hat weniger mit dem Status der anwesenden (oder abwesenden) Körperlichkeit zu tun, sondern mit Unterschieden bzgl. der Art der Interaktionen und des Potentials für Körperkontakt. Es ist die Sichtbarkeit vom Bewegungsverhalten, von Interaktionen und Regelübertreten, die den wesentlichen sozialen sowie pädagogischen Wert des Bewegungsunterrichts ausmacht. Die direkte und sichtbare Interaktion zwischen Lernenden kann als wichtiges pädagogisches Werkzeug des Sportunterrichts angesehen werden, wenn der Kontext des Bewegungsunterrichts in einem weiteren Sinne als nur das Erlernen von sportlichen Fähigkeiten verstanden wird. ABSTRACT FROM PUBLISHER.

*ABILITY; *ESPORTS; *MOTOR ability; *VIDEO games -- Competitions; embodiment; eSports; fundamental movement skills (FMS); MOTOR ability in youth; motor skills.

Quelle: SportDiscus.

Kari, Tuomas; Karhulahti, Veli-Matti (2016).

Do e-athletes move?: a study on training and physical exercise in elite e-sports (Übers.: Bewegen sich E-Sportler?: eine Studie zum Training und zur körperlichen Aktivität im E-Sport der Spitzenklasse).

In: *International journal of gaming and computer-mediated simulations*, 8 (4), S. 53-66.

<https://pdfs.semanticscholar.org/5d22/975da4a38c135358878a62d3822de9538d65.pdf>

This article offers possibly the first peer-reviewed study on the training routines of elite e-athletes with special focus on the subjects' physical exercise routines. The study is based on a sample of 115 elite e-athletes. According to the responses, e-athletes train approximately 5.28 hours every day around the year on the elite level. Approximately 1.08 hours of that training is physical exercise. More than half (55.6%) of the elite e-athletes believe that integrating physical exercise in their training programs has a positive effect on esport performance; however, no less than 47.0% of the elite e-athletes do their physical exercise chiefly to maintain overall health. Accordingly, the study indicates that elite e-athletes are active athletes as well, those of age 18 and older exercising physically more than three times the daily 21-minute activity recommendation given by World Health Organization.

Aktivität, körperliche, Analyse, qualitative, E-Sport, Hochleistungssport, Internet, Leistungsphysiologie, Leistungssport, Spielforschung, Trainingsdauer, Trainingsumfang, Trainingswissenschaft, Untersuchung, empirische, Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Swierczek, Daniel (2016).

Stress bei Leistungsspielern im Bereich "E-Sports". Eine Analyse anhand von Herzfrequenzdaten unter Wettkampfbedingungen.

Köln: Deutsche Sporthochschule Köln. Bachelorarbeit

Ohne Referat.

Datenanalyse; E-sport; Herzfrequenz; Herzfrequenzmessung; Messwert; Profisport; Sportmedizin; Stress; Stressforschung; Stressreaktion; Stresssituation; Wettkampfbedingung; Wettkampfstress.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2015

Milewski, Kai (2015).

Anforderungsprofil eines professionellen E-Sportlers bezogen auf die beiden Videospiele League of Legends & Counter Strike: Global Offensive.

Köln: Deutsche Sporthochschule Köln. Bachelorarbeit

Ohne Referat.

Anforderungsprofil; E-sport; Professionalität; Profisport; Spielforschung; Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Schell, Timon Elias (2015).

Stress im eSport. Eine Analyse des Cortisolspiegels von eSportlern.

Köln: Deutsche Sporthochschule Köln. Bachelorarbeit

Ohne Referat.

Analyse; E-sport; Hormonhaushalt; Hormonspiegel; Hormonstatus; Kortisol; Messwert; Sportler; Sportmedizin; Stress; Stressforschung; Stresshormon; Stressreaktion; Stresssituation; Wettkampfbedingung; Wettkampfstress.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2014

Thornton, Ashleigh; Lay, Brendan; Rosenberg, Michael; Granich, Joanna; Braham, Rebecca (2014).

Quantifying fundamental movement skills during active video games (Übers.: Die Quantifizierung grundlegender Bewegungsfertigkeiten während aktiver Videospiele).

In: *Journal of motor learning and development*, 2 (3), S. 55-62.

<http://journals.humankinetics.com/doi/abs/10.1123/jmld.2014-0039>

This study sought to explore the type of fundamental movement skills (FMS) performed during Active Video Game (AVG) play, as well as the frequency with which these FMS are performed. In addition, this study aimed to determine the relationship between FMS performance and energy expenditure during 15 min of AVG play across two Microsoft Xbox Kinect AVGs. Fundamental movement skills were observed via video by two raters and energy expenditure derived using Actiheart monitors in

children aged 10–15 years. Six different FMS were observed during AVG play with differences in the number of FMS performed between the two AVGs. The overall energy expended (Joules/kg/minute), however, was similar between the AVGs, suggesting the frequency of FMS did not influence overall energy expended during play. The movements observed during AVG play that possibly accounted for the energy expenditure, were not of a quality that could be classified as FMS. This research demonstrates that children playing these two games have the opportunity to repeatedly perform mostly two FMS, namely jumping and dodging. The goal of the AVGs, however, could be achieved with generalized movements that did not always meet the criteria to be classified as a FMS.

Bewegungslehre, E-Sport, Energieverbrauch, Fertigkeit, motorische, Motorik, Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2012

Enders, Eckhard (2012).

Ausgewählte sensomotorische Kompetenzen bei digitalen Spielern.

In: Markus Breuer (Hg.): E-Sport: Perspektiven aus Wissenschaft und Wirtschaft. Glückstadt: Hülsbusch (Game studies), S. 37-63.

<http://d-nb.info/1024904253/04>

Im ersten Abschnitt dieses Beitrags werden sowohl eine Klassifikation von Computer- und Videospielen als auch eine Analyse möglicher positiver Effekte des Computerspielens auf unterschiedliche Fähigkeitsbereiche vorgenommen. Im Sinne einer Ergänzung der aktuellen Befundlage werden anschließend zwei Untersuchungen vorgestellt. Eine Studie untersuchte die Reaktionsleistungen auf optische Reize von Personengruppen mit verschiedenen Spielambitionen und -intensitäten (8 professionelle E-Sportler, 50 Freizeit-Gamer, 27 Sportstudenten). Die zweite Studie untersuchte den Zusammenhang von Computerspiel-Nutzung und optischer und akustischer Reaktion sowie der Auge-Hand-Koordination, Auge-Fuß-Koordination und der komplexen Koordination. Methodik und Ergebnisse der Untersuchungen werden jeweils in den Blick genommen und abschließend zusammenfassend diskutiert. Messerschmidt.

Computer; E-sport; Kommunikationswissenschaft; Pädagogik; Sensomotorik; Spiel; Sponsoring; Sportökonomie; Sportsoziologie; Sportwissenschaft; Trainingswissenschaft; Unternehmen; Videospiele; Wirtschaft.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Fröhlich, Michael; Rullang, Christian; Berhard, Adrian; Pieter, Andrea (2012).

Transfereffekte digitaler Spiele. Ein systematischer Review aus bewegungs- und trainingswissenschaftlicher sowie physiologischer Perspektive.

In: Markus Breuer (Hg.): E-Sport: Perspektiven aus Wissenschaft und Wirtschaft. Glückstadt: Hülsbusch (Game studies), S. 11-35.

<http://d-nb.info/1024904253/04>

Nach einem Überblick über die potenziell durch Computer- und Konsolenspiele förderbaren Kompetenz- und Fähigkeitsbereiche (kognitive, soziale und persönlichkeitsbezogene Kompetenzen, Medienkompetenz, Sensomotorik) sowie deren einzelne Komponenten werden in diesem Beitrag Ergebnisse einer Literaturrecherche zu den Transfereffekten entsprechender Spiele (z. B. Playstation, Wii Fit etc.) in den Bereichen Sensomotorik, motorische Fähigkeiten, Koordination und physiologische/metabolische Reaktionen vorgestellt. Exakte Dosis-Wirkungsbeziehungen und präventive/rehabilitative Langzeiteffekte bleiben dabei unberücksichtigt. Verf. skizzieren die Methodik der Untersuchung und stellen die Ergebnisse zu den genannten Transferbereichen detailliert vor. In der abschließenden Dis-

kussion wird unter anderem festgehalten, dass anhand von digitalen Spielen auf koordinativer, perzeptiver und konditioneller Ebene sowie aus physiologischer und metabolischer Perspektive positive Transferwirkungen zu beobachten sind. In unterschiedlichen Settings (z. B. Seniorenheim, häusliche Umgebung) und in unterschiedlichen Personengruppen lassen sich Outcomeeffekte wie Steigerung des Energieumsatzes, Reduktion von Sturzanfälligkeit oder Verbesserung des Taktikwissens erzielen. Messerschmidt.

Computer; E-sport; Kommunikationswissenschaft; Pädagogik; Sensomotorik; Spiel; Sponsoring; Sportökonomie; Sportsoziologie; Sportwissenschaft; Trainingswissenschaft; Unternehmen; Videospiele; Wirtschaft.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2011

Sohnsmeyer, Jan (2011).

Virtuelles Spiel und realer Sport. Über Transferpotenziale digitaler Sportspiele am Beispiel von Tischtennis.

Hamburg: Feldhaus, Ed. Czwalina, Universität Kiel. Dissertation

In der vorliegenden Arbeit wird untersucht, unter welchen Bedingungen die Auseinandersetzung mit einem digitalen bewegungssensitiven Tischtennispiel, sowohl einen Einfluss auf die Geschwindigkeit als auch auf die Richtigkeit antizipativer Entscheidungen im Tischtennis hat. Neben dieser ersten Fragestellung, die sich auf die sensomotorische bzw. perzeptive Ebene bezieht, fokussiert die zweite Fragestellung auf die kognitive Ebene. Im Rahmen dieser zweiten Fragestellung soll das Potenzial digitalen Spielens für den Erwerb tischtennisspezifischen Handlungswissens ausgelotet werden. Bezugnehmend auf diese beiden Fragestellungen ist es ein weiteres Anliegen der vorliegenden Arbeit eine differenzierte und reflektierte Diskussion der Bedeutung bewegungssensitiver digitaler Spiele für das menschliche Sich-Bewegen vorzunehmen. Aus der Einleitung.

Bewegungsspiel; Computer; Digitalisierung; empirische; Forschung; Freizeitverhalten; Kinder- und Jugendsport; Rückschlagspiel; Spielpädagogik; Sportspiel; Sportspießforschung; Sportwissenschaft; Tischtennis; Transfer; Videospiele; Wahrnehmungsschulung.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2009

Silberman, Lauren (2009).

Double play: how video games mediate physical performance for elite athletes (Übers.: Doppeltes Spiel: Wie Videospiele körperliche Leistung für Spitzensportler herbeiführen).

In: Nigel Pope, Kerri-Ann L. Kuhn und John J.H. Forster (Hg.): Digital sport for performance enhancement and competitive evolution. Intelligent gaming technologies (Übers.: Digitaler Sport zur Leistungssteigerung und Wettbewerbsentwicklung: intelligente Spieltechnologien). Hershey (Penn.): IGI Global, S. 167-177.

<https://www.igi-global.com/chapter/double-play-video-games-mediate/8540>

Just at the moment when gaming has achieved broad cultural acceptance, a new way of using commercial sport video games is emerging, which adds a new perspective on the educational and social value games may offer for learning. This research calls attention to how elite athletes are currently using commercial video games for training purposes and the potential the games may afford for all elite athletes who can play as their “second-self.”

Computer; Digitalisierung; Entwicklung; E-sport; Leistungssteigerung; Spieler; Spielerverhalten; Spie-
forschung; Spielverhalten; Sportaktivität; Sportspiefforschung; Sportwissenschaftler; Technologie;
Training; Video; Videospiele; Wettkampf.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2008

Baca, Arnold; Lames, Martin; Lyons, Keith; Nebel, Bernhard; Wiemeyer, Josef (Hg.) (2008).

Computer science in sport – mission and methods (Übers.: Informatik im Sport – Aufgabe und Methoden).

Wadern: Schloss Dagstuhl, Leibniz-Zentrum für Informatik.

<http://drops.dagstuhl.de/opus/portals/index.php?semnr=08372>

From September 7 to 10, 2008 about 30 experts from computer science and sport science met at the Leibniz-Zentrum für Informatik in Dagstuhl to discuss interdisciplinary issues in the area of computer science in sport. Five topics were selected for discussion: doping, modeling and simulation, pervasive computing, robotics and sport technology. A total of 17 presentations dealt with selected projects and issues in the abovementioned fields. Verf.-Referat.

Computer; Computersimulation; Doping; Informatik; Maschine; Modell; Motivation; Radsport;
Sportspiel; Sporttechnologie; Tischtennis; Visualisierung.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Böhm, Harald; Hartmann, Matthias; Böhm, Birgit (2008).

Predictors of metabolic energy expenditure from body acceleration and mechanical energies in new generation active computer games (Übers.: Prädiktoren des metabolischen Energieverbrauchs von Körperbeschleunigung und mechanischer Energie bei der neuen Generation aktiver Computerspiele).

In: Arnold Baca, Martin Lames, Keith Lyons, Bernhard Nebel und Josef Wiemeyer (Hg.): Computer science in sport – mission and methods (Übers.: Informatik im Sport – Aufgabe und Methoden). Wadern: Schloss Dagstuhl,

Leibniz-Zentrum für Informatik, S. 4.

<http://drops.dagstuhl.de/opus/volltexte/2008/1685/>

The following paper is an original research project which uses state of the art sport science physiological and biomechanical approaches to gain information about active computer games. This project is found to be particular relevant for the field of computer science in sport, since biomechanical and physiological knowledge is required to model, track and understand human motion during computer game play. Modelling, tracking and understanding of human motion based on video sequences, accelerometer measures or other sensors is a field of research of increasing importance, with applications in sports sciences, medicine, biomechanics, animation (avatars), surveillance, and computer games. Progress in human motion analysis depends on research in computer graphics, computer vision, biomechanics and physiology. Though these fields of research are often treated separately, human motion analysis requires an interaction of computer graphics with computer vision, which also benefits from an understanding of biomechanical and physiological constraints. The study requires knowledge of both sport science and computer science therefore it is an opportunity for the field of computer science in sport to bridge the gap between both disciplines. The primary goal would be to translate between specialists from computer science and sport science contributing to the subject of human motion analysis from different perspectives. Verf.-Referat.

Computer; Computersimulation; Doping; Informatik; Maschine; Modell; Motivation; Radsport;
Sportspiel; Sporttechnologie; Tischtennis; Visualisierung.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2.2 Sportökonomische & -kommunikative Aspekte

2018

Baumann, Anna (2018).

E-Sport – Die Zukunft der Sportunterhaltung ist digital. Zur wirtschaftlichen und rechtlichen Entwicklung des E-Sports in Deutschland.

In: *Der Wirtschaftsführer für junge Juristen* (1), S. 47-49.

<http://www.boorberg.de/sixcms/media.php/605/wifue-1-2018.pdf>

Computerspielen ist längst mehr als eine bloße Freizeitbeschäftigung. E-Sport, gemeinhin das sportwettkampfmäßige Spielen von Video- und Computerspielen, hat sich nicht nur zu einem zentralen Gesellschaftsphänomen, sondern auch zu einem bedeutenden Wirtschaftsfaktor in Deutschland entwickelt. Das explosionsartige Wachstum dieser vielschichtigen Branche, birgt für alle Akteure auf nationaler und internationaler Ebene große rechtliche und tatsächliche Herausforderungen. Verf. geht auf die Struktur des E-Sports ein, dessen unkonventionelle historische Entwicklung zu einer Branchenstruktur führt, die geführt hat, in der die Wettbewerbsformate maßgeblich durch Turnier- und Ligenveranstalter sowie den Spieleherausgebern selbst bestimmt werden, was dazu führt, dass die traditionellen Strukturen im Sport von lokalen Vereinen bis hin zu internationalen Dachverbänden auf den Kopf gestellt werden. Verf. thematisiert die Schaffung einheitlicher Standards, die der neu gegründete E-Sport-Bund Deutschland (ESBD) mitgestalten möchte. Darüber hinaus geht sie Frage nach der Anerkennung des E-Sports als Sport ein, wobei sie hervorhebt, dass die Anerkennungshoheit in Deutschland beim Deutschen Olympischen Sportbund (DSOB) und seinen Landesverbänden liegt. Des Weiteren werden die Bereiche E-Sport und Gemeinnützigkeit sowie rechtliche Herausforderungen im Wettbewerbs- und Arbeitsrecht behandelt. Abschließend gibt Verf. einen Ausblick in dem sie den E-Sport als weiteren Pfeiler der Sportunterhaltungsbranche bezeichnet, der mittlerweile vollständig in der Mitte der Gesellschaft angekommen sei.

Anerkennung, soziale, Arbeitsrecht, Computer, Deutschland, E-Sport, Entwicklung, Gemeinnützigkeit, Gesellschaft, moderne, Internet, Sportorganisation, Sportrecht, Sportökonomie, Strukturanalyse, Unterhaltung, Vernetzung, Videospiel, Wettbewerbsrecht, Zukunft.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Jenny, Seth E.; Keiper, Margaret C.; Taylor, Blake J.; Williams, Dylan P.; Gawrysiak, Joey; Manning, R. Douglas; Tutka, Patrick M. (2018).

eSports Venues: A New Sport Business Opportunity.

In: *Journal of Applied Sport Management*, 10 (1), S. 34-49.

<https://www.cabi.org/leisuretourism/abstract/20183042774>

Typically played via the Internet, eSports (organized competitive video gaming) is becoming a global phenomenon. The popularity of video games and the desire to spectate online and in-person gaming has amplified as Internet-based gaming has improved. eSports competitions are hosted all around the world, but particularly in the United States, Europe, and Asia. While eSports-specific venues are increasingly being built, many venues that host eSports competitions were constructed primarily for other professional sports or entertainment. These entertainment facilities must attract popular financially beneficial events in order to survive. eSports events have great potential to fit this mold. This paper briefly describes the development of eSports as well as discusses the current trends in eSports spectator consumption. Moreover, current and future eSports venues are described, highlighting po-

tential licensing, equipment, and personnel requirements needed for hosting eSports events. Open systems theory is utilized to capture and explain the draw of hosting eSports events and how facilities must adapt to their changing environment. ABSTRACT FROM AUTHOR.

*ESPORTS; *SPORTS business; *VIDEO games -- Competitions; electronic sports; E-sports; facilities; sport venues; video gaming.

Quelle: SportDiscus.

Karhulahti, Veli-Matti (2018).

Reconsidering esport: economics and executive ownership (Übers.: Über E-Sport nochmal nachdenken: Ökonomie und Eigentumsrecht).

In: *Physical culture and sport: studies and research*, 74 (1), S. 43-53.

<https://www.degruyter.com/view/j/pcssr.2017.74.issue-1/pcssr-2017-0010/pcssr-2017-0010.xml>

This article starts with a literary review of the conceptual frames through which esport has been labeled academically. It shows how the concept of “electronic” has been taken as the core term for labeling esport, often accompanied by a strong emphasis on “professionalism.” The literary review is followed by the submission of an alternative conceptual frame based on the economic notion of executive ownership, which provides a theoretical grounding for esport as a cultural phenomenon. In accordance with the above, the article concludes with a reframed look at the history of esport and suggests commercial analog gaming (especially Magic: The Gathering) as its point of origin.

Begriffsbestimmung, Computer, E-Sport, Eigentumsrecht, Entwicklung, Entwicklung, geschichtliche, Forschungsstand, Gesellschaft, moderne, Internet, Literaturübersicht, Sportsoziologie, Sportökonomie, Strukturanalyse, Videospiele, Zukunft.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Parshakov, Petr; Zaveritiaeva, Marina (2018).

Determinants of Performance in eSports: A Country-Level Analysis.

In: *International Journal of Sport Finance*, 13 (1), S. 34-51.

<http://fitpublishing.com/articles/determinants-performance-esports-country-level-analysis>

This study provides readers with new information about key drivers of performance in the emerging area of eSports. Competitive computer gaming (eSports) is becoming increasingly popular, and the number of gamers and amount of prize money is growing. We therefore explore some key country-level characteristics that may contribute to players’ success, measured as money won. We use gamers’ prize earnings aggregated by country and a hurdle model to understand the determinants of performance. The results show that a 1% increase in GDP per capita leads to a 2.2% increase in prize money per capita. Country population is not statistically significant in the outcome model. This finding may indicate that eSports talents are not uniformly distributed across the world population. Surprisingly, post-Soviet and planned or post-planned economies are more likely to participate in eSports. ABSTRACT FROM AUTHOR.

*COMPUTER games; *SPORTS events; computer games; country characteristics; eSports; FINANCIAL performance; GAME development (Computer games); performance; VIDEO game industry.

Quelle: SportDiscus.

2017

Castendyk, Oliver; Müller-Lietzkow, Jörg (2017).

Die Computer- und Videospielindustrie in Deutschland. Daten – Fakten – Analysen.

Leipzig: Vistas Verl., Hamburg Media School/Forschungs- und Kompetenzzentrum Audiovisuelle Produktion, Deutschland/Beauftragte für Kultur und Medien.

https://wirtschaft.hessen.de/sites/default/files/media/hmwvl/abschlussbericht_games-studie.pdf

Ohne Referat.

Arbeitsmarkt; Berufsfeld; Computer; Datenanalyse; Datenauswertung; Datenerhebung; Deutschland; Entwicklung; E-sport; Förderung; Fragebogen; Geschichte; Industrie; Innovation; internationaler; Interview; Investition; Kosten; Kultur; Kulturgeschichte; Literaturrezeption; Marktwirtschaft; Realität; Recht; Spiel; Standort; Technologie; Trend; Trendanalyse; Vergleich; Videospiel; virtuelle; Wirtschaft.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Hamari, Juho; Sjöblom, Max (2017).

What is eSports and why do people watch it? (Übers.: Was ist E-Sport und warum schauen Menschen dabei zu?).

In: Internet research (2), S. 211-232.

<https://www.emeraldinsight.com/doi/full/10.1108/IntR-04-2016-0085>

Purpose

The purpose of this paper is to investigate why do people spectate eSports on the internet. The authors define eSports (electronic sports) as “a form of sports where the primary aspects of the sport are facilitated by electronic systems; the input of players and teams as well as the output of the eSports system are mediated by human-computer interfaces.” In more practical terms, eSports refer to competitive video gaming (broadcasted on the internet).

Design/methodology/approach

The study employs the motivations scale for sports consumption which is one of the most widely applied measurement instruments for sports consumption in general. The questionnaire was designed and pre-tested before distributing to target respondents (n=4888). The reliability and validity of the instrument both met the commonly accepted guidelines. The model was assessed first by examining its measurement model and then the structural model.

Findings

The results indicate that escapism, acquiring knowledge about the games being played, novelty and eSports athlete aggressiveness were found to positively predict eSport spectating frequency.

Originality/value

During recent years, eSports (electronic sports) and video game streaming have become rapidly growing forms of new media in the internet, driven by the growing provenance of (online) games and online broadcasting technologies. Today, hundreds of millions of people spectate eSports. The present investigation presents a large study on gratification-related determinants of why people spectate eSports on the internet. Moreover, the study proposes a definition for eSports and further discusses how eSports can be seen as a form of sports.

Computer, E-Sport, Internet, Massenmedium, Massenveranstaltung, Motivationsforschung, Professionalisierung, Realität, virtuelle, Spiel, Sportpsychologie, Sportsoziologie, Sportveranstaltung, Untersuchung, empirische, Untersuchung, vergleichende, Verhalten, soziales, Videospiel, Zuschauer, Zuschauerverhalten.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Sievers, Dean; Budzinski, Oliver (Gutachter); Müller-Kock, Anika (Gutachter) (2017).

Der eSport als Plattform. Medienökonomische Betrachtung des Sponsorings im eSport im Vergleich zum Fußball.

Ilmenau: Technische Universität Ilmenau/Institut für Volkswirtschaftslehre. Bachelorarbeit

Die vorliegende Arbeit analysiert den Gesamtmarkt für elektronischen Sport unter der Betrachtung der medienökonomischen Theorie der mehrseitigen Märkte. Dazu werden die Besonderheiten solcher mehrseitigen Märkte erläutert, um herauszustellen, wie die Entwicklung des elektronischen Sports dadurch beeinflusst werden kann. Hierbei wird sich vor allem auf das Sponsoring des eSports konzentriert, um dabei, im Vergleich zum Profifußball, Schlüsse für die Zukunft des eSports ziehen zu können. Ziel der Arbeit ist es herauszufinden, ob und warum der eSport als Sponsoringinstrument für Unternehmen rentabel sein kann und inwiefern der eSport Markt in den nächsten Jahren wachsen wird.

This thesis analyzes the overall market for electronic sports by considering the media-economic theory of multi-sided markets. The special features of such multi-sided markets are explained in order to show how the development of electronic sports can be influenced by this. The main focus will be on the sponsorship of eSports in order to be able to draw conclusions about the future of eSports in comparison to professional football. Finding out whether and why eSport can be used as a sponsoring tool for companies and how it can be profitable for them is one mayor goal of this thesis. Furthermore, it will show how the eSport Mark will grow in the coming years.

Computer; Computersimulation; Entwicklungstendenz; E-sport; Kommerzialisierung; Kommunikationswissenschaft; Medienforschung; Sponsoring; Sportökonomie; Videospiele; Videotechnik; Wirtschaftswachstum; Wirtschaftszweig.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Ströh, Julian Heinz Anton (2017).

The eSports market and eSports sponsoring (Übers.: Der eSport Markt und das eSport Sponsoring).

Marburg: Tectum-Verl.

<http://www.tectum-verlag.de/the-esports-market-and-esports-sponsoring.html>

In the last decades, the market for digital games has grown to nearly \$100 billion. During this growth, a special gaming segment and community formed surrounding the direct competitive aspect of games: eSports. The core of eSports is similar to traditional types of sport. Players train to become better, clubs are established, tournaments are organized and fans enjoy watching their game being played on the highest level of performance. With viewers and prize money in the millions, eSports have grown into an economically significant media sport ecosystem and a marketing landscape that started to attract non-endemic companies as advertisers and sponsors.

This book analyzes the components of the eSports ecosystem as well as their interactions with each other. Furthermore, the attitude of eSports fans towards engagements of non-endemic companies is researched by using a real case study including the Electronic Sports League and German home loan bank Wüstenrot.

Deutschland; Digitalis; Digitalisierung; Electronic Sports League; E-sport; Fan; Kommerzialisierung; Marketing; Sponsoring; Sportart; Sportökonomie; Turnier; Wettkampf; Wirtschaft; Wirtschaftlichkeit; Wirtschaftswachstum; Wirtschaftszweig; Zuschauer; Zuschauerverhalten.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Wintschnig, Michael; Baumann, Konrad (Gutachter) (2017).

Das E-Sport Handbuch. Soziale Netzwerke im E-Sport – wie der Schritt auf die große Bühne gelingt.

Graz: Fachhochschule Graz/Department für Medien & Design/Institut Design & Kommunikation.

Bachelorarbeit

In sozialen Netzwerken herrscht ein stetiger Kampf um Fans, Likes und Interaktionen. Dabei ist der E-Sport keine Ausnahme. Der Einstieg als Marke wird bei einer immer größer werdenden Konkurrenz und schon im Markt gefestigten Organisationen immer schwieriger. Um den ersten Schritt in genau diesem Bereich zu erleichtern, soll das E-Sport Handbuch als Anhaltspunkt dienen, um den Markt und seine Fans besser zu verstehen, aber auch um Methoden aufzuzeigen, wie ein gelungener Beitrag funktionieren kann. Praxisbeispiele sollen für ein besseres Verständnis sorgen und grafische Beispiele zeigen.

Brands and teams on social networks are under a constant battle for fans, likes and interactions. E-Sport is no exception. The entry as a brand into the market is more and more difficult with increasing competition and already established organizations. In order to facilitate the first step into this sector, the E-Sport Manual is intended as a guide for a better understanding of the market and its fans, but also to show how a successful social media post can be achieved. Practical examples should provide a better understanding and give visual examples.

DESIGN; E-sport; Handbuch; Information; Kommunikationswissenschaft; Leitfaden; Marke; Marketing; Markt; Medieneinsatz; Medienforschung; Medienwirkung; Netzwerk; Praxis; Praxisbezug; soziales; visuelle.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2016

Borowy, Michael; Jin, Dal Yong (2016).

Mega-events of the future. The experience economy, the Korean connection, and the growth of eSport (Übers.: Megaevents der Zukunft: die Erfahrungsökonomie, die Koreanische Verbindung und der Wachstum des e-Sports).

In: Richard S. Gruneau und John Horne (Hg.): Mega-Events and globalization: capital and spectacle in a changing world order (Übers.: Megaevents und Globalisierung: Kapital und Spektakel in einer sich ändernden Weltordnung). London: Routledge, Taylor & Francis (Routledge research in sport, culture and society, 52), S. 206-219.

10.4324/9781315752174

Der Beitrag befasst sich mit dem Thema eSport, welcher sich als eine Plattform zur Inszenierung von Megaevents der Zukunft zu entwickeln scheint. Verf. analysieren das Wachstum und die Entwicklung von eSport-Events als öffentliche Spektakel globaler Dimension und erläutern die geschichtliche Entwicklung von Spielhallen und Kinderzimmern bis in die Öffentlichkeit mit ausverkauften Arenen. Spezifischer demonstrieren Verf. wie speziell Südkorea als eine treibende Kraft in der „Versportung“ des digitalen Computerspiels agiert. Dies wird durch die Geschichte der Olympischen Spiele 1988 in Seoul begründet, wo einzigartige Umstände verschiedene soziale wie digitale Neuerungen bedingten. Gleichzeitig läuteten die Olympischen Spiele 1984 in Los Angeles die kapitalistischen Zeiten für Großveranstaltungen ein, da diese aufzeigten, dass Megaevents höher dotierte Medienverträge einspielen, Konsum fördern und so finanziellen Gewinn in Aussicht stellen. Auch Korea und speziell die Spiele in Seoul konnten davon profitieren. Während der 90er Jahre wiederum erkannte Korea digitalen Sport als Nationalsport an und förderte ihn aktiv. Verf. zeigen somit insgesamt die Entwicklung von privaten Computerspielen hin zu Konzerthallen füllenden Events auf und unterstreichen damit den Übergang vom privaten zum globalen kapitalistischen Spektakel. Korea erkannte als erstes Land die Möglichkeiten und Potentiale, die im eSport schlummerten und konnte so einige Probleme lö-

sen, die beispielsweise die wirtschaftlichen Krisen der 90er Jahre in Asien hinterließen. Neue Arbeitsstellen konnten geschaffen werden und der Sektor des eSports ist nach wie vor ein wichtiger Faktor in Südkorea, der sich auch anhand verschiedener professioneller Ligen und Turniere aufzeigen lässt. Gleichwohl schlagen Verf. vor, die Diskussion weiter, im Rahmen einer Erlebniswirtschaft, zu führen. In den Augen der Verf. hatte der Aufstieg des eSports bzw. des öffentlichen Spielspektakels den Effekt einer Repositionierung der Spieler innerhalb neuer verkaufsfördernder Ketten, die Synergien zwischen Wettkampfspielen, öffentlichen Events, Zuschauern, Marketing und Unternehmensstrategien organisieren. Weiterhin befindet sich nach Meinung der Verf. die „Spektakularisierung“ des Spielens, welche buchstäblich auf Geräten des neuen digitalen Proletariats gebaut wird, am vorderen Rand der Veränderungen in der Entwicklung eines hochtechnologisierten Kapitalismus. Abschließend zeigen Verf. in einem kurzen Ausblick auf, welche Entwicklungen der eSport in den Vereinigten Staaten nimmt und wie diese Bewegung durch Förderung immer weiteren Zulauf erhält. (Orthmann).

Asienspiele; Brasilien; China; Entwicklungspolitik; Ethnizität; Finanzierung; Fußballspiel; Globalisierung; Infrastruktur; Internationalisierung; Liberalismus; Medieneinsatz; Menschenrechte; Mexiko; Mexiko City 1968; Ökonomisierung; Olympische Spiele; Peking 2008; Rio de Janeiro 2016; Russland; Sicherheit; Sicherheitsmaßnahme; Sicherheitstechnik; Sotschi 2014; Sozialpolitik; Sportökonomie; Sportpolitik; Sportveranstaltung, internationale; Stadion; Städtebau; Stadtentwicklung; Südkorea; Umweltpolitik; Weltmeisterschaft.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Gruneau, Richard S.; Horne, John (Hg.) (2016).

Mega-Events and globalization: capital and spectacle in a changing world order (Übers.: Megaevents und

Globalisierung: Kapital und Spektakel in einer sich ändernden Weltordnung).

London: Routledge, Taylor & Francis. (Routledge research in sport, culture and society, 52).

<http://www.gbv.de/dms/bowker/toc/9781138805613.pdf>

Since the turn of the twenty first century, there has been a trend for urban “mega events” to be awarded to cities and nations in the East and Global South. Such events have been viewed as economic stimulant as well as opportunities to promote national identity, gain greater international recognition and exercise a form of ‘soft power.’ However, there has also been on-going controversy about the value, impact and legacy of global mega events in these cities and nations. This book provides a critical examination of the ambition for spectacle that has emerged across the East and Global South. The chapters explore the theoretical and conceptual issues associated with mega-events and new forms of globalization, from the critical political economy of mega-events in a changing world order to the contested social and economic legacies of mega-events and the widespread opposition that increasingly accompanies these events. The book also explores questions of urban development and governance, the role of new communications technologies in global economic expansion, the high security State, and the growing global influence of international non-governmental organizations. This book offers a rich collection of original theoretical contributions and global case studies from leading international scholars from the social sciences and humanities. It offers a interdisciplinary perspective that synthesizes cutting edge research on mega-events and urban spectacles while simultaneously contributing to a broader understanding of the dynamics of global capitalism and international political power in the early twenty first century.

Das Sammelwerk befasst sich mit dem Thema Megaevents und setzt sich kritisch mit allen Aspekten der Vorbereitung eines solchen auseinander. Nach einer längeren Einführung mit Erläuterungen zur Struktur des Buches werden in insgesamt elf Beiträgen vielerlei Faktoren diskutiert. Dabei gliedert sich das Sammelwerk in insgesamt drei Bereiche: „Kreative Zerstörung, Modernisierung und spektakulärer Kapitalismus“, „Ausnahmestand“ sowie „Wirtschaften von Events und Erfahrungen“. Es werden

Beispiele zu Fußballweltmeisterschaften, Olympischen Spielen oder auch Asienspielen gegeben. Einige wenige Länder, welche diese Megaevents ausgerichtet haben, werden intensiv analysiert. Brasilien, Südafrika, Russland, Katar, China und Südkorea stehen im Fokus der Beiträge. Hierbei werden die zerstörerischen Kräfte der Megaevents besprochen, die Rolle der Medien diskutiert, Vergleiche verschiedener Bedingungen in unterschiedlichen Ländern samt Problemen erläutert, Erfahrungen im Umgang mit Megaevents ausgetauscht oder auch die politischen Missstände und Entscheidungswege in einzelnen Ländern aufgezeigt. Neben den herkömmlichen Megaevents nimmt das Sammelwerk auch Bezug auf den eSport, der immer mehr Zuschauer in Arenen locken kann. (Orthmann).

Asienspiele; Brasilien; China; Entwicklungspolitik; Ethnizität; Finanzierung; Fußballspiel; Globalisierung; Infrastruktur; Internationalisierung; Liberalismus; Medieneinsatz; Menschenrechte; Mexiko; Mexiko City 1968; Ökonomisierung; Olympische Spiele; Peking 2008; Rio de Janeiro 2016; Russland; Sicherheit; Sicherheitsmaßnahme; Sicherheitstechnik; Sotschi 2014; Sozialpolitik; Sportökonomie; Sportpolitik; Sportveranstaltung, internationale; Stadion; Städtebau; Stadtentwicklung; Südkorea; Umweltpolitik; Weltmeisterschaft.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Kirschner, Niklas; Schmidt, Oliver (Gutachter); Wiedemann, Heinrich (Gutachter) (2016).

Entwicklung, Trends und Strukturen im elektronischen Sport. Betrachtungen zur Attraktivität des eSport für Unternehmen und Verbraucher.

Mittweida: Hochschule Mittweida/Fakultät Medien. Bachelorarbeit

Ohne Referat.

E-sport; Medienforschung; Sponsoring; Sportökonomie; Trendanalyse; Unternehmen.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Parshakov, Petr; Coates, Dennis (2016).

Team vs. individual tournaments: evidence from prize structure in eSports (Übers.: Gegenüberstellung von Team- und Einzelturnieren: Nachweise der Prämienstruktur im E-Sport).

Moskau: Higher School of Economics: National Research University. Graue Literatur.

<http://doi.org/10.13140/RG.2.1.1369.8163>

This study tests the implications of tournament theory using data on eSports (video game) competitions. We incorporate team production with the theory of rank order elimination tournaments since in our analysis, competitors in an elimination tournament are groups rather than individuals. In this setting, the issue of proper incentives becomes more complicated than in the normal tournament model. Our findings demonstrate that the prize structure is convex in rank order which means that the contestants in eSports tournaments are risk averse. The results for the team games are more consistent with the tournament theory than the results for individual games. From the practical point of view, we provide decision-makers in both sports and business with the insights about the compensation design with respect to importance of the competition and its type.

Austragungsmodus; Computer; empirische; Erfolg; E-sport; Gruppenwettkampf; Individualsport; Mannschaftsspiel; Prämie; Spiel; Spieltheorie; Sportökonomie; Sportsoziologie; Turnier; Untersuchung; vergleichende; Videospiel; Wettkampf; Wettkampfanalyse; Wettkampfergebnis; Wettkampfsystem.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Parshakov, Petr; Oskolkova, Marina (2016).

Success in eSports: does country matter? (Übers.: Erfolg im E-Sport: kommt es auf das Land an?).

Moskau: Higher School of Economics: National Research University. Graue Literatur.

<https://www.researchgate.net/publication/297702102?channel=doi&linkId=56e0625d08ae9b93f79c2f-c2&showFulltext=true>

Competitive computer gaming, known as eSports, has become popular, resulting in an increase in the number of gamers and prize earnings. Unlike traditional sports, eSports does not depend on the physical abilities of participants and participation costs are low. Our goal is to test whether country differences exist in eSports. We examine the relation between a country's tradition of playing eSports, country characteristics, and performance in eSports. Our data set consists of the top 500 gamer prizes awarded in eSports tournaments for the period of 2004–2014. We use a regression analysis to test the joint hypothesis of country effects significance. Despite the unique features of eSports, we find evidence of country effects similar to traditional sports. Our results show that country effects for top tournaments are stronger.

Brasilien; Bundesrepublik Deutschland; China; Computer; Dänemark; determinierender; Einkommen; Entwicklung; Erfolg; E-sport; Faktor; Frankreich; geschichtliche; internationaler; Leistungsbeeinflussung; Polen; Prämie; Professionalisierung; Realität; Russland; Schweden; soziale; Spiel; Sportförderung; Sportlerkarriere; Sportökonomie; Sportsoziologie; Standort; Südkorea; Umwelt; Untersuchung; USA; Vergleich; vergleichende; Videospiel; virtuelle.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Rühl, Nina; Kreyher, Volker J. (Gutachter); Pfaff, Dietmar (Gutachter) (2016).

Die Zukunftschancen des eSports. Hat eSports Potential sich als Zuschauersport in Deutschland zu etablieren?

München: GRIN-Verl. Bachelorarbeit.

<http://www.grin.com/de/e-book/336985/die-zukunftschancen-des-esports-hat-esports-potential-sich-als-zuschauersport>

Das Ziel der vorliegenden Arbeit ist es, das Potential zur Etablierung von eSports als Zuschauersport in Deutschland zu analysieren. Dazu werden neben wissenschaftlichen Sekundäranalysen zahlreiche Expertenmeinungen aus unterschiedlichen Bereichen zu der Thematik gegenübergestellt und ausgewertet. Die Ergebnisse bestätigen größten Teils, dass eSports, aufgrund des enorm schnellen Wachstums an Interessenten und Sympathisanten, ein überaus großes Potential aufweist, sich als Zuschauersport auf dem deutschen Sportmarkt einzugliedern. Doch auch wenn die Basis der positiven Nachfrage ein starkes Fundament zum Aufstieg des elektronischen Sports auf dem deutschen Sportmarkt bietet, so stellt sich die Frage, welche Maßnahmen ergriffen werden müssten, um eine Eingliederung sinnvoll und nachhaltig zu gestalten. Mit der fundamentalen Grundidee, ein Computerspiel mit Freunden gemeinsam spielen zu wollen, machten sich zahlreiche Privatleute samt ihrer vollständigen Computerhardware auf den Weg, an einem vereinbarten Treffpunkt ihre persönlichen Rechner untereinander zu vernetzen um miteinander in virtuellen Welten agieren zu können. LAN-Party wird diese Aktivität genannt und zeichnet sich durch die Verknüpfung mehrerer Computer über ein lokales Netzwerk aus. Diese zunächst privaten Veranstaltungen gelten als Vorreiter heutiger eSports Turniere. Bei diesen Turnieren werden auf nationaler, sowie internationaler Ebene die besten Teams in unterschiedlichen Spielen und Disziplinen ermittelt, indem sie vor Ort im direkten Wettstreit gegeneinander antreten. Mit professionellen Teams, einer Vielzahl an Turnieren, Preisgeldern in Millionenhöhe oder einer Fangemeinde mit hunderttausenden Mitgliedern, weist die eSports Branche einige Parallelen zu Sportarten auf, die in Deutschland und auf dem Weltsportmarkt schon viele Jahre etabliert sind. Dennoch konzentrieren sich Kritiker hauptsächlich auf eine mangelnde körperliche Ertüchtigung, sobald die Sportwürdigkeit von eSports diskutiert wird. Themen wie Spielsucht oder

Realitätsverlust tragen außerdem zu einem negativen Bild über Computerspiele, virtuelle Welten und ihre Nutzer bei.

Analyse; Bewegungsmangel; Computer; Deutschland; Entwicklungstendenz; E-sport; Fan; Massenmedium; Professionalisierung; Sportart; Sportsoziologie; Sportveranstaltung; Sucht; Trendanalyse; Turnier; Videospiele; Wettkampfdisziplin; Zuschauersport; Zuschauerverhalten.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2014

Gugutzer, Robert; Englert, Barbara (Hg.) (2014).

Sport im Film: zur wissenschaftlichen Entdeckung eines verkannten Genres.

Konstanz: UVK Verl.-Ges.

<https://www.uvk.de/presse/presse-detailansicht/article/ein-verkanntes-genre-sport-im-film/ch/472b2e18e3be21467335b027d0227d1f/>

Lange Zeit von den Sozial- und Kulturwissenschaften ignoriert und als bloße Mainstream-Unterhaltung stigmatisiert, erlangt der Sportfilm zunehmend wissenschaftliche Aufmerksamkeit. Dieser interdisziplinär angelegte Band verdeutlicht das vielfältige und vielschichtige, gleichwohl noch nicht annähernd ausgeschöpfte wissenschaftliche Analyse- und Reflexionspotenzial des Sportfilms. Die Beiträge der national und international renommierten Autorinnen und Autoren fokussieren im Besonderen den Sportspielfilm mit seinen zahlreichen Subgenres wie Football-, Basketball-, Box-, Olympia- und Kampfsportfilm. Das steigende Interesse am Sportfilm resultiert aus der wachsenden Einsicht, dass es sich hierbei um ein Genre handelt, das pointiert gesellschaftliche Zustände, kulturelle Ideologien sowie politisch-ökonomische Strukturen reflektiert und kritisiert. Der Sportfilm thematisiert historische Ereignisse, gesellschaftliche Entwicklungen wie auch individuelle und kollektive (Anti-)Helden. Er gibt Aufschluss über kulturspezifische Besonderheiten des Sports und dessen Verflechtung mit anderen gesellschaftlichen Handlungsfeldern. Darüber hinaus inszeniert er zeitgeisttypische und zugleich allgemeingültige (Körper-)Ideale, Werte, Konflikt- und Handlungsmuster. Der Sportfilm reproduziert damit nicht nur gesellschaftliche und sportliche Wirklichkeit, sondern konstruiert sie im Medium einer emotional wirkmächtigen Bildsprache gleichermaßen mit. Verl.-Info.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Horák, Jan (2014).

Framing Games. E-Sport im Spannungsfeld von PR und Journalismus. Eine Untersuchung am Beispiel der World Cyber Games 2008.

München: GRIN-Verl., Universität Münster. Masterarbeit.

<http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:101:1-201411106266>

Digitale Spiele haben sich in den Jahren seit der Jahrtausendwende hinsichtlich ihrer Nutzerzahlen sowie ihrer wirtschaftlichen Bedeutung zu einem der führenden Unterhaltungsmedien entwickelt und sich einen festen Platz im Medienangebot erobert. Dabei ist ein anhaltender Trend von der Einzel- zur Mehrspielernutzung zu beobachten. Computer- und Videospiele werden inzwischen von der Mehrheit ihrer Nutzer gemeinsam mit anderen genutzt, entweder miteinander oder gegeneinander. Diese Entwicklung führte zur Herausbildung des elektronischen Sports (kurz: E-Sport), einer speziellen, ausschließlich kompetitiven Zwecken dienenden Nutzungsform digitaler Spiele. E-Sport unterscheidet sich gemessen an den organisatorischen Rahmenbedingungen und Wettkampfstrukturen kaum vom traditionellen Sport, im Ligabetrieb oder bei großen Turnierveranstaltungen wie den World Cyber Games kämpfen professionelle Spielerinnen und Spieler zum Teil um sechsstelligen Gesamtprizegeld.

Parallel zur zunehmenden gesellschaftlichen Etablierung digitaler Spiele ist jedoch auch zu beobachten, dass die öffentliche Auseinandersetzung mit Computer- und Videospiele primär durch Debatten über mögliche schädigende Wirkungspotentiale geprägt ist. Besonders Aggressions-, Sucht- und Desozialisierungsproblematiken werden im Zusammenhang mit der Nutzung digitaler Spiele wiederholt in den Mittelpunkt gerückt, während positive Aspekte wie ihr kompetenz- und lernförderndes Potential, die dynamische Wachstumsentwicklung der Branche oder auch spezielle Nutzungsformen wie der E-Sport sehr viel seltener aufgegriffen und thematisiert werden.

Kommunikationswissenschaftliche Näherungsversuche an die Themenkomplexe Digitale Spiele und E-Sport können grundsätzlich auf unterschiedliche Art und Weise und aus verschiedenen Blickrichtungen erfolgen. Sowohl die Nutzungs- als auch die Wirkungsforschung haben sich in jüngerer Vergangenheit verstärkt dieses Feldes angenommen, während die zunehmende wirtschaftliche Bedeutung des dahinter stehenden unterhaltungsindustriellen Teilbereichs Gegenstand zahlreicher medienökonomischer Betrachtungen ist. Ausführliche Diskursanalysen und systematische Auseinandersetzungen mit Computer- und Videospiele als Gegenstand öffentlicher Debatten lassen sich hingegen kaum finden. Eine Auseinandersetzung aus der Perspektive der PR-Forschung hat bisher überhaupt nicht stattgefunden, obwohl sich bei einem offenkundig kontroversen Thema wie diesem vielfältige Anknüpfungspunkte hinsichtlich der Notwendigkeit, konkreten Ausgestaltung und Wirksamkeit strategischer Kommunikation ergeben.

Im Rahmen dieser Arbeit soll daher beispielhaft der Frage nachgegangen werden, wie erfolgreiche PR-Kommunikation in Bezug auf E-Sport-Themen gelingen kann und welche Herausforderungen dabei zu meistern sind. Den konkreten Untersuchungsgegenstand bilden die kommunikativen Rahmenprozesse der World Cyber Games 2008 in Köln. Es handelt sich bei den World Cyber Games um ein jährlich an wechselnden Austragungsorten rund um den Globus stattfindendes, öffentlichkeitswirksames E-Sport-Großereignis, welches als solches entsprechende Würdigung in den Massenmedien erfährt. Vor dem Hintergrund der Tatsache, dass die Berichterstattung über digitale Spiele und ihre Nutzer in den vergangenen Jahren primär durch Schadenswirkungsdebatten geprägt war, ist hier die Frage, wie und mit welchem Ergebnis die veranstalterseitig beauftragten PR-Kommunikatoren in diesem schwierigen kommunikativen Umfeld agieren, von besonderem Interesse. Dies soll im Rahmen dieser Arbeit anhand eines Leitfadeninterviews mit den verantwortlichen PR-Akteuren sowie einer Vergleichsanalyse des schriftlichen PR-Materials und der Printberichterstattung systematisch untersucht und dargestellt werden.

Aggression; Computer; Digitalisierung; Entwicklung; E-sport; Fernsehen; geschichtliche; Gesellschaft; internationale; Kommerzialisierung; Kommunikationswissenschaft; Liga; Massenmedium; Medienforschung; moderne; Profisport; Spiel; Spielangebot; Sportberichterstattung; Sportsoziologie; Sportveranstaltung; Sucht; Unterhaltung; Videospiele; Videotechnik; Wettkampf; Wettkampfdisziplin; Wirtschaft; Wirtschaftlichkeit.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2013

Barilla, Marco Francesco; Altendorfer, Otto (Gutachter); Hartlapp, André (Gutachter) (2013).

E-Sport - Massenphänomen mit Wachstumspotentialen? Ein Vergleich des virtuellen mit dem realen ‚Profi-Sport‘ (Übers.: E-Sport - Mass phenomenon with growth potential?: comparison between virtual and real ‚professional sport‘).

Mittweida: Hochschule Mittweida/Fachbereich Medien. Bachelorarbeit.

https://monami.hs-mittweida.de/files/5016/Bachelorarbeit_Marco_Barilla.pdf

Die vorgelegte Bachelorarbeit zeigt anhand eines umfassenden strukturellen, medialen und finanziellen Vergleichs von realem und virtuellem Profi-Sport auf, dass trotz aller notwendigen Rahmenbedingungen im E-Sport der wirtschaftliche Erfolg in Deutschland - im Gegensatz zur Profi-Fußball-

Sparte – aufgrund unzureichender Marketing-, PR- und Öffentlichkeitsarbeit und einer fehlenden Kapitaldecke bisher ausgeblieben ist.

Computer; Deutschland; Electronic Sports League; Entwicklungstendenz; E-sport; Fernsehen; Finanzierung; internationale; Liga; Marketing; Massenmedium; Profisport; Spieler; Sponsoring; Sportler; Sportsoziologie; Sportveranstaltung; Videospiele; Videotechnik; Wettkampf; Wirtschaft.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Drayer, Joris; Dwyer, Brendan; Shapiro, Stephen L. (2013).

Examining the impact of league entry fees on online fantasy sport participation and league consumption (Übers.: Eine Untersuchung des Einflusses von Liga-Zugangsgebühren auf die Teilnahme am Online Fantasy Sport und auf den Konsum der Liga).

In: *European sport management quarterly: ESMQ* (3), S. 339-357.

<http://dx.doi.org/10.1080/16184742.2013.783605>

After American legislators explicitly exempted fantasy sports from online gambling laws, legal theorists have debated whether or not playing fantasy sports for money warranted such an exemption. However, there is currently no survey-based research which has examined the relationship between gambling and the attitudes and behaviours of fantasy players. The current study surveyed 253 fantasy participants and separated respondents into groups based on whether or not they play fantasy baseball for money. Results indicate that those who play for money are increasingly motivated by the social benefits associated with participation and are not motivated by the opportunity to win money. This finding runs counter to research on traditional forms of gambling, which often reports strong anti-social tendencies associated with increased gambling along with a strong motivation for financial gain. Further, from the league and team perspective, those who play fantasy baseball for money actually exhibited higher levels of team-related consumption. Verf.-Referat.

Baseballspiel, Fan, Glücksspiel, Interaktion, soziale, Internet, Konsum, Kosten, Liga, Marketing, Motivation, Spielfertigkeit, Sportinteresse, Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Dwyer, Brendan (2013).

The impact of game outcomes on fantasy football participation and National Football League media consumption (Übers.: Der Einfluss von Spielergebnissen auf die Teilnahme an Fantasy Football und dem Medienkonsum zur NFL).

In: *Sport marketing quarterly* (1), S. 33-47.

<http://fitpublishing.com/content/impact-game-outcomes-fantasy-football-participation-and-national-football-league-media>

Guided by the Attitude-Behavior Relationship framework, Drayer, Shapiro, Dwyer, Morse, and White (2010) qualitatively developed and proposed a conceptual model to explain the relationship between fantasy football and National Football League (NFL) consumption. Within this framework, it was proposed that in-season game outcomes related to one's favorite NFL team and fantasy football team impact a participant's attitudes and trigger additional NFL consumption. Utilizing a pre-post research design, the purpose of the current study was to assess a fantasy participant's attitudinal and behavioral changes toward the NFL with twelve weeks of fantasy and favorite team outcomes serving as an extraneous treatment. The findings mostly support the framework's proposition that game outcomes impact a participant's NFL experience. However, one major revision was suggested because a disconnect resulted between a participant's favorite NFL team attachment and the behavioral intentions related to the team. Theoretical and practical implications are discussed, as are suggestions for future research. Verf.-Referat.

American Football, Einstellung, innere, Fan, Identifikation, Internet, Konsum, Leistung, sportliche, Liga, Marketing, Mediensport, Realität, virtuelle, Sportinteresse, USA, Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Hebbel-Seeger, Andreas; Horky, Thomas (Hg.) (2013).

Crossmediale Kommunikation und Verwertung von Sportveranstaltungen: Tagungsband zum Internationalen Hamburger Symposium „Sport, Ökonomie und Medien“ 2012; 12. Internationales Hamburger Symposium Sport und Ökonomie – 2012.

Aachen: Meyer & Meyer. (Sport und Ökonomie: Internationales Hamburger Symposium; science meets practice, 12).

<https://d-nb.info/1028200110/04>

Neue Formen medialer Beobachtung und Verwertung finden auch im Sport immer größere Beachtung. Unter den Schlagworten „Crossmedia“ und „Social Media“ wird vor allem die (zukünftige) Bedeutung von digitalen Medien für Sportveranstaltungen, -vereine und -verbände diskutiert. Geprägt ist die Debatte dabei von Rechtsunsicherheit durch den ungewohnten Einbezug von Öffentlichkeit und von dem Problem der Folgenabschätzung. Die crossmediale Verwertung von Sport berührt dabei nicht nur Aspekte der ökonomischen Vermarktung von Sportgroßveranstaltungen, sondern auch neue Felder des Journalismus sowie vielfältige Herausforderungen für Sportorganisationen. Vor diesem Hintergrund wurden anlässlich des 12. Internationalen Hamburger Symposium Sport und Ökonomie vom 31. Mai bis 1. Juni 2012 Chancen und Risiken der crossmedialen Verwertung von Sport am Beispiel unterschiedlicher Sportveranstaltungen beleuchtet und hier in einem Berichtband zusammengefasst. Verl.-Info.

Internet; Kommunikation; Marketing; Mediensport; Netzwerk, soziales; Öffentlichkeitsarbeit; Sportjournalismus; Sportökonomie; Sportveranstaltung; Übertragungsrecht.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Pedersen, Paul M. (Hg.) (2013).

Routledge handbook of sport communication (Übers.: Das Routledge Handbuch der Sportkommunikation).

London: Routledge. (Routledge handbooks).

<http://www.gbv.de/dms/bowker/toc/9780415518192.pdf>

The Routledge Handbook of Sport Communication is the only book to offer a fully comprehensive and in-depth survey of the contemporary discipline of sport communication. It explores communication within, through, and for sport in all its theoretical, conceptual, cultural, behavioral, practical and managerial aspects, tracing the contours of this expansive, transdisciplinary and international discipline and demonstrating that there are few aspects of contemporary sport that don't rely on effective communications. Including contributions from leading sport media and communications scholars and professionals from around the world, the book examines emerging (new and social) media, traditional (print, broadcast and screen) media, sociological themes in communication in sport, and management issues, at every level, from the interpersonal to communication within and between sport organisations and global institutions. Taking stock of current research, new ideas and key issues, this book is an essential reference for any advanced student, researcher or practitioner with an interest in sport communication, sport business, sport management, sport marketing, communication theory, journalism, or media studies. Verl.-Info.

Geschlechterforschung; Internet; Kommunikation; Kommunikationswissenschaft; Konsum; Marketing; Massenmedium; Mediensport; Öffentlichkeitsarbeit; Sportberichterstattung; Sportjournalismus; Sportmanagement; Sportökonomie; Sportpsychologie; Sportsoziologie.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2012

Trosien, Gerhard (Hg.) (2012).

Ökonomie der Sportspiele: Symposiumsband der Jahrestagung 2011.

Schorndorf. (Sportökonomie: Schriftenreihe des Arbeitskreises Sportökonomie e. V., 14).

<http://d-nb.info/102925396x/04>

Der Band „Ökonomie der Sportspiele“ basiert auf der 14. Jahrestagung des Arbeitskreises Sportökonomie e. V. 2011 und integriert Original-Beiträge mit einem breiten, gleichwohl vertieften Verständnis des Begriffes „Spiel“. Vor diesem Hintergrund wird deutlich, dass sowohl Mannschafts-Sportspiele als auch die Olympischen Spiele bzw. deren Sportarten thematisiert werden. Sowohl der Wettbewerb von Sportspielen selbst als auch seine Organisation und Umsetzungen werden von Autoren behandelt. Damit können einerseits (Fußball-)Weltmeisterschaften 2006 und 2010 und Breitensportentwicklungen aus sportökonomischer Perspektive re-analysiert werden; andererseits werden Besonderheiten herausgearbeitet, die sich mit „ambush marketing“ und Internet-Ökonomie auf Sportspiele bezogen auseinandersetzen. Da sich weitere Beiträge mit der individuellen Entlohnung von Sport-Superstars beschäftigen und der demografische Wandel eine Rolle spielt, sind auch Aufsätze vorhanden, die Themen diskutieren, die künftig eher noch an Bedeutung zunehmen werden in den nationalen wie internationalen Sportentwicklungen. Buchrücken.

Ambush Marketing; Analyse; Breitensport; Bundesliga; Fußballspiel; Internet; Kongress; Mannschafts-sport; Organisation; Profisport; Sportentwicklung; Sportmanagement; Sportökonomie; Sportspiel; Sportveranstaltung, internationale; Weltmeisterschaft.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2011

Breuer, Markus (2011).

E-Sport. Eine markt- und ordnungsökonomische Analyse.

Boizenburg: Hülsbusch, Universität Jena. Dissertation.

https://www.db-thueringen.de/receive/dbt_mods_00018541

Der elektronische Sport, kurz E-Sport, spielt im Leben vieler Jugendlicher heute eine wichtige Rolle: Sie organisieren sich in Clans, treten in verschiedenen Disziplinen gegeneinander an und besuchen zu Hunderten die großen Turniere. Trotzdem wird er von weiten Teilen der Öffentlichkeit bis heute nicht oder kaum wahrgenommen. „E-Sport - eine Markt- und ordnungsökonomische Analyse“ leistet einen Beitrag dazu, dies zu ändern. Mit Hilfe wirtschaftswissenschaftlicher Instrumente wird untersucht, welche Kräfte den E-Sport aktuell beeinflussen und in welche Richtungen er sich zukünftig entwickeln kann. Dabei wird die Rolle ganz verschiedener Gruppen untersucht, darunter die der Spieleindustrie, die der Event-Manager und nicht zuletzt die der Spieler selbst. Insbesondere die Bedeutung des Staates wird hinterfragt: Soll die öffentliche Hand den elektronischen Sport verbieten oder fördern? Und wie ließen sich solche Eingriffe ordnungsökonomisch begründen? Um derartige Fragen zu beantworten, verharret die Analyse nicht auf dem Feld der Ökonomie, sondern befasst sich vielmehr auch mit dem modernen Mediensport und natürlich der Frage nach den möglichen - positiven wie auch negativen - Wirkungen von Computerspielen. So beschreibt das vorliegende Buch nicht nur ein

Jugendphänomen, sondern bietet Orientierung in einem Bereich, der in der öffentlichen Diskussion viel zu oft von populistischen Meinungen dominiert wird. Verl.-Info.

Analyse; Computer; Computersimulation; Jugendlicher; Kommunikationswissenschaft; Massenmedium; Sensomotorik; Spiel; Sponsoring; Sportökonomie; Sportsoziologie; Sportwissenschaft; Staat; Trainingswissenschaft; Turnier; Unternehmen; Videospiele; Wirtschaft; Wirtschaftszweig.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Pfeiffer, Alexander; Wochenalt, Andreas (2011).

eSport – eine Analyse von kompetitiven digitalen Spielen.

Neckenmarkt: Novum Eco.

http://scans.hebis.de/24/58/80/24588072_toc.pdf

Seit über 10 Jahren existiert der eSport, wie er sich heute darstellt. In unterschiedlichen Turniermodi einzelner Veranstalter werden Spieler aus aller Welt über das Internet vom Breitensport bis hin zum Spitzensport vor Live-Publikum geführt. Eine Berichterstattung über eSport in den Medien findet im Vergleich zu klassischen Sportarten hingegen nur sehr geringfügig statt.

Verf. behandelt vorrangig die Forschungsfrage, ob der eSport von Athleten und Zuschauern als Sport wahrgenommen wird oder nicht. Im Mittelpunkt steht die Hypothese, dass eSport als Sport wahrgenommen wird, wenn das eSport-Event dem Muster der medialen Inszenierung klassischer Sportveranstaltungen entspricht und dabei die sportliche Leistung inhaltlich zu identifizieren ist. Zu klären ist ebenfalls ob eSport aus wissenschaftlicher Sicht Sport ist und falls ja wo die Grenzen zwischen dem digitalen Spiel und dem eSport als Sport(art) liegen.

Die Beantwortung der Forschungsfrage soll eine Entscheidungsgrundlage für drei Zielgruppen bieten:

- eSportler und ihre Vereine (Clans) sowie deren Verbände;
- Medien;
- Sponsoren und Industrie.

Erst wenn geklärt ist, ob das kompetitive Spielen am Computer oder mit der Spielkonsole tatsächlich als Sport wahrgenommen wird, findet der eSport seinen ihm zustehenden Platz in der Berichterstattung und hat dementsprechende Geschäftsmodelle zur Folge. (geändert).

Analyse; Computer; Digitalisierung; E-sport; Forschungsstand; Internet; Spiel; Spielangebot; Spielerverhalten; Sportart; Sportberichterstattung; Sportsoziologie; Videospiele; Videotechnik; Wettkampf; Wettkampfdisziplin.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2010

Dwyer, Brendan; Drayer, Joris (2010).

Fantasy Sport consumer segmentation. An investigation into the differing consumption modes of Fantasy Football participants (Übers.: Die Segmentierung von ‚Fantasy Sport‘-Nutzern: eine Untersuchung der Nutzungsformen von Teilnehmern am ‚Fantasy Football‘).

In: *Sport marketing quarterly*, 19 (4), S. 207-216.

<http://fitpublishing.com/content/fantasy-sport-consumer-segmentation-investigation-differing-consumption-modes-fantasy>

Sport fandom is one of the preeminent leisure activities in our society, and contemporary sport consumption has evolved to a point wherein it includes several activities such as event attendance, television viewership, and publication subscriptions, both online and in print. Among these means of sport fan consumption is fantasy sport participation. While the activity has grown immensely within the past few decades, relatively little is known about who participates and what impact participation

has on the consumption of sport products and services. Thus, the aim of this study was to investigate the differing modes of sport consumption exhibited by fantasy sport participants. Employing an orthogonal research design, the study uncovered four distinct consumption modes, each with differing patterns of behavior. Discussed are the theoretical results with regard to player attachment and psychological commitment to team as well as practical implications for sport marketers looking to utilize fantasy sport participation as an enhanced marketing communication tool. Verf.-Referat.

American Football, Fan, Internet, Konsum, Mannschaft, Marketing, Profisport, Spielerverhalten, Sportberichterstattung, Sportökonomie, Videospiele, Zuschauer.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2009

Horch, Heinz-Dieter; Breuer, Christoph; Hovemann, Gregor; Kaiser, Sebastian; Walzel, Stefan (Hg.) (2009).

Sport, Medien und Kommunikation: Beiträge des 6. Deutschen Sportökonomie-Kongresses.

Köln: Deutsche Sporthochschule Köln/Institut für Sportökonomie und Sportmanagement. (Edition Sportökonomie und Sportmanagement, 8)

Die Professionalisierung und Kommerzialisierung des Sports war und ist aufs engste mit einer zunehmenden Bedeutung und neuen Formen der Kommunikation im, mit und über den Sport verknüpft. Mit den Neuen Medien, einem verschärften Wettbewerb um die Aufmerksamkeit von Sportinteressenten, dem Strukturwandel der Sport- und Medienlandschaft und des Sport-, Konsum- und Freizeitverhaltens haben sich in den letzten Jahren die Rahmenbedingungen für die Sportwerbung, das Sport-Sponsoring und die Sportberichterstattung grundlegend gewandelt. Der 6. Deutsche Sportökonomie-Kongress widmet sich ökonomischen Fragen und Managementproblemen im Schnittfeld von Sport, Medien und Kommunikation in den verschiedenen Feldern und Organisationen der Sportbranche. Die Autoren und ihre Beiträge sind: 1. Bertling, Christoph: Zwischen Höhenflug und Absturz. Produktionsmuster, Arbeitsbedingungen sowie Stressbelastungen und empfinden im Sportjournalismus seit der Ökonomisierung des deutschen Mediensystems. 2. Breuer, Markus: Sportberichterstattung in den neuen Medien - dargestellt am Beispiel des eSports. 3. Chatrath, Stefan; Wengler, Stefan: Preisfindung für und Bewertung von Sportsponsorships. 4. Gisler, Martina; Stettler, Jürg: BASPO-Resortforschung „Wirtschaftlichkeit und Nachhaltigkeit im Sportsystem Schweiz“ Medienwirkungen am Beispiel der UEFA EURO 2008. 5. Hallmann, Kirstin: Die Image-Passfähigkeit von Sportevent und Destination - Fallbeispiele von zwei Marathon- und zwei Radsportveranstaltungen. 6. Kaiser, Sebastian: Besondere Herausforderungen an das Kommunikationsmanagement im professionellen Mannschaftssport. 7. Kempf, Hippolyt; Belz, Christian: Performance-Messung jenseits von Markt und Medaille - Modell zur Evaluation der gesellschaftlichen Bedeutung einer Sportart. 8. Königstorfer, Jörg: Getting into the Heart of Sport Consumers. 9. Mohr, Stefan; Rennen, Hendrik: B2SPORTS - von einer lokalen Veranstaltung zu einer globalen Marketing- und Kommunikationsplattform. 10. Pawlowski, Tim; Breuer, Christoph; Hovemann, Arnd: Die Entwicklung der Wettbewerbsintensität in den UEFA Top-5-Ligen. 11. Poupaux, Sandrine; Breuer, Christoph: Does higher sport supply lead to higher sport demand? A city level analysis – Preliminary results. 12. Daumann, Frank; Römmelt, Benedikt: Ökonomische Analyse des Marktes für TV-Rechte im Sport. 13. Schaaf, Daniela: Multitestimonials im Sport. Ausgewählte Befunde einer Längsschnitt- und Strukturanalyse zur werblichen Präsenz von Sportakteuren in deutschen Publikumszeitschriften. 14. Schlesinger, Torsten; Kriegs, Astrid; Nagel, Siegfried: Wirkungen von Doping im Spitzensport auf Sponsoren. 15. Wicker, Pamela: Sportausgaben von Vereinssportlern - ein Sportartenvergleich mit Managementimplikationen. Veranst.-Information und Inhaltsverzeichnis.

Breitensport; Fan; Fernsehen; Finanzierung; Freizeitsport; Hochleistungssport; Kommunikation; Konsum; Leistungssport; MANAGEMENT; Marketing; Massenmedium; Sponsoring; Sportaktivität; Sportberichterstattung; Sportökonomie; Tourismus; Werbung; Wirtschaft; Wirtschaftszweig; Zuschauer.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Kretschmann, Rolf (2009).

“One day I will manage FC Bayern Munich!”. How sport management games train prospective sport managers, development of competencies by playing digital sports games?! (Übers.: „Eines Tages werde ich den FC Bayern München managen!“. Wie Sportmanagementspiele zukünftige Sportmanager trainieren, Entwicklung von Kompetenzen durch das Spielen von digitalen Sportspielen?!).

In: Maja Pivec (Hg.): Proceedings of the 3rd European Conference on Games Based Learning: FH Joanneum University of Applied Sciences, Graz, Austria, 12 - 13 October 2009 (Übers.: Tagungsband der dritten Europäischen Konferenz zum spielbasierten Lernen: FH Joanneum Universität der angewandten Wissenschaften, Graz, Österreich, 12. bis 13. Oktober 2009). Reading: Academic Conferences, S. 234-241.

<http://www.gbv.de/dms/tib-ub-hannover/632585145.pdf>

Ohne Referat.

Erziehungswissenschaft; Kongress; Lernen; Pädagogik; Spiel; Spieltheorie.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Kuhn, Kerri-Ann L. (2009).

The market structure and characteristics of electronic games (Übers.: Marktstruktur und Merkmale von Computerspielen).

In: Nigel Pope, Kerri-Ann L. Kuhn und John J.H. Forster (Hg.): Digital sport for performance enhancement and competitive evolution. Intelligent gaming technologies (Übers.: Digitaler Sport zur Leistungssteigerung und Wettbewerbsentwicklung: intelligente Spieltechnologien). Hershey (Penn.): IGI Global, S. 257-285.

<https://www.igi-global.com/chapter/market-structure-characteristics-electronic-games/8546>

A multi-billion dollar industry, electronic games have been experiencing strong and rapid growth in recent times. The world of games is not only exciting due to the magnificent growth of the industry however, but due to a host of other factors. This chapter explores electronic games, providing an analysis of the industry, key motivators for game play, the game medium and academic research concerning the effects of play. It also reviews the emerging relationship games share with sport, recognizing that they can replicate sports, facilitate sports participation and be played as a sport. These are complex relationships that have not yet been comprehensively studied. The current chapter serves to draw academic attention to the area and presents ideas for future research.

Computer; Digitalisierung; Entwicklung; E-sport; Leistungssteigerung; Spieler; Spielerverhalten; Spielforschung; Spielverhalten; Sportaktivität; Sportspießforschung; Sportwissenschaftler; Technologie; Training; Video; Videospieß; Wettkampf.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Pivec, Maja (Hg.) (2009).

Proceedings of the 3rd European Conference on Games Based Learning: FH Joanneum University of Applied Sciences, Graz, Austria, 12-13 October 2009 (Übers.: Tagungsband der dritten Europäischen Konferenz zum spielbasierten Lernen: FH Joanneum Universität der angewandten Wissenschaften, Graz, Österreich, 12. bis 13. Oktober 2009).

Reading: Academic Conferences.

<http://www.gbv.de/dms/tib-ub-hannover/632585145.pdf>

Ohne Referat.

Erziehungswissenschaft; Kongress; Lernen; Pädagogik; Spiel; Spieltheorie.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Roy, Donald P.; Goss, Benjamin D. (2009).

A League of our own: empowerment of sport consumers through fantasy sports participation (Übers.: Eine eigene Liga: Ermächtigung von Sportkonsumenten durch Beteiligung an Fantasy Sports).

In: Nigel Pope, Kerri-Ann L. Kuhn und John J.H. Forster (Hg.): Digital sport for performance enhancement and competitive evolution. Intelligent gaming technologies (Übers.: Digitaler Sport zur Leistungssteigerung und Wettbewerbsentwicklung: intelligente Spieltechnologien). Hershey (Penn.): IGI Global, S. 178-193.

<https://www.igi-global.com/chapter/league-our-own/8541>

The explosion of fantasy sports and the dearth of research about it create a need for investigation in this relatively new form of sport spectatorship. This chapter proposes a conceptual framework for marketers to utilize in their examinations of influences on the consumption of fantasy sports by post-modern sports fans. The framework is based on literature from psychology, sociology, sport management/marketing, general management/marketing, and consumer behavior. It leads to the proposition that fantasy sports consumption is impacted by the interplay of psychological characteristics internal to consumers, social interactions, and external influences controlled by fantasy sports marketers.

Computer; Digitalisierung; Entwicklung; E-sport; Leistungssteigerung; Spieler; Spielerverhalten; Spieelforschung; Spielverhalten; Sportaktivität; Sportspieelforschung; Sportwissenschaftler; Technologie; Training; Video; Videospiele; Wettkampf.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2007

Kratzmüller, Bettina; Marschik, Matthias; Müllner, Rudolf; Szemethy, Hubert D.; Trinkl, Elisabeth (Hg.) (2007).

Sport and the construction of identities: proceedings of the XIth International CESH-Congress, Vienna, September 17th - 20th 2006 (Übers.: Sport und Identitätskonstruktion: Kongressakten des XIth International Congress of the »European Committee for Sports History« (CESH), Wien, 17.-20. September 2006).

Wien: Turia + Kant

Die Kongressakten des XIth International Congress of the »European Committee for Sports History« (CESH) geben einen Überblick über die aktuellen Forschungsinteressen im Feld der Sportgeschichte und Sportsoziologie. Neben den bedeutendsten WissenschaftlerInnen in diesem Bereich gibt eine Vielzahl von Beiträgen zu soziologischen, ethnologischen, archäologischen, religiösen, politischen und künstlerischen Themen Aufschluss über den engen Zusammenhang von Sport und Kultur. Die Beiträge erscheinen in der Originalsprache der Vorträge, d.h. größtenteils auf Englisch.

Archäologie; Ethnologie; Geisteswissenschaft; Identität; Kongress; Kultur; Kunst; Politik; Psychologie; Religion; Soziologie; Sportgeschichte; Sportsoziologie.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Sliwka, Frank (2007).

Mehr als ein Onlinespiel. Der Onlinewettkampf im eSport um Titel und Werbetreibende.

In: *Medienwirtschaft: MW; Zeitschrift für Medienmanagement und Medienökonomie; Buch, Zeitung, Zeitschrift, Radio, Fernsehen, Online*, 4 (4), S. S. 44–46.

http://www.medienwirtschaft-online.de/_rubric/detail.php?rubric=52&nr=882#882.

Quelle: EconBiz.

2005

Horch, Heinz-Dieter; Hovemann, Gregor; Kaiser, Sebastian; Viebahn, Kai (Hg.) (2005).

Perspektiven des Sportmarketing: Besonderheiten, Herausforderungen, Tendenzen; Beiträge des 4. Deutschen Sportökonomie-Kongresses.

Köln: Deutsche Sporthochschule Köln/Institut für Sportökonomie und Sportmanagement. (Edition Sportökonomie/Sportmanagement, 4).

<http://d-nb.info/977855589/04>

In diesem Sammelband finden sich die vorgetragenen Beiträge des vierten Deutschen Sportökonomie Kongresses, der vom 02. bis 04. Dezember 2004 an der Deutschen Sporthochschule Köln stattfand. Sie betrachten den Sport als eine Wachstumsbranche der deutschen Wirtschaft, in der die Organisation und das Management der Mitglieder und Kunden immer komplexer wird. Dies verlangt nach Erörterung der Besonderheiten, Herausforderungen und Tendenzen des Sportmarketing im zukünftigen Sportmarkt, um ein optimales Sportmanagement zu generieren. Die Autoren und ihre Beiträge sind: 1. Horch, Heinz-Dieter: Einleitung: Perspektive des Sportmarketing. 2. Bertling, Christoph; Thylmann, Marc: Von der Ökonomisierung der Sportberichterstattung. 3. Bezold, Thomas: Naming-rights als Finanzierungs- und Marketinginstrument. 4. Breuer, Christoph: Zur Entwicklung des Sportmarkts einer alternden Gesellschaft. 5. Dietl, Helmut M.; Franck, Egon; Hasan, Tariq: Entscheidungsrechte in Sportligen. 6. Drengner, Jan; Gaus, Hansjörg: Die Bestimmung der Passfähigkeit zwischen Sportart und Produkt als Erfolgsdeterminante im Sponsoring und Eventmarketing. 7. Drengner, Jan; Sachse, Manuel: Die Wirkungen des Ambush-Marketing: Ausgewählte Ergebnisse einer empirischen Untersuchung anlässlich der Fußball-Europameisterschaft 2004. 8. Fischer, Christoph: Ausgewählte Aspekte des Ligasponsorings am Beispiel des europäischen Profifußballs. 9. Freyer, Walter: Sport-Marketing – auf dem Weg zu einer eigenständigen Disziplin? 10. Hopp, Christian: Valuing Investments with Real Options: The Case of Football Clubs. 11. Kaiser, Sebastian; Schütte, Nibert: Tätigkeitsstrukturen von Sportmanagern – Weitere Erkenntnisse für eine adäquate Gestaltung von Bildungsangeboten. 12. Kähler, Robin: Verändert und gefährdet Marketing den Sport? 13. Keiner, Richard: Social Marketing im Sport. Die Gesellschaftskampagnen des Deutschen Sportbundes aus dem Blickwinkel der Social-Marketing-Forschung. 14. Marwitz, Christian: Die Evaluation als Methode zur Kontrolle von Sponsoringengagements. 15. Nagel, Siegfried: Mitgliederzufriedenheit in Sportvereinen – Methoden und Analysen. 16. Novotny, Jiri: Particularities of the Economics of Czech Sport Clubs. 17. Nufer, Gerd: Ambush Marketing - Angriff aus dem Hinterhalt oder eine Alternative zum Sportsponsoring? 18. Preuß, Holger: Sponsoring und Konsumentenverhalten: Eine olympische Perspektive. 19. Schierl, Thomas: Sport und Marke. Einige grundlegende Überlegungen zur Markierung von Sportlern und Sportvereinen. 20. Theeboom, Marc; Bergh, Kathy van den; Knop, Paul De: Evaluating Efficiency and Effectiveness of Sport Promotional Campaigns and Sport Events. 21. Welling, Michael; Dirks, Arne: Die Nutzung eines GAP-Modells für die Markenführung im Ligasport – Das Beispiel VfL Bochum

1848 e. V. 22. Westerbeek, Hans: Sport Business and Marketing in the future: The Australian versus the Global perspective. 23. Wiegand, Robert: Informationsbeschaffung im Sponsoringmanagement: Eine empirische Studie am Beispiel der Sponsoren der 1. und 2. Fußballbundesliga. aus dem Vorwort und Inhaltsverzeichnis.

Australien; Betriebswirtschaft; Bundesliga; Deutsche Fußball-Liga; Deutscher Sportbund; Europa; Europameisterschaft; Europarecht; Finanzierung; Finanzplan; Gesellschaft; Information; Liga; Marketing; Marktwirtschaft; Mitgliederorganisation; Produktion; Sozialethik; Sponsoring; Sportart; Sportberichterstattung; Sportler; Sportmanagement; Sportmanager; Sportökonom; Sportökonomie; Sportrecht; Sportverein; Sportwissenschaft; Tschechische Republik; Volkswirtschaft; Wirtschaft.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2.2.1 Medienforschung

2017

Müller, Daniel (2017).

Von Twitch zu YouTube Gaming. Ein neues Kapitel für den E-Sport?.

Köln: Deutsche Sporthochschule Köln. Bachelorarbeit

Ohne Referat.

E-sport; Spielforschung; Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Streppelhoff, Robin (2017).

Sportpolitische Themen des Jahres 2016 im Spiegel der BISp-Pressedokumentation.

In: BISp-Report: Bilanz und Perspektiven (2016/17), S. 65-87.

<http://my.page2flip.de/2895682/12914679/12914683/html5.html#/66>

In der Pressedokumentation Sport, die das BISp montags bis freitags für sportpolitische Entscheidungsträger des Bundes anfertigt, werden die einzelnen sportbezogenen Artikel deutscher Printmedien in 21 Ober- und zahlreiche Unterrubriken gegliedert. Die meisten Artikel waren 2016 den Oberrubriken Sportverbandspolitik, Sportgroßveranstaltungen und (Anti-)Doping zugeordnet. Von den insgesamt 4252 Artikeln behandelte zudem etwa ein Viertel die Sportart Fußball. In diesem Beitrag werden Kernaussagen und thematische Tendenzen der deutschen Sportberichterstattung 2016 aufgezeigt. Vier zentrale Themen (Reform der Spitzensportförderung, Flüchtlinge im Sport, China, E-Sport) werden zudem etwas genauer in den Blick genommen. (Messerschmidt).

Bundesinstitut für Sportwissenschaft, China, Deutscher Olympischer Sportbund, Dokumentation, Doping, E-Sport, Hochleistungssport, Immigrant, Integration, soziale, Leistungssport, Migration, Presse, Reform, Sportberichterstattung, Sportförderung, Sportjournalismus, Sportorganisation, Sportpolitik, Sportpresse, Sportverband, Zeitung.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2016

Bendels, Thomas; Runzheimer, Bernhard; Strecker, Sabrina (Hg.) (2016).

Playing in-between. Intermediale Aspekte zeitgenössischer Computerspielpraxis.

Glückstadt: Hülsbusch.

<https://d-nb.info/1078863202/04>

Schon längst interagieren die Medien Literatur, Film, Fernsehen und Computerspiel miteinander, und das in vielfältiger Ausprägung. Sie beinhalten sich selbst, durchdringen einander, nehmen Bezug zueinander und vermischen sich. Zwischen diesen so zahlreichen Überschneidungen der Medien, zwischen konkreter Nutzungs- und Laborpraxis von Spielenden und wissenschaftlicher Methode, zwischen Alltag und Theorie setzt Playing in-between an. Nah am Material arbeitend, werden in den einzelnen Beiträgen des Sammelbands Prozesse von intermedialen Verweisen, transmedialen Erzählungen und crossmedialen Verknüpfungen untersucht. Der Blick auf diese vielfältigen Beziehungen eröffnet neue Perspektiven und Forschungsansätze: Welche Ausprägungen nehmen die Wechselwirkungen zwischen Literatur, Film, Fernsehen und dem vergleichsweise jungen Medium des Com-

puterspiels an? Und inwiefern erzeugen diese dadurch neue Interpretationsräume im Hinblick auf ästhetische Kopplungen und Brüche sowie narrative Muster? Das Ziel dieses Buches ist somit, das Computerspiel unter vielschichtigen Aspekten der Intermedialität mit Bezug auf unterschiedliche Medien zu untersuchen. Damit soll ein Beitrag zum Diskurs über das heterogen geprägte Phänomen der Intermedialität geleistet werden, der die Wechselwirkungen zwischen alten und neuen Medien aufzeigen und deren Besonderheiten und Qualitäten, aber auch Schwächen aufspüren will.

Computer; E-sport; Fernsehen; Freizeitforschung; Gesellschaft; Internet; Jugendlicher; Kulturwissenschaft; Literaturrezeption; Literaturwissenschaft; Massenmedium; Mediensport; Netzwerk; Pädagogik; soziales; Sozialpädagogik; Sozialwissenschaft; Soziologie; Spielkultur; Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Demmer, Christoph; Broll, Wolfgang (Gutachter); Kreuzberger, Gunther (Gutachter) (2016).

Mediale Berichterstattung im professionellen eSport am Beispiel von Dota 2.

Ilmenau: Technische Universität Ilmenau. Bachelorarbeit

Die folgende Bachelorarbeit behandelt die Medienberichterstattung zum Thema eSports, am Beispiel von Dota 2. ESports ist in den letzten Jahren ein weltweites Phänomen geworden und bezeichnet den Wettkampf mehrerer Spieler in einem Videospiel. Zunächst werden in dieser Studie Grundbegriffe und Grundlagen wie eSports, Sport, Dota 2 und die Geschichte der Videospiele näher erläutert. Anschließend wird die gewählte Forschungsmethode vorgestellt: Zwei Fragebögen mit integriertem Experiment, anhand derer die Einstellung der Probanden zum Thema eSports erforscht werden soll. Teilnehmer/innen des ersten Fragebogens wurde ein Video-Clip eines Dota 2 Turniers gezeigt sowie viele Bonus Informationen und gezielte Fragestellungen. Im zweiten Fragebogen waren weder der Video-Clip noch die Zusatzinformationen vorhanden. Das Ziel war dabei herauszufinden, ob sich die Einstellung von eher desinteressierten Subjekten, aufgrund vieler Zusatzinformationen, ändern kann. Dazu wurden die Ergebnisse beider Fragebögen verglichen, um so das Ausmaß der Abweichungen festzustellen. Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die Unterschiede unwesentlich waren. In anderen Worten: Rezipienten würden mediale Berichterstattung zum Thema eSports nicht akzeptieren, da kein Interesse vorhanden ist. Des Weiteren spielen sowohl das Geschlecht als auch das Alter eine bedeutende Rolle in der Akzeptanz oder Nicht-Akzeptanz von eSports.

The following bachelor thesis centers around media related news coverage about esports, using the example of Dota 2. Esports, the professional multiplayer competition via Pc or console, has become a worldwide phenomenon over the last couple of years. Initially, this thesis will provide for you the basic information regarding esports, sports, Dota 2 and the History of videogames. Subsequently the applied research method will be presented to you: two questionnaires and integrated experiment with the target of surveying the attitude of the subjects regarding esports. Participants of the first questionnaire where shown a video clip of a Dota 2 tournament, provided with a lot of bonus information and several targeted questions. The second questionnaire however had neither the video clip nor the bonus information. The goal of the forms was to research whether the opinion of rather indifferent subjects could change if provided by a lot of bonus information. To achieve said goal, the results of both surveys where then compared to determine to which extent they differed from another. Ultimately, the disparities where negligible regardless of which questionnaire was answered. In other words: Recipients would not accept news coverage about esports and esports events due to their lack of interest regarding these issues. Furthermore, both the age and the sex of the participants play a prominent role concerning the acceptance of esports.

Computer; Einstellung; E-sport; innere; Marketing; Marktwirtschaft; Medienforschung; Psychologie; Sportberichterstattung; Sportökonomie; Trendanalyse; Videospiel.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Haun, Bianca; Batinic, Bernad (Gutachter) (2016).

Let's (watch me) play. Which factors relate to Let's Play addiction?.

Linz: Universität Linz/Institut für Pädagogik und Psychologie. Masterarbeit.

<http://epub.jku.at/obvulihs/download/pdf/1588783?originalFilename=true>

With the growing popularity of Let's Plays, the question arises if this phenomenon carries a similar addictive potential like playing video games or watching TV, as Let's Plays pose a link between those two pastime activities. Video games, as a traditionally active medium, are transformed into a passive medium through the addition of spectatorship and live streams, whereas the passivity of watching a video or someone else play gets the added possibility of interaction and communication. In order to measure Let's Play addiction, a Let's Play Addiction Scale was developed by modifying Lemmens', Valkenburg's, and Peter's (2009) Video Game Addiction Scale. The scale was then used to measure not only Let's Play addiction but also TV addiction and video game addiction. Through the use of one basic scale, the different addiction potentials can be easily compared. An online survey among 369 participants who watched Let's Plays in the last three months was conducted. Findings include the participants' categorization into risk groups, viewers' motivations for watching Let's Plays and a viewers' personality traits breakdown. While more time spent watching Let's Plays correlates with a higher Let's Play addiction score, Let's Play usage alone is not necessarily a predictable indicator for Let's Play addiction. Let's Plays were found to pose a higher addiction potential than TV but a lower addiction potential than video games. The results are interpreted and discussed, and future research direction is suggested.

Computer; E-sport; Fernsehen; Internet; Kommunikation; Kommunikationswissenschaft; Medienforschung; Mediennutzung; Medienwirkung; Messverfahren; Netzwerk; Psychologie; soziales; Spiel; Spielerverhalten; Spielforschung; Spielverhalten; Sucht; Verhaltensforschung; Verhaltensmuster; Verhaltenspsychologie; Video; Videospiel.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2015

Arnusch, Florian (2015).

Sportübertragung 2.0. Das Publikum von eSports-Streams im deutschsprachigen Raum (Übers.: Sport broadcast 2.0: the audience of eSports streaming video in the German-speaking world).

Wien: Universität Wien/Fakultät für Sozialwissenschaften. Magisterarbeit.

urn:nbn:at:at-ubw:1-30256.67794.111765-3

Gegenstand der Untersuchung ist das deutschsprachige Publikum der Videospiele-Streaming-Plattform Twitch.tv, das sich Liveübertragungen von eSports im Internet ansieht. Als theoretisches Grundgerüst dienen die Mediatisierung nach Friedrich Krotz, ein für das Internetzeitalter modifizierter Uses & Gratifications Approach nach Stafford, Stafford und Schkade und die Theorie der Interpassivität nach Robert Pfaller. Ziel der Untersuchung war es, ein erstes Bild des eSports-Publikums im deutschsprachigen Raum zu zeichnen. Das betrifft die Zusammensetzung – also die Frage nach dem „Wer?“ – aber auch die Nutzungsgewohnheiten („Wie?“) und zuletzt die Erforschung von Nutzungsmotiven und Antrieben („Warum?“). Zusätzlich wurde entsprechend der Mediatisierungstheorie besondere Aufmerksamkeit auf den sozialen Wandel, der diese Medienentwicklung mit sich bringt, gerichtet. In einem ersten Schritt wurden mit einer quantitativen Online-Befragung die Zusammensetzung und das Nutzungsverhalten des eSports-Publikums erfasst. Danach wurden aufbauend auf diese Befragung qualitative Leitfadeninterviews durchgeführt, um die Nutzungsmotive und den sozialen Wandel zu erforschen. Die demographische Zusammensetzung des Publikums und sein Nutzungsverhalten im deutschsprachigen Raum konnte erforscht werden. Zusätzlich wurden Nutzungsmotive in drei Kategorien identifiziert, die das Publikum unterschiedlich antreiben. Schließlich konnte das

deutschsprachige eSport-Publikum in vier Typen unterteilt werden: die virtuellen Stadionbesucher, die Studenten, die Casuals und die Enthusiasten. Sie unterscheiden sich deutlich hinsichtlich ihrem Nutzungsverhalten und ihrer Motivation.

The object of this study's investigation is the audience of eSport streaming video on the live streaming platform Twitch.tv. The theory of Mediatization by Friedrich Krotz, the Uses & Gratifications approach modified for the Internet age by Stafford, Stafford, and Schkade, as well as the theory of Interpassivity by Robert Pfaller constitute this study's underlying theoretical framework. The aim of this paper was to paint a picture of the audience of eSport streaming video in the German-speaking world. Three aspects are in the center of this study: the general composition of the audience, its streaming habits, as well as usage motives in conjunction with social change with special consideration of the Mediatization theory. First, the composition and usage habits of the audience were researched with the use of a quantitative online survey. Based on the results of this survey, qualitative interviews were conducted with members of the audience to gather knowledge about usage motives and social change. The composition of the audience was researched, as well as their habits. Additionally, three dimensions of gratifications ("social", "process", and "content") were investigated and then employed to identify four distinct groups within the audience with different habits and motivations: the virtual stadium audience, the students, the casuals, and the enthusiasts.

Befragung; empirische; Entwicklung; Entwicklungsdynamik; E-sport; Interview; Kommunikationswissenschaft; Medienforschung; Motiv; Motivation; Online; Publikum; sozialer; Sportsoziologie; Übertragung; Untersuchung; Videospiele; Wandel; Zuschauer; Zuschauerverhalten.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2014

Ritzer, Ivo (2014).

Zwischen Videogame und Körperkino. Zur Intermedialität von Kampfsport im Bewegtbild (Übers.: Between video game and corporeal cinema: on the intermediality of Martial Arts in digital moving images).

In: Robert Gugutzer und Barbara Englert (Hg.): Sport im Film: zur wissenschaftlichen Entdeckung eines verkannten Genres. Konstanz: UVK Verl.-Ges, S. 239-257.

<https://www.uvk.de/presse/presse-detailansicht/article/ein-verkanntes-genre-sport-im-film/ch/472b2e18e3be21467335b027d0227d1f/>

Der in Diskursen der Film- und Medienwissenschaft bislang marginalisierte Kampfsportfilm steht im Fokus des Beitrages von Ivo Ritzer. Am Beispiel der indonesischen Produktion „The Raid“ fragt er nach intermedialen Bezügen des Genres, mit Blick auf Berührungs- wie Divergenzpunkte zwischen Film und digitalem Spiel. „The Raid“ (engl. „to raid“ = „plündern“) wird dabei als „Plünderung“ von Mechanismen des Videospiele durch den digitalen Kampfsportfilm gelesen: als mediales Interface zwischen zwei Formen aktueller Audiovisualität. Verf.-Referat

The chapter by Ivo Ritzer focuses on the martial arts film, hitherto much marginalized by film and media studies. With regard to the example of the recent Indonesian movie “The Raid” it asks for intermedial references of the genre, especially inquiring aspects both of contact as well as divergence between film and digital game. “The Raid” is thereby read as a ‘raiding’ of video games by the digital martial arts movie: as a media interface between two forms of current audiovisuality. Verf.-Referat.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Wolff, Sven (2014).

Die Berichterstattung im eSport. Die Electronic Sports League (ESL).

München: GRIN-Verl. Hausarbeit.

<http://www.grin.com/de/e-book/271823/die-berichterstattung-im-esport-die-electronic-sports-league-esl>

In den letzten Jahren ist der Mehrspielermodus bei Computer und Videospiele immer wichtiger geworden. Bei neuen Computerspielen wird es sogar als selbstverständlich empfunden, dass ein Spiel mit einem Mehrspielermodus erscheint. Diese Form der Interaktion in einem Spiel wurde besonders von den aufkommenden schnellen Internetanbindungen im letzten Jahrzehnt begünstigt. Selbst das erste kommerzielle Spiel, das 1958 erschien: „Pong,“ war für das Spielen gegeneinander ausgelegt. Daraus resultierend kamen auch erste Begegnungen zwischen Menschen auf, die sich im Wettstreit messen, wer der bessere Spieler sei. Die Electronic Sports League war die erste erfolgreiche Internetliga in Deutschland und wurde 1997 gegründet. Drei Jahre darauf ist Turtle Entertainment GmbH entstanden, welche bis heute sich um den reibungslosen Ablauf des Wettstreits bei Computerspielen, nicht nur im Internet, kümmert und sogar diesen kommerzialisiert hat. Diese Hausarbeit beschäftigt sich mit der Berichterstattung der ESL, die ihre Oligopolstellung in Deutschland immer weiter ausdehnt.

Computer; Computersimulation; Deutschland; Electronic Sports League; Entwicklung; E-sport; geschichtliche; Interaktion; Internet; Spielform; Sportart; Sportberichterstattung; Videospiele; Videotechnik; Wettkampf.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2010

Dittler, Ullrich; Hoyer, Michael (Hg.) (2010).

Zwischen Kompetenzerwerb und Mediensucht: Chancen und Gefahren des Aufwachsens in digitalen Erlebniswelten aus medienpsychologischer und medienpädagogischer Sicht.

München: kopaed.

<http://d-nb.info/1000472647/04>

Die zunehmende Durchdringung des Alltags von Kindern und Jugendlichen mit digitalen Medien hat zur Folge, dass der Lebensraum der nachwachsenden Generationen in großen Teilen durch digitale Erlebniswelten geprägt ist: Die ubiquitäre Verfügbarkeit von Internet, digitalen Kommunikationsmitteln und Computerspielen sowie TV mittels leistungsfähiger Handys, PDAs und Netbooks ermöglicht den Kindern und Jugendlichen den jederzeitigen Zugang zu virtuellen Welten. Die tägliche Kommunikation und Vernetzung mittels SchülerVZ und StudiVZ ist ebenso selbstverständlicher Bestandteil des Alltags, wie die Pflege der webgestützten Selbstpräsentation in einem persönlichen Blog oder einer eigenen Website. Auch Unterhaltungs- und Informationsangebote werden nicht mehr primär über die klassischen Massenmedien rezipiert, sondern in den digitalen Medien individuell zusammengestellt. Das Eintauchen in digitalen Spiel- und Erlebniswelten stellt darüber hinaus ebenfalls für viele Kinder und Jugendliche eine regelmäßige Freizeitbeschäftigung dar. Im Gegensatz zu den vorangegangenen Generationen der sogenannten Digital Immigrants („Digitale Einwanderer“), die die Einführung digitaler Medien als stets ergänzende Option erlebt haben, ist die allzeitige Verfügbarkeit digitaler Medien für die nachwachsenden Generationen der Digital Natives („Digitale Eingeborene“) eine nicht mehr hinterfragte Selbstverständlichkeit, die die Wahrnehmung der Welt prägt. Der vorliegende Sammelband greift die aktuelle Diskussion auf und stellt aktuelle Forschung zum Themenfeld dar. Durch die Zusammenführung von aktuellen Forschungsansergebnissen und Theorieansätzen können wissenschaftlich fundierte Erkenntnisse der Medienrezeption und Medienwirkung präsentiert werden. Im Rahmen dieses Buches werden jedoch nicht nur aktuelle Forschungsergebnisse vorge-

stellt und verschiedene Ansätze diskutiert, sondern von kompetenter Seite auch Handlungsempfehlungen gegeben. Verl.-Information.

Jugend; Jugendlicher; Kind; Massenmedium; Medieneinsatz; Medienforschung; Medium, audiovisuelles; Medium, visuelles; Pädagogik; Psychologie; Sucht.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2009

Breuer, Markus (2009).

Sportberichterstattung in den neuen Medien – dargestellt am Beispiel des eSports.

In: Heinz-Dieter Horch, Christoph Breuer, Gregor Hovemann, Sebastian Kaiser und Stefan Walzel (Hg.): Sport, Medien und Kommunikation: Beiträge des 6. Deutschen Sportökonomie-Kongresses. Köln: Deutsche Sporthochschule Köln/Institut für Sportökonomie und Sportmanagement (Edition Sportökonomie und Sportmanagement, 8), S. 15-34.

<http://www.gbv.de/dms/zbw/602560241.pdf>

Während Sportberichterstattung zuvor in der Hauptsache dem Grundversorgungsauftrag geschuldet war, erkannten private Medien das Potenzial des Sports als „Rammbock“, um den Eintritt in den Fernsehmarkt zu forcieren; erwartet wurden nicht nur Reichweitensteigerungen, sondern auch Synergieeffekte durch eine erhöhte Kundenbindung. Im Zuge der Ausweitung der Sendezeiten und der damit einhergehenden zunehmenden Medienpräsenz kam es in verschiedenen Sportarten zu einer rapiden Professionalisierung. Während die Auswirkungen der klassischen Massenmedien, wie Radio und TV, auf den Sport in der Literatur seit Jahren intensiv diskutiert werden, bestehen bislang wenig Arbeiten im Bereich neuer Medien, namentlich des Internets, und insbesondere in den Bereichen IPTV und WebTV. Mit dem elektronischen Sport (eSport), also dem wettkampfmäßigen Betreiben von Computer- und Videospielen, hat sich parallel zu o. g. Entwicklung in den letzten Jahren eine völlig neue Kombination aus Sport und Mediennutzung entwickelt, deren rasantes Wachstum ohne die zugehörige technologische Entwicklung (vor allem in Form von Breitbandanschlüssen) unmöglich geblieben wäre. Auf Grund der besonderen Voraussetzungen im eSport lässt sich die Arbeitshypothese aufstellen, dass dieses Segment eine Vorreiterrolle im Bereich der mittelfristigen Mediennutzung einnehmen kann. Der vorliegende Artikel baut sich dergestalt auf, dass im folgenden Kapitel neue Medien, insbesondere WebTV und IPTV, definiert und die aktuellen Sportangebote in diesen Medien kurz dargestellt werden. Es folgt eine Abhandlung über den Status des eSports in Deutschland, bevor im Weiteren die Zusammenführung von eSport und neuen Medien vollzogen wird. Abschnitt vier greift die Arbeitshypothese auf und stellt Aussagen bzgl. des Transfers zwischen Sport und eSport auf. Die Abhandlung schließt mit einem Ausblick. Aus der Einleitung.

Breitensport; Fan; Fernsehen; Finanzierung; Freizeitsport; Hochleistungssport; Kommunikation; Konsum; Leistungssport; MANAGEMENT; Marketing; Massenmedium; Sponsoring; Sportaktivität; Sportberichterstattung; Sportökonomie; Tourismus; Werbung; Wirtschaft; Wirtschaftszweig; Zuschauer.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2008

Dittler, Ullrich; Hoyer, Michael (Hg.) (2008).

Aufwachsen in virtuellen Medienwelten. Chancen und Gefahren digitaler Medien aus medienpsychologischer und medienpädagogischer Perspektive.

München: kopaed.

http://www.kopaed.de/kopaedshop/?pg=2_13&pid=570

Kinder und Jugendliche führen heute ein anderes Leben als die Generationen vor ihnen. Interaktive und digitale Medien, kurzlebige Medieninhalte und künstliche Stars sowie andere Kunstprodukte der Pop-Kultur sind wesentliche Bestandteile der kindlichen und jugendlichen Lebenswelt. Während den vergangenen Generationen noch Radio und Fernsehen mit ihrem – aus heutiger Sicht – relativ beschränkten Unterhaltungs- und Informationsangebot als Leitmedium diente, ist aktuell ein Wechsel zu verzeichnen: denn Radio und Fernsehen verlieren für die heutigen Kids ständig an Bedeutung, während interaktive Unterhaltungs-, Informations- und Kommunikationsmedien, wie Handys, Computer und Spielkonsolen, immer selbstverständlicher werden. Dieser Wandel des gesellschaftlichen Leitmediums ist ein in der Mediengeschichte bisher beispielloser Vorgang. Er beinhaltet Chancen aber auch Gefahren.

Der vorliegende Sammelband greift die öffentliche Diskussion auf und stellt die aktuelle Forschung dar. Durch die Zusammenführung von aktuellen Forschungsergebnissen und Theorieansätzen können wissenschaftlich fundierte Erkenntnisse der Mediennutzung und Medienwirkung präsentiert werden. Im Rahmen dieses Buches werden jedoch nicht nur aktuelle Forschungsergebnisse vorgestellt und verschiedene Ansätze diskutiert, sondern auch Handlungsempfehlungen von kompetenter Seite gegeben.

Computerspiel; Digitale Medien; Erwachsener; Fernsehsendung; Gefühl; Gewalt; Internet; Jugend; Jugendlicher; Jugendschutz; Junge; Kind; Lernen; Mädchen; Medien; Medienkompetenz; Mediennutzung; Medienpädagogik; Medienpsychologie; Medienwirkung; Mobil-Telefon; Rechtsextremismus; Rezeption; Rollenspiel; Soziale Medien; Sport; Videospiel; Virtuelle Realität; World Wide Web.

Quelle: FIS Bildung.

2007

Beisel, Simon (2007).

eSport – Computerspiele als mediales Ereignis.

München: GRIN-Verl., Universität Paderborn. Hausarbeit.

<http://www.grin.com/e-book/56652/esport-computerspiele-als-mediales-ereignis>

Diese Arbeit widmet sich einer besonderen Erscheinung der heutigen Jugendkultur: dem Computerspielen. Genauer geht es um den Begriff des „sportlichen“, organisierten und vernetzten Computerspielens, dem so genannten eSport. Der eSport hat in den vergangenen Jahren an Bedeutung gewonnen und ist, besonders seit es möglich ist, Daten im Internet mit immer schnelleren Geschwindigkeiten zu übertragen, stark angewachsen. Ziel der Arbeit ist es, zum einen zu klären was eSport überhaupt ist und zum anderen seine Aufarbeitung in den Medien zu untersuchen. Dabei wird vor allen Dingen untersucht, welche Medientypen sich wie stark mit eSport befassen, wie medientauglich eSport ist und welche Perspektiven und Aussichten sich abzeichnen. Der Fokus ist dabei generell auf der professionellen eSport-Szene und der Medienberichterstattung in Deutschland gelegt. Dabei werden die Medientypen Internet, Fernsehen und Printmedien besonders in Augenschein genommen. Auch eine Aussicht auf die Medientauglichkeit des eSports und zukünftige Perspektiven im Medienbereich werden in der Arbeit behandelt. Neben umfangreichen Recherchen, besonders im Internet, wurde zusätzlich zur Klärung dieser Fragen und Aspekte ein Fragebogen entworfen, den verschiedene Funktionäre und Spieler aus dem professionellen Bereich des eSports beantwortet haben. Der Fragebogen und ausgewählte Antworten sind im Anhang dieser Arbeit zu finden.

Befragung; Computer; Computersimulation; Deutschland; Entwicklungstendenz; E-sport; Fernsehen; Fragebogen; Internet; Kommunikationswissenschaft; Massenmedium; Medienforschung; Profisport; Sportberichterstattung; Sportsoziologie; Videospiel; Videotechnik; Zeitung.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2.2.2 Marketing, Sponsoring und Werbung

2017

Kremer, Torben (2017).

In-Game Advertising im eSport. Empirische Studie zur Einstellung von Zuschauern gegenüber Werbung in Computer- und Videospiele.

Köln: Deutsche Sporthochschule Köln. Bachelorarbeit

Ohne Referat.

Computer; Einstellung; Einstellungsmessung; empirische; E-sport; Marketing; Spiel; Spieler; Untersuchung; Videospiele; Werbung; Zuschauer; Zuschauerverhalten.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Schmid, Jenny (2017).

Profifußballvereine im E-Sport. Eine empirische Untersuchung zum E-Sport als Instrument der Zielgruppenerweiterung und zur Generierung neuer Einnahmen.

Tübingen: Universität Tübingen. Bachelorarbeit

Ohne Referat.

Bundesliga; E-sport; Fußballspiel; Profisport; Sportmanagement; Sportverein; Sportvereinsforschung; Vereinssport; Zielgruppe.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2016

Chanavat Nicolas; Desbordes Michel (2016).

Marketing du football.

Paris: Economica.

<https://www.economica.fr/livre-marketing-du-football-chanavat-nicolas-desbordes-michel,-fr,4,9782717868142.cfm>

Le marketing représente une fonction clé, voire même un état d'esprit, nécessaire à l'expansion du football professionnel. Les entités sportives professionnelles doivent désormais différencier leur marque et innover au service de l'expérience client et des partenaires économiques. Dès lors, les activités digitales se trouvent au cœur des stratégies des parties prenantes de l'écosystème d'un football professionnel en perpétuelle mutation. Cet ouvrage rassemble les éclairages de nombreux experts et traite des diverses problématiques marketing liées au développement des clubs de football. Fort de bases théoriques solides et de cas concrets, il dresse un état des lieux, définit les concepts-clés, identifie les bonnes pratiques, les met en parallèle avec la littérature académique et propose des pistes de réflexion inédites en la matière. Il s'adresse aux enseignants-chercheurs travaillant sur le marketing du sport et tout particulièrement sur le marketing du football. Ce livre est également destiné aux professionnels du football et à tous les acteurs socioéconomiques en lien avec ce secteur. Les étudiants en sciences du sport, en sciences économiques, en sciences politiques, en écoles de commerce ou de communication pourront, à travers lui, mieux cerner les orientations marketing des entités sportives professionnelles du football. Un éclairage original est donné à plusieurs clubs de Ligue 1 (AS Saint-étienne, Olympique

Lyonnais, Paris Saint-Germain, etc.) et européens (ACF Fiorentina, Borussia Dortmund, FC Barcelone, Juventus de Turin, Liverpool FC, Manchester United, Real Madrid, etc.). (4ème de couverture).

Quelle: EconBiz.

Schulze, Ullrich (2016).

„Wir finden für jeden das passende Paket“. Interview mit Ulrich Schulze, Vice President Pro Gaming bei der ESL, über die Entwicklung des eSports und die Möglichkeiten für Sponsoren, sich in dem jungen und zukunftssträchtigen Markt zu positionieren.

In: *Stadionwelt inside* (3), S. 76-77

Neben der allgemeinen Entwicklung des eSports in den vergangenen Jahren werden in diesem Interview die Faktoren eines erfolgreichen Sponsorings in diesem Bereich sowie die besonderen Chancen für Sponsoren thematisiert, etwa der (noch) günstige Preis oder das exakte Wissen über die Zielgruppe. (phm).

E-Sport, Electronic Sports League, Entwicklung, Interview, Sponsoring, Sportmanagement, Sportökonomie, Zielgruppe.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2015

Reker, Marlon (2015).

In-Game Advertising. Gestiegene Interaktivität und deren Einfluss auf die Effektivität von Werbung in Computer- und Videospiele.

Köln: Deutsche Sporthochschule Köln. Bachelorarbeit

Ohne Referat.

Computer; Effektivität; Einstellung; E-sport; Marketing; Spiel; Sportökonomie; Videospiele; Werbung; Wirtschaft.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2013

Brunner, Stefan; Ellert, Guido; Schafmeister, Guido (Hg.) (2013).

Die Fußball-Weltmeisterschaft 2010 im wissenschaftlichen Fokus: interdisziplinäre Analyse einer sportlichen Großveranstaltung.

Köln. (Sport, Medien, Gesellschaft, 12).

<http://d-nb.info/1030286450/04>

Der Fokus dieser Publikation richtet sich auf das sportliche Großereignis. Am Beispiel der Fußball-WM 2010 wird gezeigt, wie lohnend und notwendig es ist, einen Event von weltweitem Belang aus unterschiedlicher wissenschaftlicher Perspektive zu betrachten – aus der Perspektive der Medien- und Kommunikationswissenschaft, der Sportsoziologie, des Eventmanagements und der Journalistik. Die Publikation ist Lesestoff sowohl für Hochschullehrende wie für alle Interessenten aus der Praxis. Der Band beleuchtet zehn Themenkreise: Logoentwicklung der FIFA-WM; Veranstaltungssicherheit; Imagewerte und Imagepassung bei Sportteams und Sponsoren; Ist das Stadion der Zukunft der Marktplatz?; Die WM 2010 - auch ein lokaljournalistisches Ereignis?; Die Rolle des Fußballs in der Werbung - eine empirische Werbeanalyse; Südafrika 2010 - die erste Social-Media-WM; E-Game-Advertising: Werbewirkung im Kontext digitalen Fußballspiels; Ansprüche an Fußballnationalspieler

– eine sportsoziologische Analyse; Die Fußball-WM 2010 – ein Medienereignis als Gesprächsthema. Verl.-Info (geändert).

Forschung, empirische; Fußballspiel; Internet; Massenmedium; Massenveranstaltung; Sponsoring; Sportjournalismus; Sportmanagement; Sportökonomie; Sportsoziologie; Sportveranstaltung, internationale; Stadion; Südafrika; Weltmeisterschaft; Werbung.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Hebbel-Seeger, Andreas (2013).

Digitales Spiel und realweltliche Vorlage. Adaption und Transfer am Beispiel der Sportart Basketball.

In: Andreas Hebbel-Seeger und Thomas Horky (Hg.): Crossmediale Kommunikation und Verwertung von Sportveranstaltungen: Tagungsband zum Internationalen Hamburger Symposium „Sport, Ökonomie und Medien“ 2012; 12. Internationales Hamburger Symposium Sport und Ökonomie - 2012. Aachen: Meyer & Meyer (Sport und Ökonomie: Internationales Hamburger Symposium; science meets practice, 12), S. 100-133.

<https://d-nb.info/1028200110/04>

Es stellt sich die Frage, ob virtuelle (Sport-)Spiele realweltliche Vorlagen „nur“ adaptieren, eine Möglichkeit zur Verlängerung einer realweltlichen Kommunikation darstellen oder aber in einer Wechselbeziehung zum realen Sport und zu realen Sportevents stehen, die Einfluss auf das Marketing in beiden Welten nimmt; mithin ob es einen „Transfer“ zwischen beiden Welten gibt. Im vorliegenden Beitrag geht Verf. der Frage nach einem Transfer zwischen virtueller und realer Welt am Beispiel einer sportpraktischen Fertigkeit an. Dabei bezieht Verf. sich auf eine Studie in der Sportart Basketball, in der untersucht wurde, ob die Performanz von Basketballspielern unter der Aufgabenstellung realer Freiwürfe mit den Freiwurfleistungen in einer Augmented-Reality-Adaption korreliert. Aus der Einleitung (geändert).

Internet; Kommunikation; Marketing; Mediensport; Netzwerk, soziales; Öffentlichkeitsarbeit; Sportjournalismus; Sportökonomie; Sportveranstaltung; Übertragungsrecht.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Hebbel-Seeger, Andreas (2013).

E-Game-Advertising. Werbewirkung im Kontext digitalen Fußballspiels.

In: Stefan Brunner, Guido Ellert und Guido Schafmeister (Hg.): Die Fußball-Weltmeisterschaft 2010 im wissenschaftlichen Fokus: interdisziplinäre Analyse einer sportlichen Großveranstaltung. Köln (Sport, Medien, Gesellschaft, 12), S. 165-196.

<http://d-nb.info/1030286450/04>

Während die Aktivierung und Integration von Zuschauern bei der Eventisierung von Sportveranstaltungen als Schlüssel zu einer verbesserten Kommunikation gesehen werden, ist dieser Aspekt hinsichtlich medialer Inszenierungen von Sport noch weitgehend unbearbeitet. In einer explorativen Studie wurde am Beispiel des digitalen Fußballspiels „2010 FIFA World Cup South Africa“ von EA Sports untersucht, inwieweit Eigenaktivität im Kontext eines digitalen Sportspiels, im Vergleich zu einem passiven Medienkonsum, Einfluss auf die implizite Erinnerungsleistung von integriertem Werbecontent hat. Ausgehend von einer allgemeinen Einführung in das Thema E-Game-Advertising, der Werbung in und/oder im Umfeld von digitalen Spielen, werden Grundlagen der Werbewirkungsforschung referiert und an Forschungsarbeiten zur Wirkung von Werbung in digitalen Spielen konkretisiert. Auf die Darstellung des eigenen Forschungsvorhabens folgt schließlich eine Einordnung der Ergebnisse auf Basis des zuvor ausgerollten aktuellen Forschungsstands. Im Ergebnis hält Verf. fest, dass „Eigenaktivität als – mögliche – Variable der Werbewirkung in der vorliegenden Studie nicht nachgewiesen werden“ konnte. Einleitung (geändert und ergänzt).

Forschung, empirische; Fußballspiel; Internet; Massenmedium; Massenveranstaltung; Sponsoring; Sportjournalismus; Sportmanagement; Sportökonomie; Sportsoziologie; Sportveranstaltung, internationale; Stadion; Südafrika; Weltmeisterschaft; Werbung.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Walsh, Patrick; Cianfrone, Beth A. (2013).

Communicating through sport video games (Übers.: Kommunikation durch Sportvideospiele).

In: Paul M. Pedersen (Hg.): Routledge handbook of sport communication (Übers.: Das Routledge Handbuch der Sportkommunikation). London: Routledge (Routledge handbooks), S. 300-308.

<http://www.gbv.de/dms/bowker/toc/9780415518192.pdf>

Within the video game industry, sport video games (SVGs) are one of the most popular genres, represented by 16.3 percent of the total game units sold in 2010. Owing to the growth of the video game industry and the popularity of SVGs, many corporations are now utilizing SVGs as a communication and promotional tool. Specifically, corporations are engaging in what is commonly referred to as in-game advertising (IGA) by placing their brand names and virtual advertisements within video games. This chapter provides an overview of the practice of IGA. In particular, the characteristics of the SVG consumer are examined, followed by a discussion of the history and growth of IGA and the common types of IGA executions. Practical and applied research are then reviewed which has examined how effective IGA is in generating brand awareness, and impacting attitudes and purchase intentions of the brands which are advertising within the SVGs. Aus der Einleitung.

Geschlechterforschung; Internet; Kommunikation; Kommunikationswissenschaft; Konsum; Marketing; Massenmedium; Mediensport; Öffentlichkeitsarbeit; Sportberichterstattung; Sportjournalismus; Sportmanagement; Sportökonomie; Sportpsychologie; Sportsoziologie.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2012

Desbordes, Michel; Richelieu, Andre (Hg.) (2012).

Global sport marketing: contemporary issues and practice (Übers.: Globales Sportmarketing: aktuelle Themen und Praxis).

Abingdon: Routledge. (Routledge research in sport business and management).

<https://www.routledge.com/Global-Sport-Marketing-Contemporary-Issues-and-Practice/Desbordes-Richelieu/p/book/9780415507202>

Globalization has had a profound impact on the sports industry, creating an international market in which sports teams, leagues and players have become internationally recognized brands. This important new study of contemporary sports marketing examines the opportunities and threats posed by a global sports market, outlining the tools and strategies that marketers and managers can use to take advantage of those opportunities. The book surveys current trends, issues and best practice in international sport marketing, providing a useful blend of contemporary theory and case studies from the Americas, Europe and Asia. It assesses the impact of globalization on teams, leagues, players, sponsors and equipment manufacturers, and highlights the central significance of culture on the development of effective marketing strategy. Global Sport Marketing is key reading for any advanced student, researcher or practitioner working in sport marketing or sport business. Verf.-Referat.

Amerika; Asien; Europa; Globalisierung; Hochleistungssport; Internationalisierung; Leistungssport; Marketing; Marktwirtschaft; Nordamerika; Ökonomisierung; Sportbeziehung, internationale; Sportmarketing; Sportökonomie; Sportwissenschaft; Strategie; Südamerika; USA; Wirtschaft.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Dreus, Lucas; Schwarz, Uta (Gutachter) (2012).

eSport im Kontext des Sportsponsorings.

Dresden: Technische Universität Dresden. Bachelorarbeit

Die rasante Entwicklung von Computer- und Informationstechnologie in den letzten Jahrzehnten hat Gesellschaft und Wirtschaft entscheidend beeinflusst. Völlig neue Geschäftsfelder sind entstanden, wie z. B. das der Computerspiele. Computerspiele wiederum implizierten die Entstehung des eSports - eSport ist das Austragen von Wettkämpfen mittels Computerspielen. Bisherige Beiträge oder Analysen zu dieser neuen Sportart sind kaum vorhanden.

Vorliegende Arbeit befasst sich mit einem Teilgebiet des eSports: dem Sponsoring. Ziel ist es, die Situation des eSport Marktes im Allgemeinen zu beschreiben sowie Schwierigkeiten und Entwicklungen für das Sponsoring herauszuarbeiten.

Computer; E-sport; Gesellschaft; Informationstechnik; moderne; Spiel; Spielangebot; Sponsoring; Sportsoziologie; Videospiele; Videotechnik; Wettkampf; Wirtschaft.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Hebbel-Seeger, Andreas (2012).

2010 FIFA World Cup South Africa. Interaktivität als zentrale Variable der Werbewirkung im Kontext digitaler Spiele.

In: Gerhard Trosien (Hg.): Ökonomie der Sportspiele: Symposiumsband der Jahrestagung 2011. Schorn-dorf (Sportökonomie: Schriftenreihe des Arbeitskreises Sportökonomie e. V., 14), S. 79-86.

<http://d-nb.info/102925396x/04>

Beim „eGame-Advertising“ geht es um die Einbindung von Werbeinhalten in das Umfeld digitaler Spiele. In der hier vorgestellten explorativen Studie wurde am Beispiel des digitalen Fußballspiels „2010 FIFA World Cup South Africa“ untersucht, inwieweit Eigenaktivität im Kontext digitaler Spiele Einfluss auf die Wahrnehmung des integrierten Werbeinhalts hat. Untersucht wurde der Effekt zweier Treatments (digitales Spielen oder Zuschauen bei der Spielhandlung) auf die Erinnerung an werbliche Inhalte. 86 Probanden, Studenten zwischen 18 und 28 Jahren, wurden zufällig den zwei Gruppen zugeteilt und anschließend hinsichtlich der Erinnerung an bestimmte Marken befragt. Verf. erläutern die zentralen Ergebnisse der Studie, die allenfalls Hinweise auf eine differierende Werbewirkung zwischen aktiven Spielern und passiven Konsumenten liefern. Messerschmidt.

Ambush Marketing; Analyse; Breitensport; Bundesliga; Fußballspiel; Internet; Kongress; Mannschaftssport; Organisation; Profisport; Sportentwicklung; Sportmanagement; Sportökonomie; Sportspiel; Sportveranstaltung, internationale; Weltmeisterschaft.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Helleu, Boris (2012).

Be ready to be excited. The World Wrestling Entertainment's marketing strategy and economic model (Übers.: Sei bereit begeistert zu sein: Marketingstrategie und ökonomisches Modell von World Wrestling Entertainment).

In: Michel Desbordes und Andre Richelieu (Hg.): Global sport marketing: contemporary issues and practice (Übers.: Globales Sportmarketing: aktuelle Themen und Praxis). Abingdon: Routledge (Routledge research in sport business and management), S. 140-155.

<https://www.routledge.com/Global-Sport-Marketing-Contemporary-Issues-and-Practice/Desbordes-Richelieu/p/book/9780415507202>

The WWE is a sports entertainment firm based in Stamford, Connecticut. Its principal business is the organization of professional wrestling events, for which it also provides management of the me-

dia rights and merchandise. In contrast to a professional sports league its role is not to regulate the athletic and economic aspects of its sport, but to create original content designed to draw the public into the arenas or towards their television sets. Starting as a local firm, the WWE has become a global lifestyle brand, distributing original content on a number of platforms, which operate synergistically. Adopting a 'Made at Horne' strategy to control its product from creation to distribution, the WWE is a true integrated media and entertainment company. Wrestling has rarely been the subject of an academic study. In spite of this, the WWE remains an interesting topic, for at least two reasons: While its glory days may seem to be behind it, the federation has steadily developed its brand equity and its product, increasing its sales year after year. This aspect will be addressed by repositioning the firm's development in an historical perspective, and then by describing its business model. The WWE takes it as a given that its product is a masquerade. By doing so it turns a weakness that could be crippling (scripted combats) into a strength, through a calculated marketing strategy. After a review of the theoretical foundations of experiential marketing, we will examine the ways in which the WWE's product is favourably placed for a consumption experience. (geändert).

Amerika; Asien; Europa; Globalisierung; Hochleistungssport; Internationalisierung; Leistungssport; Marketing; Marktwirtschaft; Nordamerika; Ökonomisierung; Sportbeziehung, internationale; Sportmarketing; Sportökonomie; Sportwissenschaft; Strategie; Südamerika; USA; Wirtschaft.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Lee, Donghun; Cheon, Wookwang; Judge, Lawrence W.; Shin, Hongbum; Kim, Kyung-O (2012).

Motives and marketing stimuli affecting eSports consumption: cross-cultural perspectives.

In: *International Journal of Sport Management* 13 (2), S. 203-223

The article discusses the findings of a research study which compared the motives and marketing stimuli influencing sport video games from samples of American and South Korean eSports gamers. A review of the related studies is offered. Factors quantified include social interaction, diversion and peer pressure, among others. The patterns among American gamers are analyzed. Also detailed are information used to learn about or select eSports games.

*PEER pressure; *SPORTS; *VIDEO games; DIVERSION programs; SOCIAL interaction.

Quelle: SportDiscus.

Lißner, Marco; Müller, Horst (Gutachter); Hilmer, Ludwig (Gutachter) (2012).

Marketingpotential des deutschen eSports.

Köln: Hochschule Mittweida/Fakultät Medien. Bachelorarbeit.

<https://monami.hs-mittweida.de/frontdoor/index/index/docId/2818>

Die Arbeit beinhaltet die Ausarbeitung eines Marketingkonzeptes zur Prüfung des Marketingpotentials des deutschen eSport. Unter eSport (electronic Sport) versteht man das wettbewerbsmäßige Spielen von Computerspielen. Dabei wird in einer Situationsanalyse auf die Stärken und Schwächen sowie auf die Chancen und Risiken des Marktes eingegangen. Daraufhin können die zur Verfügung stehenden Kommunikationskanäle näher erläutert werden. Abschließend werden die gewonnenen Ergebnisse nochmals aufgegriffen und bezüglich ihrer Relevanz für das Marketingpotential beurteilt.

Bundesrepublik Deutschland; Computer; Effektivität; Entwicklung; E-sport; Internet; Kommunikationswissenschaft; Konzept; Marketing; Marktanalyse; Situationsanalyse; Spiel; Sponsoring; Sportökonomie; Trendanalyse; Videospiele; Werbung; Wirtschaft.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Lorber, Martin; Hübner, Thomas (2012).

Electronic Arts und der E-Sport.

In: Markus Breuer (Hg.): E-Sport: Perspektiven aus Wissenschaft und Wirtschaft. Glückstadt: Hülsbusch (Game studies), S. 137-141.

<http://d-nb.info/1024904253/04>

In diesem Beitrag wird kurz umrissen, welche Vorteile der E-Sport für die Publisher (Herausgeber von Computerspielen) bereithält wie z. B. die Verlängerung des Lebenszyklus' des Spiels. Am Beispiel eines der weltweit führenden Unternehmen für interaktive Unterhaltung wird die Bedeutung des E-Sports verdeutlicht. -phm-

Computer; E-sport; Kommunikationswissenschaft; Pädagogik; Sensomotorik; Spiel; Sponsoring; Sportökonomie; Sportsoziologie; Sportwissenschaft; Trainingswissenschaft; Unternehmen; Videospiele; Wirtschaft.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Mazari, Ibrahim (2012).

Sponsoring im Gaming. Großer Effekt mit spitzer Zielgruppe.

In: Markus Breuer (Hg.): E-Sport: Perspektiven aus Wissenschaft und Wirtschaft. Glückstadt: Hülsbusch (Game studies), S. 117-135.

<http://d-nb.info/1024904253/04>

Mit dem E-Sport, also dem wettbewerbsorientierten Computerspielen, eröffnet sich den Unternehmen ein weiteres Feld des Sponsorings. In diesem Beitrag werden zunächst aktuelle Daten, Entwicklungen und Strukturen des E-Sports (international und bezogen auf Deutschland) skizziert und spezielle Merkmale des aktiven E-Sportlers umrissen. Anschließend analysiert Verf., wie der organisierte E-Sport in der Unternehmenskommunikation als Teil des Marketings bzw. Sponsorings genutzt werden kann. Es wird deutlich, dass sich hierbei einerseits Möglichkeiten ergeben, die aus dem klassischen Sportsponsoring bekannt sind (z. B. Sponsoring von Vereinen oder Veranstaltungen), dass sich darüber hinaus aber auch spezielle Optionen ergeben wie z. B. die Werbung in einem Spiel (In-Game-Advertising). Messerschmidt.

Computer; E-sport; Kommunikationswissenschaft; Pädagogik; Sensomotorik; Spiel; Sponsoring; Sportökonomie; Sportsoziologie; Sportwissenschaft; Trainingswissenschaft; Unternehmen; Videospiele; Wirtschaft.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2011

Breidler, Bernhard; Woelke, Jens (2011).

Implizite Werbewirkung durch Ingame-Advertising? Zur Werbewirksamkeit programmintegrierter Werbung in Computerspielen am Beispiel ‚ORF-Ski Challenge‘.

In: Thomas Schierl und Daniela Schaaf (Hg.): Sport und Werbung. Köln: Halem (Sportkommunikation, 9), S. 160-177.

<http://d-nb.info/1014518741/04>

Präsenzerleben, Empathie, Flow und Identifikation sind Stichworte, mit denen das Potenzial von Computerspielen im Hinblick auf eine Vermittlung werblicher Botschaften beschrieben wird. Tatsächlich scheint ein hohes Involvement von Computerspieler(inne)n aber eher hinderlich für eine intensive Auseinandersetzung mit werblichen Informationsangeboten zu sein, die wie Banden-, Trikot- oder Sportstättenwerbungen hochgradig in die Spielszene integriert sind – schließlich wird so-

nanntes ‚Ingame-Advertising‘ (IGA) oftmals nicht bewusst wahrgenommen und auch nicht erinnert. Eine beiläufige Verarbeitung bedeutet aber nicht, dass integriertes IGA wirkungslos ist. Der vorliegende Beitrag diskutiert die Werbewirksamkeit von IGA aus der Perspektive von Geläufigkeitseffekten und kognitiven Kontrollprozessen und berichtet von einer Studie, die Wahrnehmungen und Einstellungswirkungen von integrierten Werbebotschaften im Computerspiel ‚ORF-Ski Challenge 2006‘ experimentell untersuchte. Aus dem Text.

Fernsehen; Kommunikationswissenschaft; Marketing; Mediensport; Sponsoring; Sportberichterstattung; Sportförderung; Sportler; Sportökonomie; Sportorganisation; Sportsoziologie; Veranstalter; Werbung; Wirtschaft.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Knoll, Johannes; Schramm, Holger (2011).

Wirkung von Werbung im Sport.

In: Thomas Schierl und Daniela Schaaf (Hg.): Sport und Werbung. Köln: Halem (Sportkommunikation, 9), S. 120-140.

<http://d-nb.info/1014518741/04>

Verf. erläutern die unterschiedliche Wirkung, die verschiedene Formen der Werbung im Sport auf den Rezipienten haben. Dabei werden zunächst Werbeformen während Sportübertragungen im Fernsehen thematisiert und die Strukturmerkmale sowie die Wirkungsmechanismen von sportbegleitender Werbung (Trikotwerbung, Bandenwerbung, integrierte virtuelle Werbung) und sportunterbrechender Werbung (Programmsponsoring, Werbeblöcke) anhand des Forschungsstands verdeutlicht. Dann wendet sich Verf. der Werbung in sportbezogenen Computerspielen zu und beschreibt auch hier den Forschungsstand zu den erzielten Werbewirkungen. Abschließend wird die Forschungslage bewertet und auf Forschungsdesiderata verwiesen. -bo-.

Fernsehen; Kommunikationswissenschaft; Marketing; Mediensport; Sponsoring; Sportberichterstattung; Sportförderung; Sportler; Sportökonomie; Sportorganisation; Sportsoziologie; Veranstalter; Werbung; Wirtschaft.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Schierl, Thomas; Schaaf, Daniela (Hg.) (2011).

Sport und Werbung.

Köln: Halem. (Sportkommunikation, 9).

<http://d-nb.info/1014518741/04>

Sport und Werbung stehen in einem symbiotischen Verhältnis zueinander: Sie instrumentalisieren sich gegenseitig zu beidseitigem Nutzen. Während der Sport mit den Einnahmen aus dem Sponsoring die Existenz der Sportakteure, Vereine und Verbände sichert, profitiert die werbungstreibende Wirtschaft von der hohen Aufmerksamkeit, die den medialen Sportübertragungen von den Zuschauern entgegengebracht wird. In dieser kommerzialisierten Sport-Medien-Wirtschafts-Allianz lassen sich vier Themenfelder identifizieren, die im vorliegenden Band behandelt werden. Die Thematik ‚Werbung mit dem Sport‘ umfasst insbesondere jene werbliche Kommunikation, die Sportmotive oder -akteure für die Bewerbung von sportfremden Produkten nutzt. Dieser Kategorie lässt sich auch das Problem der Passung zwischen Sportart und Produkt zuordnen. Das Themenfeld ‚Werbung im Sport‘ hingegen beinhaltet alle Kommunikationsinstrumente, die im Rahmen von Sportveranstaltungen respektive Sportübertragungen erfolgen und im originären Verständnis als ‚Sportsponsoring‘ bezeichnet werden. Dazu gehören traditionelle Instrumente wie die Banden- und Trikotwerbung, aber auch neuere Instrumente wie das Ambush Marketing. Das dritte Themenfeld ‚Werbung für den Sport‘ be-

zieht sich auf alle Kommunikationsmaßnahmen, die für die Bewerbung von Sportereignissen oder -institutionen angewendet werden. Dazu zählt die Vermarktung von Sportveranstaltungen, Sportverbänden und -vereinen sowie der Sportprominenz. Das zuletzt identifizierte Themenfeld ‚Sport und Marke‘ hat insbesondere im vergangenen Jahrzehnt an Bedeutung gewonnen, da eine Markierung von Produkten und Personen auf den zunehmend gesättigten Märkten erforderlich war. Diese Kategorie umfasst allgemein den Markenstatus des Sports sowie insbesondere den Markenaufbau und die Markenpflege von Sportartikeln, Sportveranstaltungen und Sportakteuren. Obwohl sich in der Praxis die Werbung mit, im und für den Sport als feste Größe in der Markenkommunikation von Institutionen etabliert hat, ist die Erforschung von Werbung im Kontext des Mediensports nach wie vor wenig ausgeprägt und systematisch. Zudem steht im Fokus des wissenschaftlichen Interesses das Sponsoring als prominentestes Kommunikationsinstrument, während andere sowohl etablierte als auch innovative Formen der werblichen Sportkommunikation von der Wissenschaft nahezu ausgeblendet werden. So lässt sich feststellen, dass die relevante deutschsprachige Literatur in diesem Bereich überwiegend monothematisch angelegt oder veraltet ist und innovative Kommunikationsinstrumente kaum würdigt. Der vorliegende Band möchte diese Lücke ein wenig schließen und einen Überblick über die verschiedenen Arten der Sportwerbung aus einer interdisziplinären Perspektive geben. Daher sind sowohl theoretische als auch empirische Beiträge sowie praxisrelevante Fallstudien unterschiedlicher Disziplinen (Kommunikations- und Medienwissenschaft, Soziologie, Sportwissenschaft, Marketingwissenschaft) gleichermaßen vertreten – teils aus einer deutschen, teils aus einer österreichischen und schweizerischen Perspektive betrachtet. Aus dem Vorwort.

Fernsehen; Kommunikationswissenschaft; Marketing; Mediensport; Sponsoring; Sportberichterstattung; Sportförderung; Sportler; Sportökonomie; Sportorganisation; Sportsoziologie; Veranstalter; Werbung; Wirtschaft.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2010

Kuchenbecker, Tobias (2010).

Sponsoring im eSport: Sportsponsoring des 21. Jahrhunderts? Einordnung dieses speziellen Sponsorings durch Analyse und Vergleich der bekannten Sponsoringarten im Zusammenhang mit der wirtschaftlichen Bedeutung des Sponsoring für die eSport-Szene.

Mittweida: Hochschule Mittweida/06 Medien.

<http://opus.bsz-bw.de/hsmw/volltexte/2010/744/>

Ziel dieser Arbeit ist es, einen Blick auf den eSport und die darum herum stattfindenden Sponsoringaktivitäten zu werfen. Der eSport hat sich seit den späten 1990er Jahren bis zum heutigen Tage hin zu einer beachtlichen Szene entwickelt, die von Elektronikunternehmen vor allem im Hardwarebereich als Chance gesehen wird, große kommunikative Wirkungen zu erzielen. Durch den Vergleich der bekannten Sponsoringarten, im speziellen des Sport- und Mediensponsoring, soll dabei die Rolle des Sponsoring im eSport genau geklärt und zusätzlich die wirtschaftliche Bedeutung für den eSport betrachtet werden.

Quelle: EconBiz.

2009

Bennett, Gregg; Ferreira, Mauricio; Lee, Jaedeock; Polite, Fritz (2009).

The role of involvement in sports and sport spectatorship in sponsor's brand use. The case of Mountain Dew and action sports sponsorship (Übers.: Die Rolle der Anteilnahme am Sport und des passiven Konsums des Sports beim Gebrauch der Sponsorenmarke: der Fall Mountain Dew und Action-Sport-sponsoring).

In: *Sport marketing quarterly*, 18 (1), S. 14-24

Brand use is a critically important measure of business and marketing success, and the search for empirical evidence explaining product or brand use is a major stream in marketing literature. In an effort to increase brand use, firms have frequently sponsored sporting events to communicate with targeted consumers via demographic and psychographic variables. Sponsorship particularly provides access to specific target markets that may be hard to reach through traditional media. One such example is Mountain Dew's sponsorship of action sports events, which provides access to a coveted target market, consisted of primarily young males. Despite the access to target markets and other benefits that sponsorship may provide, sponsors may mainly activate the sponsorship via TV broadcasting or live attendance. Therefore, sport spectatorship can play an important role in the implementation of a sponsorship. However, for inaugural events, sponsors generally are in a position to engage in contractual agreements without much evidence of historical attendance or viewership data. Consequently, there is a fair amount of uncertainty of how well the sponsorship will work for brand new events. Therefore, for inaugural events and sponsors alike, there is a need to understand the mechanism that potentially leads to event spectatorship, and how this potential spectatorship is linked to sponsor's products. This discussion leads to the main question of this study which has not yet been addressed in the sponsorship literature: how is involvement, sport spectatorship, and target markets related to sponsor's brand use? As such, the purpose of this study was to examine the relationship between involvement, demographic characteristics, action sport consumption, and use of an event sponsors brand. The authors sought to examine the degree to which involvement with action sports (enduring and behavioral), demographics (age and gender) and action sports consumption (spectatorship, participation, and videogaming) actually predict Mountain Dew use among those attending an action sports event. This study makes a contribution to the extant literature by providing an initial understanding of how involvement, sport consumption, and brand use are related within the context of a sport sponsorship. More specifically, the authors propose a model that examines the mediating role of sport spectatorship on the relationship between involvement in action sports and brand use. Aus dem Text (geändert).

Einfluss, Fallstudie, Konsum, Marketing, Sponsoring, Sportaktivität, Sportinteresse, Sportökonomie, Trendsport, Videospiele, Zielgruppe, Zuschauer.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Cianfrone, Beth A.; Zhang, James J. (2009).

Sport video game sponsorships and in-game advertising (Übers.: Sport-Videospiel-Sponsoring und In-Game-Werbung).

In: Nigel Pope, Kerri-Ann L. Kuhn und John J.H. Forster (Hg.): *Digital sport for performance enhancement and competitive evolution. Intelligent gaming technologies* (Übers.: Digitaler Sport zur Leistungssteigerung und Wettbewerbsentwicklung: intelligente Spieltechnologien). Hershey (Penn.): IGI Global, S. 286-298.

<https://www.igi-global.com/chapter/sport-video-game-sponsorships-game/8547>

This chapter introduces the new and unique sport promotional format of sport video game sponsorships and in-game advertising. Information on the growth of sport video games, unique features of this segment of the sport industry, and financial and technical value of in-game advertising and sponsorships are first introduced. Extensive discussions are made on the advantage of sport video games as a marketing tool and the importance of assessing the effectiveness of in-game advertising and sponsorships. The need to systematically understand consumer motivation and market demand for sport video games is highlighted. This chapter concludes with recognizing contemporary issues and recommended solutions.

Computer; Digitalisierung; Entwicklung; E-sport; Leistungssteigerung; Spieler; Spielerverhalten; Spieelforschung; Spielverhalten; Sportaktivität; Sportspieelforschung; Sportwissenschaftler; Technologie; Training; Video; Videospiele; Wettkampf.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Hernandez, Monica D.; Chapa, Sindy (2009).

The effect of arousal on adolescent's short-term memory of brand placements in sports advergames (Übers.: Der Effekt von Erregung auf das Kurzzeitgedächtnis von Jugendlichen bei Markenplatzierungen in Sport-Werbespielen).

In: Nigel Pope, Kerri-Ann L. Kuhn und John J.H. Forster (Hg.): Digital sport for performance enhancement and competitive evolution. Intelligent gaming technologies (Übers.: Digitaler Sport zur Leistungssteigerung und Wettbewerbsentwicklung: intelligente Spieltechnologien). Hershey (Penn.): IGI Global, S. 313-319.

<https://www.igi-global.com/chapter/effect-arousal-adolescent-short-term/8549>

The authors' study examined factors affecting Mexican adolescent's memory of brand placements contained in advergames. Specifically, two concerns were investigated: (1) the effect of high/moderate arousal on adolescent's short-term recognition, and (2) the effect of high/moderate arousal on brand confusion. Analyses indicated that high arousal advergames corresponded to both higher hit scores (better recognition) and lower false alarms (less confusion) than moderate arousal advergames. The findings revealed more accurate short-term memory when subjects were exposed to a high arousal condition than to a moderate arousal condition. Advertisers wishing to target adolescents could strengthen the recognition of their products and brands by relying on fast pace or competitive game genres.

Computer; Digitalisierung; Entwicklung; E-sport; Leistungssteigerung; Spieler; Spielerverhalten; Spieelforschung; Spielverhalten; Sportaktivität; Sportspieelforschung; Sportwissenschaftler; Technologie; Training; Video; Videospiele; Wettkampf.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Lee, Marc; Mulye, Rajendra; Stavros, Constantino (2009).

In-game advertising: effectiveness and consumer attitudes (Übers.: In-Game-Werbung: Effektivität und Konsumentenstandpunkt).

In: Nigel Pope, Kerri-Ann L. Kuhn und John J.H. Forster (Hg.): Digital sport for performance enhancement and competitive evolution. Intelligent gaming technologies (Übers.: Digitaler Sport zur Leistungssteigerung und Wettbewerbsentwicklung: intelligente Spieltechnologien). Hershey (Penn.): IGI Global, S. 299-312.

<https://www.igi-global.com/chapter/game-advertising-effectiveness-consumer-attitudes/8548>

This chapter reports a recent research study involving a sports video game which sought to provide an overview on the use of in-game advertising, consumer attitudes towards the practice, and an empirical test to assess its effectiveness in terms of brand recall and recognition. Intervening variables such

as attitude towards advertising in general and in-game advertising in particular, brand familiarity, and experience with gaming was also considered. A sample of 32 participants was asked to engage in video game play of a relatively new sports game and complete a series of measures examining attitudes, recall and recognition of in-game advertising. Findings supported all hypotheses with the exception of the hypothesis predicting a positive relationship between attitude toward in-game advertising and advertising effectiveness in terms of recall and recognition. User factors such as age, game experience, game likeability, and item specific factors such as characteristics of the display panel and relevance of the product to the game were found to play an important role in improving advertising effectiveness. Contrary to earlier studies, attitude towards in-game advertising was lower than expected, especially amongst the experienced game players.

Computer; Digitalisierung; Entwicklung; E-sport; Leistungssteigerung; Spieler; Spielerverhalten; Spieelforschung; Spielverhalten; Sportaktivität; Sportspieelforschung; Sportwissenschaftler; Technologie; Training; Video; Videospiele; Wettkampf.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2008

Walsh, Patrick; Kim, Yongjae; Ross, Stephen D. (2008).

Brand recall and recognition. A comparison of television and sport video games as presentation modes (Übers.: Das Erinnerungsvermögen an Marken und die Wiedererkennung von Marken: ein Vergleich von Fernsehen und Sportvideospiele als Präsentationsmedien).

In: *Sport marketing quarterly*, 17 (4), S. 201-208

In today's cluttered marketplace it is essential that corporations seek new and innovative ways to reach their target audience. Sport video games represent an emerging media forum for brand management as corporations are now engaging in brand placement within sport video games in an attempt to reach consumers in a non-traditional way. Despite the growth of this practice little research has been conducted to determine its effectiveness, particularly as it compares to placement within more traditional mediums. As such, the purpose of this study is to compare the recall and recognition rates for brands appearing in a sport video game and brands appearing in a televised sport contest. The results have important implications for corporate marketers and indicate that recall for brands that appeared in a televised NASCAR race were higher than those in a NASCAR themed video game; however, recognition rates were not statistically significant. Verf.-Referat.

Effektivität, Erinnerungsvermögen, Fernsehen, Informationsverarbeitung, Marketing, Sportberichterstattung, Sportökonomie, Untersuchung, vergleichende, Videospiele, Werbung.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2007

Thomas, Wolfgang; Stammermann, Ludger (2007).

In-Game Advertising - Werbung in Computerspielen. Strategien und Konzepte.

Wiesbaden: Gabler [u.a.].

<https://www.springer.com/de/book/9783834907028>

Werbung in Computerspielen – In-Game Advertising genannt – ist ein viel versprechender Ansatz für die gebeutelte Werbebranche. Denn Spieler zappen nicht. Aktive Spieler finden sich nicht nur unter Kindern und Jugendlichen, sondern zunehmend auch unter den 20- bis 40-Jährigen. Für Werbetreibende eröffnet sich in der gesamten Bandbreite der On- und Offline-Spiele und sogar in virtuellen Welten wie Second Life ein völlig neuer Zugang zum Konsumenten.

Die Autoren – beide erfahrene Experten für Online-Marketing und In-Game Advertising – zeigen erstmals, wie dieses neue Werbemedium funktioniert und welchen Regeln es unterliegt. Denn das geänderte Mediennutzungsverhalten, die immer hochwertigere Grafik sowie die immer stärkere Vernetzung mit Online-Medien führen zu völlig neuen Möglichkeiten der Nutzung von Computerspielen als Werbeträger. Sie erfahren, welche Zielgruppen bereits heute in relevanten Größenordnungen erreicht werden können, wie Sie In-Game Advertising in Ihre Mediaplanung einbeziehen und wie Sie es in den Media-Mix integrieren und es crossmedial nutzen.

Beispiele von ersten Kampagnen internationaler Markenartikler – unter anderem von H&M, Burger King und Volkswagen – illustrieren anschaulich, wie diese neue Werbeform in der Praxis eingesetzt wird. Mit Website zum Buch unter www.in-game-advertising.de.

Quelle: EconBiz.

2005

Horch, Heinz-Dieter; Hovemann, Gregor; Kaiser, Sebastian; Viebahn, Kai (Hg.) (2005).

Perspektiven des Sportmarketing: Besonderheiten, Herausforderungen, Tendenzen; Beiträge des 4. Deutschen Sportökonomie-Kongresses.

Köln: Deutsche Sporthochschule Köln/Institut für Sportökonomie und Sportmanagement. (Edition Sportökonomie/Sportmanagement, 4).

<http://d-nb.info/977855589/04>

In diesem Sammelband finden sich die vorgetragenen Beiträge des vierten Deutschen Sportökonomie Kongresses, der vom 02. bis 04. Dezember 2004 an der Deutschen Sporthochschule Köln stattfand. Sie betrachten den Sport als eine Wachstumsbranche der deutschen Wirtschaft, in der die Organisation und das Management der Mitglieder und Kunden immer komplexer wird. Dies verlangt nach Erörterung der Besonderheiten, Herausforderungen und Tendenzen des Sportmarketing im zukünftigen Sportmarkt, um ein optimales Sportmanagement zu generieren. Die Autoren und ihre Beiträge sind: 1. Horch, Heinz-Dieter: Einleitung: Perspektive des Sportmarketing. 2. Bertling, Christoph; Thylmann, Marc: Von der Ökonomisierung der Sportberichterstattung. 3. Bezold, Thomas: Naming-rights als Finanzierungs- und Marketinginstrument. 4. Breuer, Christoph: Zur Entwicklung des Sportmarkts einer alternden Gesellschaft. 5. Dietl, Helmut M.; Franck, Egon; Hasan, Tariq: Entscheidungsrechte in Sportligen. 6. Drengner, Jan; Gaus, Hansjörg: Die Bestimmung der Passfähigkeit zwischen Sportart und Produkt als Erfolgsdeterminante im Sponsoring und Eventmarketing. 7. Drengner, Jan; Sachse, Manuel: Die Wirkungen des Ambush-Marketing: Ausgewählte Ergebnisse einer empirischen Untersuchung anlässlich der Fußball-Europameisterschaft 2004. 8. Fischer, Christoph: Ausgewählte Aspekte des Ligasponsorings am Beispiel des europäischen Profifußballs. 9. Freyer, Walter: Sport-Marketing – auf dem Weg zu einer eigenständigen Disziplin? 10. Hopp, Christian: Valuing Investments with Real Options: The Case of Football Clubs. 11. Kaiser, Sebastian; Schütte, Nobert: Tätigkeitsstrukturen von Sportmanagern – Weitere Erkenntnisse für eine adäquate Gestaltung von Bildungsangeboten. 12. Kähler, Robin: Verändert und gefährdet Marketing den Sport? 13. Keiner, Richard: Social Marketing im Sport. Die Gesellschaftskampagnen des Deutschen Sportbundes aus dem Blickwinkel der Social-Marketing-Forschung. 14. Marwitz, Christian: Die Evaluation als Methode zur Kontrolle von Sponsoringengagements. 15. Nagel, Siegfried: Mitgliederzufriedenheit in Sportvereinen – Methoden und Analysen. 16. Novotny, Jiri: Particularities of the Economics of Czech Sport Clubs. 17. Nufer, Gerd: Ambush Marketing - Angriff aus dem Hinterhalt oder eine Alternative zum Sportsponsoring? 18. Preuß, Holger: Sponsoring und Konsumentenverhalten: Eine olympische Perspektive. 19. Schierl, Thomas: Sport und Marke. Einige grundlegende Überlegungen zur Markierung von Sportlern und Sportvereinen. 20. Theeboom, Marc; Bergh, Kathy van den; Knop, Paul De: Evaluating Efficiency and Effectiveness of Sport Promotional Campaigns and Sport Events. 21. Welling, Michael; Dirks, Arne: Die Nutzung eines GAP-Modells für die Markenführung im Ligasport – Das Beispiel VfL Bochum

1848 e. V. 22. Westerbeek, Hans: Sport Business and Marketing in the future: The Australian versus the Global perspective. 23. Wiegand, Robert: Informationsbeschaffung im Sponsoringmanagement: Eine empirische Studie am Beispiel der Sponsoren der 1. und 2. Fußballbundesliga. aus dem Vorwort und Inhaltsverzeichnis.

Australien; Betriebswirtschaft; Bundesliga; Deutsche Fußball-Liga; Deutscher Sportbund; Europa; Europameisterschaft; Europarecht; Finanzierung; Finanzplan; Gesellschaft; Information; Liga; Marketing; Marktwirtschaft; Mitgliederorganisation; Produktion; Sozialethik; Sponsoring; Sportart; Sportberichterstattung; Sportler; Sportmanagement; Sportmanager; Sportökonom; Sportökonomie; Sportrecht; Sportverein; Sportwissenschaft; Tschechische Republik; Volkswirtschaft; Wirtschaft.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Westerbeek, Hans (2005).

Sport business and marketing in the future. The Australian versus the global perspective (Übers.: Sportwirtschaft und Marketing in der Zukunft: Die australische gegenüber der globalen Perspektive).

In: Heinz-Dieter Horch, Gregor Hovemann, Sebastian Kaiser und Kai Viebahn (Hg.): Perspektiven des Sportmar-

keting: Besonderheiten, Herausforderungen, Tendenzen; Beiträge des 4. Deutschen Sportökonomie-Kongresses. Köln: Deutsche Sporthochschule Köln/Institut für Sportökonomie und Sportmanagement (Edition Sportökonomie /Sportmanagement, 4), S. 297-307.

<http://d-nb.info/977855589/04>

Einleitend erläutert Verf., dass der Mensch stets an zwei gesellschaftliche Orte gebunden ist, nämlich an die Familie und an den Arbeitsplatz. Der dritte Ort besteht aus den Freizeitveranstaltungen, meist aus Sportereignissen jedweder Art. Es werden die möglichen Veränderungen dieses Ortes vorhergesagt. Diese entstehen durch die zunehmende Technisierung der Freizeitangebote. Vor allem Videospiele und Konsolen lassen die Aktiven an einem „vierten Ort“ versammeln. Im Internet und Cyberspace entstehen, laut Verf., neue Wettkämpfe und Cyborgathleten. Verf. erläutert, dass die Sportindustrie diese Veränderungen in ihr Management einkalkulieren sollte, da es eine neue Werbeplattform darstellt. Der Kunde sollte dabei immer im Mittelpunkt der Werbemaßnahmen stehen. Seite.

Australien; Betriebswirtschaft; Bundesliga; Deutsche Fußball-Liga; Deutscher Sportbund; Europa; Europameisterschaft; Europarecht; Finanzierung; Finanzplan; Gesellschaft; Information; Liga; Marketing; Marktwirtschaft; Mitgliederorganisation; Produktion; Sozialethik; Sponsoring; Sportart; Sportberichterstattung; Sportler; Sportmanagement; Sportmanager; Sportökonom; Sportökonomie; Sportrecht; Sportverein; Sportwissenschaft; Tschechische Republik; Volkswirtschaft; Wirtschaft.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2.3 Pädagogische und psychologische Studien

2018

Adamus, Tanja (2018).

Playing computer games as electronic sport – in search of a theoretical framing for a new research field (Übers.: Computerspiele spielen als elektronischer Sport – auf der Suche nach einer theoretischen Verortung eines neuen Forschungsfeldes).

In: Johannes Fromme und Alexander Unger (Hg.): Computer games and New Media cultures: a hand-book of Digital Games Studies (Übers.: Computerspiele und Kulturen der neuen Medien: Ein Handbuch der Digital Games Studies). Dordrecht: Springer Science and Business Media, S. 477-490.

https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-94-007-2777-9_30

The phenomenon of e-sport implies an understanding of competitive engagement in computer and video games. Although very popular and well known among adolescents, scientific research and even game studies do not yet know much about this special gaming culture. Thus, the aim of this chapter is to provide a possible theoretical framing for the phenomenon of e-sport, which might then serve as a basis for further theoretical work and empirical research on this topic. Besides a detailed introduction to the current state of electronic sport, this chapter will discuss whether the concepts of subculture and scene have any explanatory value for this new research field.

Computer; E-sport; Fernsehen; Forschungsstand; Freizeitforschung; Gesellschaft; Internet; Jugendlicher; Kulturwissenschaft; Massenmedium; Mediensport; moderne; Netzwerk; Pädagogik; Realität; soziales; Sozialpädagogik; Sozialwissenschaft; Soziologie; Spielkultur; Videospiele; virtuelle.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Bányai, Fanni; Griffiths, Mark D.; Király, Orsolya; Demetrovics, Zsolt (2018).

The psychology of eSports: a systematic literature review (Übers.: Die Psychologie des E-Sports: ein systematischer Literaturüberblick).

In: Journal of gambling studies: co-sponsored by the National Council on Problem Gambling and Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming (vorab online), S. [15 S.].

<https://link.springer.com/article/10.1007/s10899-018-9763-1>

Recently, the skill involved in playing and mastering video games has led to the professionalization of the activity in the form of 'esports' (electronic sports). The aim of the present paper was to review the main topics of psychological interest about esports and then to examine the similarities of esports to professional and problem gambling. As a result of a systematic literature search, eight studies were identified that had investigated three topics: (1) the process of becoming an esports player, (2) the characteristics of esports players such as mental skills and motivations, and (3) the motivations of esports spectators. These findings draw attention to the new research field of professional video game playing and provides some preliminary insight into the psychology of esports players. The paper also examines the similarities between esports players and professional gamblers (and more specifically poker players). It is suggested that future research should focus on esports players' psychological vulnerability because some studies have begun to investigate the difference between problematic and professional gambling and this might provide insights into whether the playing of esports could also be potentially problematic for some players.

Computer, E-Sport, Forschungsstand, Glücksspiel, Literaturanalyse, Literaturübersicht, Marketing, Motivationsforschung, Persönlichkeitsmerkmal, Professionalisierung, Realität, virtuelle, Spiel, Spielforschung, Sportlerkarriere, Sportmanagement, Sportpsychologie, Sportveranstaltung, Sportökonomie, Struktur-analyse, Verhalten, soziales, Videospiele, Zuschauer, Zuschauerverhalten.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Macey, Joseph Hamari Juho (2018).

Investigating relationships between video gaming, spectating esports, and gambling (Übers.: Untersuchung der Beziehung zwischen dem Spielen von Videospiele, E-Sport-Zuschauern und Glücksspiel).

In: *Computers in human behavior* 80, S. 344-353.

<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563217306659>

Highlights

- First work examining gambling activities directly connected to esports.
- Consuming esports is strongly associated with increased participation in gambling.
- Questions the notion of connections between game addiction and problematic gambling.
- Convergence of digital cultures facilitate problematic behaviours.

Abstract

An established body of research exists in which playing video games has been associated with potentially problematic behaviours, such as gambling. An issue highlighted by the recent emergence of game-based gambling practices such as loot boxes, social network casinos, free-to-play game mechanics, and gambling using virtual goods and skins. This study investigates relationships between a range of gambling activities and the consumption of video games in general, and the newly emergent phenomenon of esports in particular. In addition, these practices are considered in relation to established measures assessing game addiction and problematic gambling. The study employs Partial Least Squares modelling to investigate data gathered via an international online survey (N = 613). Video game addiction was found to be negatively associated with offline gambling, online gambling, and problem gambling. Video game consumption had only small, positive association with video game-related gambling and problem gambling. Consumption of esports had small to moderate association with video game-related gambling, online gambling, and problem gambling. The primary finding of this study are that contemporary video games are not, in themselves, associated with increased potential for problematic gambling, indeed, the position that problem gaming and problem gambling are fundamentally connected is questioned.

Computer, E-Sport, Glücksspiel, Lebensführung, Motivationsforschung, Netzwerk, soziales, Persönlichkeitsmerkmal, Realität, virtuelle, Spiel, Spielerverhalten, Spielforschung, Sportpsychologie, Sportsoziologie, Sucht, Untersuchung, empirische, Untersuchung, vergleichende, Verhalten, soziales, Videospiele, Wette.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2017

Schaeperkoetter, Claire C.; Oja, Brent; Mays, Jonathan; Krueger, Kyle; Hyland, Sean Thomas; Christian, Ronald et al. (2017).

The “New” Student-Athlete: An Exploratory Examination of Scholarship eSports Players.

In: *Journal of Intercollegiate Sport*, 10 (1), S. S. 1-21.

<https://journals.humankinetics.com/doi/abs/10.1123/jis.2016-0011>

The growth and popularity of eSports cannot be understated. The domain has become so mainstream that colleges and universities are rapidly beginning to launch eSports programs within their athletics departments. In this study, the authors interviewed 33 student-athletes receiving scholarships for participating in eSports at one institution. In all, the identity and social capital of athletes in this “new” athletic arena were explored and compared with previous studies examining “traditional” athletes. The implications of the similarities and differences are discussed and ideas for future research into this emerging field are presented. ABSTRACT FROM AUTHOR.

*COLLEGE athletes; *ESPORTS; *SCHOLARSHIPS; *VIDEO games; Berkeley; eSports; identity; student-athletes; UNIVERSITY of California.

Quelle: SportDiscus.

2016

Edgar, Andrew (2016).

Personal identity and the massively multiplayer online world.

In: *Sport, Ethics & Philosophy*, 10 (1), S. 51–66.

<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/17511321.2016.1168478?journalCode=rsep20>

This paper explores the implications that the construction and use of avatars in games such as Second Life and World of Warcraft have for our understanding of personal identity. It asks whether the avatar can meaningfully be experienced as a separate person, existing in parallel to the flesh and blood player. A rehearsal of Cartesian and Lockean accounts of personal identity constructs an understanding of the self that is challenged by the experience of online play. It will be argued that playful engagement in virtual worlds invites the participant to reflect upon the human being as embodied and social; qualities of which are marginalised by Descartes and Locke. The strangeness of this experience of virtual worlds confronts the player with a challenge to construct a coherent narrative of online life, of which treating the avatar as a separate person is a coherent option. This opens up the virtual world as an important space within which personal identity is explored, but one with complex implications for our understanding of what counts as reasonable and ethical behaviour. ABSTRACT FROM AUTHOR

Este artículo explora las implicaciones que tienen para nuestra comprensión de la identidad personal la creación y el uso de avatares en juegos como Second Life y World of Warcraft. Se pregunta si el avatar puede ser experimentado de manera significativa como una persona separada, existiendo en paralelo al jugador de carne y hueso. Un repaso a las concepciones cartesianas y lockeanas de la identidad personal genera una comprensión del ser que es puesta en cuestión por la experiencia del juego en línea. Se podría argumentar que la participación lúdica en mundos virtuales invita al participante a reflexionar sobre el ser humano en tanto que ser corporal y social; cualidades que son marginadas por Descartes y Locke. Lo extraño de esta experiencia de los mundos virtuales enfrenta al jugador con el desafío de construir una narrativa coherente de la vida en línea, entre las cuales el tratamiento del avatar como una persona distinta es una opción coherente. Esto muestra al mundo virtual como un espacio importante dentro del cual la identidad personal es explorada, pero también como un espacio con implicaciones complejas para nuestra comprensión de lo que se considera como un comportamiento razonable y ético. ABSTRACT FROM PUBLISHER

Dieser Beitrag erkundet die Folgen, welche die Konstruktion und Nutzung von Avataren in Spielen wie Second Life und World of Warcraft für das Verständnis personaler Identität haben. Es wird eruiert, inwiefern ein Avatar bedeutsam als eine andere Person erfahren werden kann, die parallel zum Spieler aus Fleisch und Blut existiert. Ein Rückgriff auf kartesianische sowie Locke'sche Darstellungen zu personaler Identität liefern ein Konzept des Selbst, das durch die Erfahrung des Onlinespielens herausgefordert wird. Es wird dargestellt, dass die spielerische Verwicklung in virtuellen Welten die Teilnehmer dazu bringt, über das menschliche Wesen als verkörpert und sozial zu reflektieren – Eigenschaften, die bei Descartes und Locke marginalisiert werden. Die Merkwürdigkeit der Erfahrung

in virtuellen Welten stellt den Spieler vor einer Herausforderung, ein Narrativ des Onlinelebens zu konstruieren, bei dem die Behandlung des Avatars als einer anderen Person eine kohärente Option darstellt. Dies eröffnet die virtuelle Welt als einen wichtigen Ort, in dem personale Identität erkundet wird, aber eine solche mit komplexen Folgen für unser Verständnis davon, was als vernünftiges und ethisches Handeln gilt. ABSTRACT FROM PUBLISHER.

*ESPORTS; *VIDEO games -- Competitions; MOTOR ability in youth; Narrative; personhood; Second Life; VIRTUAL machine systems; VIRTUAL reality; World of Warcraft; WORLD of Warcraft (Game).

Quelle: SportDiscus.

Haun, Bianca; Batinic, Bernad (Gutachter) (2016).

Let's (watch me) play. Which factors relate to Let's Play addiction?.

Linz: Universität Linz/Institut für Pädagogik und Psychologie. Masterarbeit.

<http://epub.jku.at/obvulihs/download/pdf/1588783?originalFilename=true>

With the growing popularity of Let's Plays, the question arises if this phenomenon carries a similar addictive potential like playing video games or watching TV, as Let's Plays pose a link between those two pastime activities. Video games, as a traditionally active medium, are transformed into a passive medium through the addition of spectatorship and live streams, whereas the passivity of watching a video or someone else play gets the added possibility of interaction and communication. In order to measure Let's Play addiction, a Let's Play Addiction Scale was developed by modifying Lemmens', Valkenburg's, and Peter's (2009) Video Game Addiction Scale. The scale was then used to measure not only Let's Play addiction but also TV addiction and video game addiction. Through the use of one basic scale, the different addiction potentials can be easily compared. An online survey among 369 participants who watched Let's Plays in the last three months was conducted. Findings include the participants' categorization into risk groups, viewers' motivations for watching Let's Plays and a viewers' personality traits breakdown. While more time spent watching Let's Plays correlates with a higher Let's Play addiction score, Let's Play usage alone is not necessarily a predictable indicator for Let's Play addiction. Let's Plays were found to pose a higher addiction potential than TV but a lower addiction potential than video games. The results are interpreted and discussed, and future research direction is suggested.

Computer; E-sport; Fernsehen; Internet; Kommunikation; Kommunikationswissenschaft; Medienforschung; Mediennutzung; Medienwirkung; Messverfahren; Netzwerk; Psychologie; soziales; Spiel; Spielerverhalten; Spielforschung; Spielverhalten; Sucht; Verhaltensforschung; Verhaltensmuster; Verhaltenspsychologie; Video; Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2015

Adamus, Tanja; Kerres, Michael (Gutachter); Grell, Petra (Gutachter) (2015).

Organisation und Gestaltung von Lernprozessen in Computerspielen. Eine Untersuchung am Beispiel der deutschen E-Sport-Szene.

Essen, Duisburg: Universität Duisburg-Essen. Dissertation.

<http://duepublico.uni-duisburg-essen.de/servlets/DocumentServlet?id=37291>

Computerspiele wurden in den Bildungswissenschaften bisher vor allem unter zwei Blickwinkeln betrachtet: Der Fragestellung danach, ob und wie digitale Spielwelten erfolgreich in Lehr-Lernsituationen eingesetzt werden können, und Untersuchungen dazu, welche Fähigkeiten durch die Beschäftigung mit ihnen bei den Spielenden gefördert werden können. Bisher noch nicht betrachtet worden ist hingegen, wie Lernprozesse im Kontext von Computerspielen eigentlich organisiert und gestaltet

sind. An genau dieser Forschungslücke setzt die vorliegende Arbeit an und untersucht, wie die Nutzer/innen von digitalen Spielwelten das Wissen und die Fähigkeiten erwerben, die zum erfolgreichen Verbleib dort erforderlich sind. Die Untersuchung erfolgt beispielhaft anhand einer besonderen Gruppen von Computerspielern/innen: den Mitgliedern der E-Sport-Szene. Die Akteure/innen zeichnen sich durch eine Konzentration auf das wettbewerbsmäßige Spielen und ein Selbstverständnis als Sportler/innen aus. Sie eignen sich aufgrund ihrer intensiven und bewussten Beschäftigung mit Computerspielen besonders für die Untersuchung von Lernprozessen, da davon auszugehen ist, dass diese bei ihnen in besonders signifikanter und konzentrierter Form analysiert werden können. Der explorative Untersuchungsansatz kombiniert quantitative und qualitative Methoden in der Form einer Online-Befragung und von Leitfaden-Interviews. Mit diesem Methodenmix werden sowohl empirisch gesicherte Erkenntnisse über die E-Sport-Szene selbst, ein bisher noch weitestgehend unerforschtes Feld, als auch zu den Einstellungen zu Lernpotenzialen von Computerspielen sowie anhand intensiver Erhebungen zur Trainingsgestaltung zu den verschiedenen Lernformen erhoben. Basierend auf den Ergebnissen wird ein Modell zur Systematisierung von Lernformen nicht nur im Kontext von E-Sport, sondern für Computerspiele im Allgemeinen entwickelt. Die Ergebnisse werden vor dem Hintergrund der Expertiseforschung, des Ansatzes der Funktionskreise von Computerspielen nach Jürgen Fritz sowie ausgewählter Lerntheorien (Lernen am Modell und Communities of Practice) diskutiert. Es zeigt sich, dass Lernprozesse im Kontext von Computerspielen durch ihre hochgradige Selbstorganisation und Sozialität gekennzeichnet sind.

Computer; empirische; E-sport; Jugendlicher; Kognitionspsychologie; kognitiver; kognitives; Lernen; Lernprozess; Mediensport; Prozess; Selbstorganisation; Sozialpädagogik; Spielkultur; Untersuchung; Videospiele; Videotechnik.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Dieter, Julia; Hill, Holger; Sell, Madlen; Reinhard, Iris; Vollstädt-Klein, Sabine; Kiefer, Falk et al. (2015).

Avatar's neurobiological traces in the self-concept of massively multiplayer online role-playing game (MMORPG) addicts (Übers.: Neurobiologische Spuren eines Avatars im Selbstverständnis von Massen-Mehrspieler-Online-Rollenspiel-Süchtigen).

In: *Behavioral neuroscience* (1), S. 8-17.

<http://psycnet.apa.org/doiLanding?doi=10.1037/bne0000025>

Psychometric studies suggest that observed self-concept deficits in addicted massively multiplayer online role-playing game (MMORPG) are compensated through the replacement of their ideal (i.e., how an individual would like to be) by their own avatar (i.e., graphical agent in the virtual world). Neurobiological studies indicate that increased identification with their own avatar in regular MMORPG gamers is possibly reflected by enhanced avatar-referential brain activation in the left angular gyrus (AG). However, the neurobiological correlates reflecting the relations of the avatar to addicted gamers' self and ideal are still unexplored. Therefore, we compare these relations between addicted and non-addicted MMORPG gamers. A sample of $n = 15$ addicted and $n = 17$ nonaddicted players underwent functional MRI (fMRI) while completing a Giessen-Test (GT)-derived paradigm assessing self-, ideal-, and avatar-related self-concept domains. Neurobiological analyses included the comparisons avatar versus self, avatar versus ideal, and avatar versus self, ideal. Psychometrically, addicts showed significantly lower scores on the self-concept subscale of 'social resonance,' that is, social popularity. In all avatar-related contrasts, within-group comparisons showed addicted players to exhibit significantly higher brain activations in the left AG. The between-groups comparisons revealed avatar-related left AG hyperactivations in addicts. Our results may suggest that addicted MMORPG players identify significantly more with their avatar than nonaddicted gamers. The concrete avatar might increasingly replace the rather abstract ideal in the transition from normal- controlled to addictive-compulsive MMORPG usage.

Biologie, Computer, E-Sport, Erwachsener, Gehirn, Identität, Internet, Magnetresonanztomographie, Neurologie, Rollenspiel, Selbstdarstellung, Selbstkonzept, Selbstverständnis, Spielverhalten, Sucht, Suchtkranker, Verhalten, Verhaltensanalyse, Verhaltensforschung, Verhaltenspsychologie, Videospiel.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Jenny, Seth E.; Schary, David P. (2015).

Virtual and “real-life” wall/rock climbing. Motor movement comparisons and video gaming pedagogical perceptions (Übers.: Virtuelles und „reales“ Wand-/Fels-Klettern: motorische Bewegungsvergleiche und Videospiele in der pädagogische Wahrnehmung).

In: *Sports technology*, 8 (3/4), S. 100-111.

<http://dx.doi.org/10.1080/19346182.2015.1118110>

The purpose of this study was to examine similarities and differences between motion-based video games (MBVGs) and “real-life” wall/rock climbing and determine the perceived usefulness of utilizing MBVGs when trying to teach someone how to authentically wall/rock climb. A mixed-methods multi-phase intervention with two randomized groups – wall/rock climbing first (WF; n = 12) and MBVGs first (GF; n = 12) utilizing Xbox One’s Kinect Sports Rivals Rock Climbing – was used. All participants had no prior climbing experience. Results indicated the participants perceived MBVGs and authentic wall/rock climbing were similar concerning climbing tactics/strategies and arm movements, but were different regarding effort and leg, finger/grip, and jumping movements. Moreover, both the MBVGs and “real-life” wall/rock climbing experiences were needed for a significant difference in the participants’ perceived understanding of both the necessary motor skills and tactics/strategies needed to wall/rock climb. In sum, MBVGs may be used as a pedagogical tool to teach strategies of wall/rock climbing, particularly with beginners or those with special needs, but caution must be heeded due to perceived effort and lower extremity movement differences compared to authentic climbing.

Bewegungsanalyse, Bewegungserfahrung, Bewegungswahrnehmung, Computersimulation, Felsklettern, Forschung, Fähigkeit, motorische, Klettern, Kletterwand, Leistungsanalyse, Methodenvergleich, Realität, virtuelle, Selbstwahrnehmung, Software, Sportpädagogik, Sporttechnologie, Sportwissenschaft, Untersuchung, vergleichende, Videospiel, Wahrnehmung.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Martončík, Marcel (2015).

e-Sports: playing just for fun or playing to satisfy life goals? (Übers.: E-Sport: spielen zum Spaß oder zur Erfüllung von Lebenszielen?).

In: *Computers in human behavior*, 48, S. 208-211.

<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563215000783?via%3Dihub>

Highlights

- Clan leaders significantly differed in life goal power from not members of any clan.
- e-Sports players differed from casual players in life goals affiliation and diversion.
- e-Sports – a means of satisfying the need to belong through (teams, LAN parties).
- e-Sports – a means of satisfying the need for power (position of a game team leader).

Purpose

e-Sports is an area of the game scene, in which computer game players specialize in a specific game, form game teams (clans), compete together in tournaments and meet at so-called LAN (Local Area Network) parties. The objective of this study was to compare the different types of e-Sports players

from the perspective of their personality traits and explicit motives and to compare e-Sports players with casual players in selected life goals.

Methods

A questionnaire assessing life goals (Pöhlmann & Brunstein, 1997) and basic personality traits (Personality inventory KUD, 1986) were administered to 108 e-Sports players and 54 casual computer game players.

Results

In the group of e-Sports players, only clan leaders significantly differed in life goal power from those who were not members of any clan. Significant differences were also found between e-Sports players and casual players in terms of life goals affiliation and diversion.

Conclusions

e-Sports seem not only to be about playing computer games, but can also serve as a means of satisfying the need to belong. They do this by creating friendly relationships through membership in game teams and participation in LAN parties, or satisfying the need for power by upholding a position of a game team leader and determining its course of action.

Computer, E-Sport, Handlungsziel, Lebensführung, Motivationsforschung, Netzwerk, soziales, Persönlichkeitsmerkmal, Professionalisierung, Realität, virtuelle, Spiel, Spielerverhalten, Spielforschung, Sportpsychologie, Sportsoziologie, Sportspiel, Typologie, Untersuchung, empirische, Untersuchung, vergleichende, Verhalten, soziales, Videospiele, Zielorientierung.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2014

Fritz, Andreas (2014).

Massively Multiplayer Online RolePlaying: Games als Basis zur Konzeption eines sportmotorisch fundierten Rollenspiels.

In: *Bewegung & Sport*, 68 (3), S. 26-31

Eine der beliebtesten Freizeitaktivitäten von Kindern und Jugendlichen ist das Computerspielen. Über einen besonders starken Spielierzulauf erfreuen sich MassivelyMultiplayer Online Role Games (MMORPG) mit ihren komplex gestalteten Spielwelten, in welche die Spielenden mittels selbst erstellten Avatars eintauchen und für bewältigte Herausforderungen belohnt werden. Um Kindern zu ermöglichen, Kämpfe nicht nur virtuell, sondern mit allen Sinnen in der Realität zu erleben, werden Grundstrukturen von MMORPGs als Ausgangsbasis für reale Spielwelten genommen. Einerseits wird auf bereits vorhandene Sinngelungen und Motivationen aufgebaut, andererseits überschneiden sich die Aufgabenstellungen mit Themen, die auch im Bereich der (psychomotorischen) Gewaltprävention eine Rolle spielen. Um der Zielgruppe von MMORPGs gerecht zu werden, richtet sich das Spiel an Kinder und Jugendliche im Alter zwischen 10 und 14 Jahren. Verf.-Referat.

Aggression; Computer; Gewalt; Prävention; Psychomotorik; Schulsport; Sportpädagogik; Sportsoziologie; Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Leménager, Tagrid; Dieter, Julia; Hill, Holger; Koopmann, Anne; Reinhard, Iris; Sell, Madlen et al. (2014).

Neurobiological correlates of physical self-concept and self-identification with avatars in addicted players of Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPGs) (Übers.: Neurobiologische Korrelate des physischen Selbstverständnisses und der Selbstidentifizierung mit Avataren von suchtkranken Spielern bei Massen-Mehrspieler-Online-Rollenspielen (MMORPGs)).

In: *Addictive behaviors*, 39 (12), S. 1789-1797.

<http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0306460314002287?via%3Dihub>

Aims: MMORPG addiction has been associated with self-concept impairments and increased identification with the own avatar. Yet, the underlying neurobiological mechanisms of self-identification with avatars, especially reflected in the left angular gyrus (AG), have only been assessed in regular gamers. Therefore, the study aims to examine neurobiological processes in addicted MMORPG players while evaluating their own and their personal avatar's body image (physical self-concept).

Methods: Sixteen addicted and seventeen non-addicted gamers underwent functional Magnetic Resonance Imaging (fMRI) while viewing images of themselves, their own avatar and unfamiliar persons. The Body Image Questionnaire (FKB-20) and Visual Analog Scales (VAS) assessing the degree of attractiveness, sympathy and gender identity of the self, of the avatar as well as of the unfamiliar persons were applied.

Results: Addicts showed a significantly extended negative body image and lower gender identity levels as well as decreased bilateral brain activations in the AG and the middle occipital gyrus during self-perception. They further exhibited higher activations in the left AG during avatar-perception. Regression analyses in the overall group and in addicted gamers indicated a significant positive correlation between gender identity and brain activation in the left AG during self-perception.

Conclusions: Our results confirm addicted MMORPG players to have physical self-concept deficits which may be related to hypoactivations in the AG. The findings further indicate addicted gamers to have a tendency to identify themselves easier with their own avatar than with their real self. Lower gender identity levels might be associated with physical self-concept deficits in MMORPG addiction.

Biologie, E-Sport, Ich-Identität, Identifikation, Identität, Internet, Korrelation, Körperbild, Körperwahrnehmung, Neurologie, Rollenspiel, Selbstkonzept, Selbstverständnis, Selbstwahrnehmung, Sport-sucht, Sucht, Suchtkranker.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2013

Lee, Seunghwan; Seo, Won Jae; Green, B. Christine (2013).

Understanding why people play fantasy sport. Development of the Fantasy Sport Motivation Inventory (FanSMI) (Übers.: Erkenntnisse zu den Gründen warum Menschen Fantasy Sport spielen: die Entwicklung des Fantasy Sport Motivation Inventory (FanSMI)).

In: *European sport management quarterly: ESMQ*, 13 (2), S. 166-199.

<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/16184742.2012.752855>

The purpose of this study was to identify key motives for fantasy sport consumption and to develop a valid, reliable scale to measure these motives. A pool of 49 potential items was drawn from the literature and a qualitative study of participants (N=98). The identified items were subjected to exploratory factor analysis (EFA) (N=283) and confirmatory factor analysis (CFA) (N=376) in consecutive studies. The instrument consists of 36 items representing 12 dimensions of fantasy sport motivation: game interest, becoming a general manager/head coach, love for the sport, prize, competition, entertainment value, bonding with friends/family, social interaction with other participants, knowledge application, hedonic experience, escape, and substitute for a losing team. The reliability and validity of the final instrument were confirmed and established via examination of the test-retest reliability and criterion validity (N=111; N=29). Verf.-Referat.

Faktorenanalyse, Fan, Fragebogen, Identität, Interaktion, soziale, Internet, Konsum, Marketing, Motivation, Realität, virtuelle, Reliabilität, Sportinteresse, Sportökonomie, Unterhaltung, Validität, Videospiel.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2012

Kretschmann, Rolf (2012).

Pädagogische Facetten im E-Sport. Ein heuristischer Aufriss pädagogischer Relevanz und Bedeutsamkeit.

In: Markus Breuer (Hg.): E-Sport: Perspektiven aus Wissenschaft und Wirtschaft. Glückstadt: Hülsbusch (Game studies), S. 65–89.

<http://d-nb.info/1024904253/04>

In diesem Beitrag werden pädagogische Facetten des E-Sports aufgezeigt. Konkret wird die Frage beleuchtet, welche Möglichkeiten der E-Sport für die Pädagogik bietet bzw. welchen Herausforderungen sie hinsichtlich des E-Sports gegenübersteht. Verf. stellt verschiedene Perspektiven und Forschungsfelder vor (z. B. psycho-soziale Perspektiven, Gender, Diversität) und legt dar, welche Teildisziplinen Zugang zum elektronischen Sport finden können. Die Betrachtung mündet in einer Sensibilisierung für pädagogische Desiderata und liefert Anknüpfungspunkte für zukünftige Forschungs- und Handlungsvorhaben. Insgesamt macht die Betrachtung deutlich, dass E-Sport und Pädagogik zusammengehören. Messerschmidt.

Computer; E-sport; Kommunikationswissenschaft; Pädagogik; Sensomotorik; Spiel; Sponsoring; Sportökonomie; Sportsoziologie; Sportwissenschaft; Trainingswissenschaft; Unternehmen; Videospiele; Wirtschaft.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2011

Lee, Donghun; Schoenstedt, Linda J. (2011).

Comparison of eSports and Traditional Sports Consumption Motives.

In: *ICHPER-SD Journal of Research*, 6 (2), S. 39-44.

<http://www.eric.ed.gov/ERICWebPortal/contentdelivery/servlet/ERICServlet?accno=EJ954495>

With recognition of the need for studying eSports in this interactive digital communication era, this study explored 14 motivational factors affecting the time spent on eSports gaming. Using a sample of 515 college students and athletic event attendees, we further compared eSports game patterns to their non-eSport or traditional sport involvements (game participation, game attendance, sports viewership, sports readership, sports listenership, Internet usage specific to sports, and purchase of team merchandise). Multiple regression results indicated that competition and skill had a statistically significant impact on the time spent on eSports games while peer pressure had marginal significance. Related to the overall findings, developing tailored messages that drives consumption behaviors of target audiences to specific eSports games will provide a better chance for marketers to fulfill their strategic goals of increased purchasing and larger market shares. Understanding that the interest in competition and skill are critical to eSports gamers may influence marketers to focus on creating games and opportunities for gamers to compete against each other and give tangible rewards to the winner. The use of peer pressure may be another motivational factor for playing. Consequently, those marketing dollars could be spent more on the interactive nature of game design. The subsequent analysis on cross-validation check suggests that the results of the regression analysis could be generalized. (Contains 1 figure and 5 tables.)

Athletics; Audiences; College Students; Competition; Computer Software; Internet; Participation; Peer Influence; Questionnaires; Rewards; Student Motivation; Video Games.

Quelle: FIS Bildung.

Stegemann, Frank (2011).

Spielregeln für virtuelle Welten. Über die Faszination von Computerspielen und ihre möglichen Wirkungen.

München: AVM-Verl.

http://scans.hebis.de/23/56/97/23569707_toc.pdf

Am 14. Dezember 2007 erkannte die EU Computerspiele als offizielles Kulturgut an. Jedoch besitzen Videospiele besonders in Deutschland einen schlechten Ruf. Nach den tragischen Ereignissen an der Albertville-Realschule in Winnenden sehen viele Vertreter der Medien in den Computerspielen einen Auslöser für derartige Gewalttaten. So besteht häufig noch folgendes Vorurteil: Computerspiele machen dick, dumm, faul und aggressiv! alpäd sieht sich als Ratgeber für Eltern, Pädagogen, Erzieher etc., welcher wissenschaftlich fundiert und nah an der Computerspielszene über die tatsächliche Relevanz, Faszination und Wirkung von Games und den Handlungsbedarf für private sowie institutionalisierte Pädagogik berichtet und somit möglicherweise helfen kann, Teile des bestehenden Generationskonflikt bezüglich dieses Neuen Mediums zu unterbinden.

Computer; Computersimulation; Deutschland; Eltern; Erzieher; E-sport; Gewalt; Jugendlicher; Lehrer; Sozialpädagogik; Spiel; Spielkultur; Spielregel; Sportsoziologie; Videospiel.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2010

Adamus, Tanja (2010).

E-Sport. Computerspiele im Spannungsfeld von Sport und (digitaler) Jugendkultur.

In: Sonja Ganguin und Bernward Hoffmann (Hg.): Digitale Spielkultur. München: kopaed, S. 203-214.

https://www.lmz-bw.de/fileadmin/user_upload/Medienbildung_MCO/fileadmin/bibliothek/adamus_e-sport/adamus_e-sport.pdf

In den Anfängen der Verbreitung von Computer- und Videospiele, insbesondere unter einer jugendlichen Nutzergruppe, schien das Bild der einsamen und sozial isolierten Computerspieler/-innen vor allem die pädagogische Diskussion über diese neuen Medien geprägt zu haben. Mit der zunehmenden Verbreitung von Mehrspielermodi in nahezu allen aktuellen Spielertiteln sowie der enormen Popularität von Online-Rollenspielen wie World of Warcraft zeigte sich jedoch, dass die digitalen Spiele, ähnlich wie ihre analogen Vorfahren, zur Entstehung von Spielerkulturen beitragen können (vgl. Pearce 2009: 3 ff.). Hierbei kann zunächst zwischen der Gemeinschaft aller Computerspieler/-innen und einzelnen Spiele-Communitys, die sich im Bezug auf spezielle Titel herausgebildet haben, unterschieden werden (vgl. Geister 2009: 146 f.). Darüber hinaus finden sich jedoch solche Gruppierungen, die sich einer bestimmten Art des Umgangs mit Computerspielen widmen, wie etwa Modding (hierzu ausführlicher Behr 2009) oder E-Sport.

E-Sport als populäres Phänomen innerhalb der jugendlichen Mediennutzungspraktiken ist bisher ausgesprochen selten in den Fokus der öffentlichen oder auch wissenschaftlichen Aufmerksamkeit geraten und stellt auch im Bereich der Game Studies noch ein weitgehend unerforschtes Feld da. In diesem Beitrag soll daher neben einer vor allem deskriptiv ausgelegten Beschreibung des Phänomens E-Sport der grundlegenden Frage nach einer möglichen theoretischen Verortung nachgegangen werden.

Computer; Entwicklung; E-sport; Freizeitpädagogik; Jugend; Jugendalter; Jugendarbeit; Jugendlicher; Lernen; Medienforschung; Pädagogik; Prävention; Spielforschung; Spielpädagogik; Sucht; Trend; Trendanalyse; Videospiel.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Dittler, Ullrich; Hoyer, Michael (Hg.) (2010).

Zwischen Kompetenzerwerb und Mediensucht: Chancen und Gefahren des Aufwachsens in digitalen Erlebniswelten aus medienspsychologischer und medienpädagogischer Sicht.

München: kopaed.

<http://d-nb.info/1000472647/04>

Die zunehmende Durchdringung des Alltags von Kindern und Jugendlichen mit digitalen Medien hat zur Folge, dass der Lebensraum der nachwachsenden Generationen in großen Teilen durch digitale Erlebniswelten geprägt ist: Die ubiquitäre Verfügbarkeit von Internet, digitalen Kommunikationsmitteln und Computerspielen sowie TV mittels leistungsfähiger Handys, PDAs und Netbooks ermöglicht den Kindern und Jugendlichen den jederzeitigen Zugang zu virtuellen Welten. Die tägliche Kommunikation und Vernetzung mittels SchülerVZ und StudiVZ ist ebenso selbstverständlicher Bestandteil des Alltags, wie die Pflege der webgestützten Selbstpräsentation in einem persönlichen Blog oder einer eigenen Website. Auch Unterhaltungs- und Informationsangebote werden nicht mehr primär über die klassischen Massenmedien rezipiert, sondern in den digitalen Medien individuell zusammengestellt. Das Eintauchen in digitalen Spiel- und Erlebniswelten stellt darüber hinaus ebenfalls für viele Kinder und Jugendliche eine regelmäßige Freizeitbeschäftigung dar. Im Gegensatz zu den vorangegangenen Generationen der sogenannten Digital Immigrants („Digitale Einwanderer“), die die Einführung digitaler Medien als stets ergänzende Option erlebt haben, ist die allzeitige Verfügbarkeit digitaler Medien für die nachwachsenden Generationen der Digital Natives („Digitale Eingeborene“) eine nicht mehr hinterfragte Selbstverständlichkeit, die die Wahrnehmung der Welt prägt. Der vorliegende Sammelband greift die aktuelle Diskussion auf und stellt aktuelle Forschung zum Themenfeld dar. Durch die Zusammenführung von aktuellen Forschungsansergebnissen und Theorieansätzen können wissenschaftlich fundierte Erkenntnisse der Medienrezeption und Medienwirkung präsentiert werden. Im Rahmen dieses Buches werden jedoch nicht nur aktuelle Forschungsergebnisse vorgestellt und verschiedene Ansätze diskutiert, sondern von kompetenter Seite auch Handlungsempfehlungen gegeben. Verl.-Information.

Jugend; Jugendlicher; Kind; Massenmedium; Medieneinsatz; Medienforschung; Medium, audiovisuelles; Medium, visuelles; Pädagogik; Psychologie; Sucht.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Ketamo, Harri (2010).

User-generated AI's for sports games. A framework with semantic networks (Übers.: User-generierte künstliche Intelligenz für Sportspiele: ein Framework mit semantischen Netzen).

In: Josef Wiemeyer und Stefan Göbel (Hg.): Serious games for sports and health: proceedings - Game Days 2010, March 25th - 26th, 2010 (Übers.: Serious Games für Sport und Gesundheit: Tagungsband - Game Days 2010, 25. bis 26. März 2010). Darmstadt: Technische Universität Darmstadt/Institut für Sportwissenschaft, S. 77-90.

http://iacss.org/uploads/media/IJCSS-Volume9_Edition2.pdf

User-generated content, such as choosing a game character's outfits, as well as editing game scenarios, has been an integral part of games for a long time. It seems that users require features and activities that can be personalized and shared. The aim of this study is to apply a teachable game AI to a sports games context. The game genre for this preliminary study is fighting games. Fighting games provide a relatively straightforward one-to-one context with numerous strategic decisions. Development is based on teachable AI's created by the author earlier, in which players can teach conceptual structures to virtual pets (teachable agents). User-generated AI's are meant to be developed and shared as social media, as well as be applied to games. User-generated AI's can replace opponents or extend a player's own team. In this study the authors do not embed AI into games: AI is discussed and implemented

as a framework. According to preliminary studies, without any programming a user can relatively quickly teach behaviour to a game character. Furthermore, a character's behaviour has been observed to be relatively similar to behaviour in the real world, which indicates that the character behaviour is believable. Verf.-Referat (geändert).

Aktivität; Computer; Computersimulation; Gesundheit; Kinder- und Jugendsport; Kongress; körperliche; Prävention; Realität; Rehabilitation; Spiel; Sportaktivität; Sportspiel; Videospiele; virtuelle.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2009

Adamus, Tanja (2009).

Medienkompetenzförderung durch E-Sport-Communitys? - Theoretische Annäherungen an Potenziale und Problematiken eines jugendkulturellen Phänomens.

In: Harald Gapski und Lars Gräßer (Hg.): Medienkompetent in Communitys. Sensibilisierungs-, Beratungs- und Lernangebote. München, Düsseldorf: kopaed (Schriftenreihe Medienkompetenz des Landes Nordrhein-Westfalen. 8), S. 83-96.

https://www.researchgate.net/publication/221672146_Medienkompetenzforderung_durch_E-Sport-Communitys_-_Theoretische_Annaherungen_an_Potenziale_und_Problematiken_eines_jugendkulturellen_Phanomens

Ohne Referat.

Computer; Entwicklung; Freizeitpädagogik; Funktion; Jugend; Jugendalter; Jugendarbeit; Jugendlicher; Kommunikationswissenschaft; Lernen; Medienforschung; Medienpädagogik; Netzwerk; Pädagogik; Prävention; soziale; soziales; Spielforschung; Spielpädagogik; Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Mazari, Ibrahim; Flierl, Matthias (2009).

Gaming und soziale (Online-)Netzwerke. Medienkompetenzförderung am Beispiel der ESL und ihres Ehrenamt-Netzwerkes.

In: Harald Gapski und Lars Gräßer (Hg.): Medienkompetent in Communitys. Sensibilisierungs-, Beratungs- und Lernangebote. München, Düsseldorf: kopaed (Schriftenreihe Medienkompetenz des Landes Nordrhein-Westfalen. 8), S. 69-82.

http://www.adtractive.de/mazari/images/Aufsatz%20Mazari_Flierl.pdf

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

Computer; Entwicklung; Freizeitpädagogik; Funktion; Jugend; Jugendalter; Jugendarbeit; Jugendlicher; Kommunikationswissenschaft; Lernen; Medienforschung; Medienpädagogik; Netzwerk; Pädagogik; Prävention; soziale; soziales; Spielforschung; Spielpädagogik; Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Riedel, Peter (Hg.) (2009).

„Killerspiele“. Beiträge zur Ästhetik virtueller Gewalt.

Marburg: Schüren. (AugenBlick. Marburger Hefte zur Medienwissenschaft, 46).

<https://www.schueren-verlag.de/programm/titel/155-killerspiele-beitraege-zur-aesthetik-virtueller-gewalt.html>

Das vorliegende Themenheft greift bewusst auf die Kategorie „Killerspiele“ zurück, um die Anschlussfähigkeit des kultur- und gesellschaftswissenschaftlichen Diskurses über Computerspiele an die öffentliche Diskussion zu gewährleisten. Wenn ein unklarer Begriff meinungsbildend wirkt, dann kann man ihn nicht mit dem Hinweis darauf ignorieren, dass er letztlich inhaltsleer ist und mit der Phänomenologie der zur Debatte stehenden Computerspiele nicht viel zu tun hat. Vielmehr muss man genau an diesem Punkt ansetzen und das Unterscheidungsvermögen schärfen. Nur so lässt sich auch die offensichtliche Diskrepanz zwischen dem gesellschaftlichen Stellenwert der Spiele, wie er sich an ihrem Verbreitungsgrad ablesen lässt, und ihrer teils massiven ethischen Abwertung auflösen. Die Beiträge dieses Hefts widmen sich der Phänomenologie von Computerspielen gleichermaßen wie der sozialen Praxis des Spielens im eSport, der Kooperation mit militärischen Institutionen bei der Produktion von Kriegsspielen und nicht zuletzt dem Verlauf der „Killerspiel“-Debatte in Folge der in den letzten Jahren vermehrt aufgetretenen Schulamokläufe. Somit ist ein recht breites Spektrum analytischer Zugänge gegeben, die abseits tagesaktueller Polemiken ihren Beitrag zum gesellschaftlichen Verständigungsprozess über Computerspiele leisten möchten. (DIPF/Orig.).

Aggression; Ästhetik; Computerspiel; Deutschland; Diskurs; Film; Forschung; Gesellschaft; Gewalt; Krieg; Medienforschung; Mediennutzung; Medienwirkung; Phänomenologie; Sozialisation; Spiel; Sport; Virtuelle Realität; Wirkung.

Quelle: FIS Bildung.

Stoll, Alexander (2009).

„Killerspiele“ oder E-Sport. Funktionalität von Gewalt und die Rolle des Körpers in Multiplayer-Ego-Shootern.

Boizenburg: Hülsbusch. Magisterarbeit.

<https://d-nb.info/993232574/04>

Die Debatte um eventuelle Wirkungen von Gewalt beinhaltenden Computerspielen reißt nicht ab und fokussiert sich spätestens seit den Amokläufen von Columbine und Erfurt auf die sogenannten Ego-Shooter. Der Grund hierfür ist, dass gerade in Ego-Shootern Gewalt als vorherrschende oder einzige Handlungsoption erscheint. Diese Beurteilung der Spielhandlung als Gewalt wird seitens der Spieler aber größtenteils nicht geteilt, sondern eine gänzlich andere Bewertung vorgenommen. Spieler empfinden das, was Beobachter als Gewalt deuten, meist als funktionales Spielelement in einem wettkampfbetonten Spiel und diesen Wettkampf eindeutig als E-Sport.

Und genau hier setzt dieses Buch an, bei der Wahrnehmung. Es geht nicht um eine Klärung der Frage, ob Ego-Shooter zu gewalttätigen Handlungen verleiten. Es geht nicht einmal darum, ob der Inhalt dieser Spiele aus Gewalt besteht oder warum sich jemand gewalthaltigen Spielen zuwendet. Die Frage ist vielmehr, warum viele Spieler von Multiplayer-Ego-Shootern diese Spiele als Sport wahrnehmen und ihre Inhalte gerade nicht als Gewalt.

Die Kernthese des Buches lautet: Die Simulation von Gewalt im Computerspiel ist nicht gleichzusetzen mit realer Gewalt. Sie verbleibt zum einen im Virtuellen und ist zum anderen eindeutig als Spiel gerahmt.

Bundesrepublik Deutschland; Computer; E-sport; Gewalt; Kampfspiel; Körperbild; Körpererfahrung; Körperwahrnehmung; Massenmedium; Realität; Selbstwahrnehmung; Soziologie; Sportsoziologie; Videospiele; virtuelle; Wahrnehmung; Wahrnehmungspsychologie; Wettkampf.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2008

Dittler, Ullrich; Hoyer, Michael (Hg.) (2008).

Aufwachsen in virtuellen Medienwelten. Chancen und Gefahren digitaler Medien aus medienpsychologischer und medienpädagogischer Perspektive.

München: kopaed.

http://www.kopaed.de/kopaedshop/?pg=2_13&pid=570

Kinder und Jugendliche führen heute ein anderes Leben als die Generationen vor ihnen. Interaktive und digitale Medien, kurzlebige Medieninhalte und künstliche Stars sowie andere Kunstprodukte der Pop-Kultur sind wesentliche Bestandteile der kindlichen und jugendlichen Lebenswelt. Während den vergangenen Generationen noch Radio und Fernsehen mit ihrem – aus heutiger Sicht – relativ beschränkten Unterhaltungs- und Informationsangebot als Leitmedium diente, ist aktuell ein Wechsel zu verzeichnen: denn Radio und Fernsehen verlieren für die heutigen Kids ständig an Bedeutung, während interaktive Unterhaltungs-, Informations- und Kommunikationsmedien, wie Handys, Computer und Spielkonsolen, immer selbstverständlicher werden. Dieser Wandel des gesellschaftlichen Leitmediums ist ein in der Mediengeschichte bisher beispielloser Vorgang. Er beinhaltet Chancen aber auch Gefahren.

Der vorliegende Sammelband greift die öffentliche Diskussion auf und stellt die aktuelle Forschung dar. Durch die Zusammenführung von aktuellen Forschungsergebnissen und Theorieansätzen können wissenschaftlich fundierte Erkenntnisse der Mediennutzung und Medienwirkung präsentiert werden. Im Rahmen dieses Buches werden jedoch nicht nur aktuelle Forschungsergebnisse vorgestellt und verschiedene Ansätze diskutiert, sondern auch Handlungsempfehlungen von kompetenter Seite gegeben.

Computerspiel; Digitale Medien; Erwachsener; Fernsehsendung; Gefühl; Gewalt; Internet; Jugend; Jugendlicher; Jugendschutz; Junge; Kind; Lernen; Mädchen; Medien; Medienkompetenz; Medien-nutzung; Medienpädagogik; Medienpsychologie; Medienwirkung; Mobil-Telefon; Rechtsextremismus; Rezeption; Rollenspiel; Soziale Medien; Sport; Videospiele; Virtuelle Realität; World Wide Web.

Quelle: FIS Bildung.

Kim, Yongjae; Walsh, Patrick; Ross, Stephen D. (2008).

An examination of the psychological and consumptive behaviors of sport video gamers (Übers.: Eine Untersuchung des psychologischen Verhaltens und des Konsumverhaltens der Spieler von Sportvideospiele).

In: *Sport marketing quarterly*, 17 (1), S. 44-53.

https://www.researchgate.net/profile/Yongjae_Kim3/publication/265158171_An_Examination_of_the_Psychological_and_Consumptive_Behaviors_of_Sport_Video_Gamers/links/5502fd140cf2d60c0e64c43c/An-Examination-of-the-Psychological-and-Consumptive-Behaviors-of-Sport-Video-Gamers.pdf

Despite the growing popularity of sport video games (SVGs), particularly as it relates to their growth as a marketing tool, there has been relatively little research on the psychology and behavior of the sport video gamer. The current study examined the psychological and consumptive behavior of sport video gamers across different levels of game play. Data from 239 gamers was collected from four popular online video game sites. This study provides evidence that sport video gamers are sport fans that engage in a variety of sport consumptive behaviors. The findings also suggest that sport video gamers seek a unique outlet for needs that might not be fulfilled in a real life sporting context, and that heavy gamers are typically highly identified sport fans who engage in more sport consumptive behavior than the light gamer who has less connection with the team. The findings of the study provide researchers and marketers with important implications and benchmark data for future research to ex-

plote the psychology of sport consumers in a virtual environment and the potential of videogames as a marketing and communication tool. Verf.-Referat.

Altersgruppe, Bedürfnisbefriedigung, Bildung, Fan, Freizeitverhalten, Geschlechtsunterschied, Identifikation, Konsum, Marketing, Spielverhalten, Sportinteresse, Sportmanagement, Sportökonomie, Videospiele, Zeitbudget.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Müller-Lietzkow, Jörg (2008).

eSport. Strukturelle Verankerung und wissenschaftliche Einordnung eines (Jugend-) Phänomens.

In: Ullrich Dittler und Michael Hoyer (Hg.): Aufwachsen in virtuellen Medienwelten. Chancen und Gefahren digitaler Medien aus medienpsychologischer und medienpädagogischer Perspektive. München: kopaed, S. S. 111–136.

http://www.kopaed.de/kopaedshop/?pg=2_13&pid=570

Der vorliegende Artikel, der als Grundlagenaufsatz verstanden werden soll, versucht auf Basis eines geringen empirischen Forschungsstandes Grundlagen des eSports (wettkampforientierte Nutzung digitaler Spiele) als junger, neuartiger Form von Sport basierend auf Netzwerktechnologien (LAN, Internet) zu skizzieren. Auch wenn die empirische Forschung zeigt, dass der durchschnittliche Spieler relativ jung ist, handelt es sich keineswegs lediglich um ein Jugendphänomen. Umgekehrt aber gilt auch, dass immer mehr Jugendliche diese neue Art von Sport nutzen. Daher wird zunächst in einem Abriss das Verhältnis von eSport zum traditionellen Sport geklärt, in einem zweiten Schritt gezeigt, dass es sich bei eSport auch um ein organisatorisches und ökonomisches Phänomen handelt und schließlich kurz auch der Forschungsstand sowie die zahlreichen offenen Forschungsfragen präsentiert. Im Fazit werden dann noch einige Zukunftsszenarien des eSport auch im Kontext seiner möglichen gesellschaftlichen Bedeutung thematisiert. (DIPF/Orig.).

Computerspiel; Digitale Medien; Erwachsener; Fernsehsendung; Gefühl; Gewalt; Internet; Jugend; Jugendlicher; Jugendschutz; Junge; Kind; Lernen; Mädchen; Medien; Medienkompetenz; Medien-nutzung; Medienpädagogik; Medienpsychologie; Medienwirkung; Mobil-Telefon; Rechtsextremismus; Rezeption; Rollenspiel; Soziale Medien; Sport; Videospiele; Virtuelle Realität; World Wide Web.

Quelle: FIS Bildung.

Oesterhelt, Verena; Hofmann, Jürgen; Schimanski, Maren; Scholz, Martin; Altenberger, Helmut (Hg.) (2008).

Sportpädagogik im Spannungsfeld gesellschaftlicher Erwartungen, wissenschaftlicher Ansprüche und empirischer Befunde; Jahrestagung der dvs-Sektion Sportpädagogik vom 7.-9. Juni 2007 in Augsburg.

Hamburg: Czwalina. (Schriften der Deutschen Vereinigung für Sportwissenschaft, 175).

<http://d-nb.info/989078817/04>

Der Sammelband entstand im Rahmen der Jahrestagung 2007 der Sektion Sportpädagogik der Deutschen Vereinigung für Sportwissenschaft (dvs) an der Universität Augsburg. Die hohen gesellschaftlichen Erwartungen an den Sport, wie beispielsweise die Entwicklung sozialer Kompetenzen, Gewaltabbau oder Vorbeugung von Rechtsradikalismus, implizieren konkreten Handlungsbedarf. Vielfach wurden diese Erwartungen von der Sportpädagogik aufgegriffen, ohne jedoch konkrete Aussagen, die wissenschaftlichen Ansprüchen genügen, zu formulieren und empirische Befunde vorzulegen. Die Sportpädagogik sieht sich nun gefordert, über Interventionsstudien und weitere Forschungsaktivitäten Bedingungen zu benennen, um zielorientiert handeln zu können. Der Sammelband wirft einen kritischen Blick auf die Ansprüche gegenüber den Leistungen des organisierten Sports, zeigt den aktuellen Stand empirischer Befunde auf und stellt erste Lösungsansätze vor. Die Beiträge auf der Tagung waren in Hauptvorträge, 15 Arbeitskreise (AK) und verschiedene Posterbeiträge eingeteilt, die

so auch im Inhaltsverzeichnis thematisch wiedergegeben werden. Die Autoren und ihre Beiträge sind:

I. Hauptvorträge: 1. Brettschneider, Wolf-Dietrich: Mozart macht schlau und Sport bessere Menschen. Transfereffekte musikalischer Betätigung und sportlicher Aktivität zwischen Wunsch und Wirklichkeit. 2. Rees, C. Roger: School of sports and social values: Applying sport pedagogy research to interscholastic athletics and physical education. 3. Sygusch, Ralf: Stark im Team - Psychosoziale Ressourcen im Kinder- und Jugendsport. II. AK1: Was leisten qualitative Forschungsansätze in der Sportpädagogik? 4. Albert, Katrin: „Mein Sport macht mir halt Spaß“ - Favorisierte Bewegungskontexte von Mädchen mit niedrigem Bildungsniveau. 5. Richartz, Alfred; Hoffmann, Karen; Sallen, Jeffrey: Sichere Basis und feinfühliges Herausfordern: Die Trainer-Athleten-Beziehung im Kinderleistungssport aus der Perspektive der Bindungsforschung. 6. Hoffmann, Karen; Richartz, Alfred: Kinder im Leistungssport: Welche Rolle spielt die Bindungsrepräsentation? 7. Lochny, Mike: Zur Erfassung des Einsatzes von Lernstrategien beim selbstgesteuerten Bewegungslernen durch Experteninterviews im Kanusport. 8. Weigelt, Linda: Deutungsmuster von Sportlehrkräften zu Nähe und Distanz im Unterricht - eine qualitative Studie. III. AK 2: Bewegungserziehung im Kindergarten. 9. Ketelhut, Kerstin; Mohasseb, Iman; Ketelhut, Reinhard: Effektive Bewegungsförderung im frühen Kindesalter. 10. Bappert, Susanne; Duvinage, Kristin; Bös, Klaus: Überprüfung eines Bewegungsprogramms für Vorschulkinder hinsichtlich der Verbesserung der motorischen Fähigkeiten. 11. Everke, Julia: Die CoMiK-Studie (Cognition and Motor activity in Kindergarten) - Entwicklung und Evaluation eines Bewegungsförderungsprogramms zur Verbesserung kognitiver Fähigkeiten bei Kindergartenkindern. 12. Kirchem, Alfred; Bosak, Jens: Der „Mobile Kindergarten“. 13. Wydra, Georg: Bewegungsförderungskonzepte im Spannungsgefüge unterschiedlicher gesellschaftlicher Interaktionspartner. IV. AK 3: Motorische Basisqualifikation von Kindern - Mindeststandards für den Sportunterricht. 14. Kurz, Dietrich; Fritz, Thomas; Tscherpel, Ralf: Der MOBAQ-Ansatz als Konzept für Mindeststandards für den Sportunterricht? V. AK4: Sportunterricht, motorische Leistungsfähigkeit und Gesundheit bei inaktiven Kindern und Jugendlichen - Ergebnisse der KiGGS-MoMo-Studie. 15. Seidel, Ilka; Romahn, Natalie; Sygusch, Ralf; Woll, Alexander; Worth, Anette: Sportunterricht - Bestandteil der körperlich-sportlichen Aktivität von Kindern und Jugendlichen in Deutschland. VI. AK5: Über die Verwirklichung sportpädagogischer Ansprüche. 16. Balz, Eckart; Bendel, Tim; Neumann, Peter: Über die Verwirklichung sportpädagogischer Ansprüche. 17. Neumann, Peter: Differenzanalytische Studien zum Schulsport - Grundlagen und Beispiele. 18. Kastrop, Valerie: Was nehmen Sportlehrer/innen als Diskrepanzen zwischen Anspruch und Wirklichkeit im Schulsport wahr und wie gehen Sie damit um? 19. Balz, Eckart; Fritz, Thomas: Kontraste zwischen Anspruch und Wirklichkeit: eine Re-Analyse der SPRINT-Studie. VII. AK 6: Mit Bewegung Ganztagschulen gestalten. Das Schulportrait als Instrument bewegungsorientierter Schulentwicklung. 20. Projektgruppe „Bewegungsorientierte Ganztagschule“: Mit Bewegung Ganztagschulen gestalten. Das Schulportrait als Instrument bewegungsorientierter Schulentwicklung. 21. Hildebrandt-Stramann, Reiner: Bewegungsorientierte Ganztagschulforschung - eine Einführung. 22. Derecik, Ahmet: Forschungsmethodologische Ansätze zur Erstellung von Schulportraits. 23. Stobbe, Cordula: Schulportrait der Sophie Scholl Schule in Gießen - ein Ausschnitt. 24. Senff, Oliver: Schulportrait der „Wartburgschule“ in Eisenach - ein Ausschnitt. 25. Laging, Ralf: Fallanalyse und Gruppenvergleich. VIII. AK 8: Bewegungsförderung und Fitness in der Schule: 26. Feilmeier, Thomas; Salzmann, Alexandra; Martin Scholz: Bewegungs- und sportorientierte Förderung eines Kindes mit besonderen Bedürfnissen in einer Klasse der ersten Jahrgangsstufe der Regelschule. 27. Kolb, Michael: „Fit am Ball“ - ein sportpädagogisches Projekt? IX. AK 9: Theoretische Ansätze und empirische Forschung zu Aspekten sozialen, kooperativen und selbstgesteuerten Lernens im und durch Sport. 28. Conzelmann, Achim; Valkanover, Stefan; Gerlach, Erin; Mirko Schmidt: Selbstkonzeptförderung im Sportunterricht - ein Studienentwurf. 29. Bund, Andreas: Selbstgesteuertes Lernen im Sport und Sportunterricht: Theoretische und praktische Zugänge. 30. Bähr, Ingrid: Empirische Unterrichtsforschung auf der Grundlage sportpädagogischer Theorie - das Beispiel kooperatives Lernen. X. AK 10: VARIA. 31. Sohns-meyer, Jan: Virtuelles Spiel und realer Sport - Eine Exploration der Verknüpfung von Computerspielen und Sporttreiben im Verständnis von Jugendlichen. 32. Bindel, Tim: „Bei uns geht das so...“ - Komplexe Strukturen im informellen Teamsport. XI. AK 11: Pilotprojekt „Tägliche Sportstunde an

Grundschulen in NRW“. 33. Seyda, Miriam; Kamper, Svenja; Serwe, Esther; Thienes, Gerd: Pilotprojekt „Tägliche Sportstunde an Grundschulen in NRW“. XII: AK 12: Schulsport als pädagogische Herausforderung. 34. Hoffmann, Andreas: Erzieherische Impulse und Wirkungen des Sportunterrichts. 35. König, Stefan: Akzeptanzstudien als Chance schulpädagogischer Profilierung. 36. Kretschmer, Jürgen: Bewegungslandschaften auf dem Prüfstand. XIII: AK 13: Publikationen und empirische Forschung – Wie präsentiert sich die deutsche Sportpädagogik? 37. Hoffmann, Andreas: Publikationen und empirische Forschung – Wie präsentiert sich die deutsche Sportpädagogik? 38. Zaal, Alfred; Friedrich, Michael: Die Sportpädagogik im Spiegel der Zeitschriften „sportpädagogik“ und „sportunterricht“. 39. Hoffmann, Andreas: Die Sportpädagogik im Spiegel der Zeitschriften „Sportwissenschaft“ und „Spektrum der Sportwissenschaften“. 40. Raiser, Eva; Votteler, Andreas: Die Sportpädagogik im Spiegel der dvs-Tagungsbände. 41. Roth, Robin; Hoffmann, Andreas: Die Sportpädagogik im Spiegel ihrer Web-Präsentation. XIV: AK 14: Sportunterricht als Untersuchungsgegenstand. 42. Gogoll, André: Wissenserwerb im Sportunterricht der gymnasialen Oberstufe. Zwischen Utopieüberschuss und Realisierungsmöglichkeiten. 43. Thienes, Gerd: Einstellungen von Sportlehrkräften zum Trainieren im Sportunterricht. 44. Voll, Stefan: Facetten der verbalen Schülerkommunikation im Sportunterricht – eine komparative Studie unter besonderer Berücksichtigung der Vulgarien. 45. Giese, Martin: Strukturmerkmale erfahrungsorientierten Sportunterrichts. XV: AK 15: Problembereiche im Sport. 46. Tscherpel, Ralf: Der Sportverein als Risiko- oder Protektivfaktor: Was motiviert jugendliche Fußballer, Alkohol zu trinken? 47. Augste, Claudia; Schimanski, Maren; Engelhardt, Katrin; Altenberger, Helmut; Lames, Martin: Wie vorbildlich benehmen sich Spieler, Trainer und Zuschauer? – Ein Sportspielvergleich. 48. Augste, Claudia; Klebrig, Florian; Lames, Martin: Heterogenität im Schulfußball – Der Einfluss von BMI, Vereinszugehörigkeit und Migrationshintergrund von Hauptschülern der 8. Klasse auf Spielverhalten und Mannschaftsintegration. 49. Schulze, Bernd: Erwartungen, Ansprüche und Befunde zum Sport in Lateinamerika. XVI: Posterbeiträge. 50. Belz, Christian: Bewältigungsstrategien von Belastungen, Stressoren und Konflikten im Sportunterricht. 51. Brandl-Bredenbeck, Hans-Peter; Kessler, Catie; Stefani, Miriam: Kinder heute – Bewegungsmuffel, Fast Food Junkies, Medienfreaks? Lebensstile und Gesundheitsverhalten im internationalen Vergleich. 52. Hietzge, Maud: Videogestützte Selbstreflexion in der Sportlehrerausbildung – Reaktivität, Akzeptanz und „how to do“. 53. Sallen, Jeffrey: Selbstmedikation und Konsum von Supplementen im Nachwuchsleistungssport – ein Problemfeld mit pädagogischer Relevanz. 54. Scheid, Volker; Albert, Andreas; Adolph, Helga: „Talentsuche und Talentförderung in Hessen – Zum Leistungsstand von Grundschulkindern in Talentaufbaugruppen“. 55. Schweer, Martin K.W.; Gerwinat, Alexandre; Söker, Maike: Pädagogisch-psychologische Kompetenzen von Sportlehrkräften - Ergebnisse einer Pilotstudie zu deren handlungsleitenden Kognitionen. Buchrücken und Inhaltsverzeichnis.

Aktivität; Bewegungserziehung; Deutsche Vereinigung für Sportwissenschaft; empirische; Fähigkeit; Forschung; Forschungsstand; Ganztagschule; Gesundheit; Kindergarten; Kommunikation; körperliche; Leistungsfähigkeit; Lernen; Lernstrategie; Motivationsforschung; motorische; Schulsport; soziales; Sportpädagogik; Sportpielforschung; Sportunterricht; Talentförderung; Talentsuche; Unterrichtsforschung; verbale; Verhaltensforschung; Videospiele; Wissenserwerb.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2007

Schrammel, Sabrina (2007).

E-Sport: der Computer ein Spiel- und Sportgerät?.

In: *Medien-Impulse: mi; Beiträge zur Medienpädagogik*, 16 (62), S. 51-54.

<https://www.mediamanual.at/mediamanual/mm2/themen/medien/62Schrammel-E-Sport-Der-Computer-ein-Spiel-und-Sportgeraet.pdf>

Unter E-Sport versteht man das wettkampfmäßige Spielen von Computer- und Videogames. Im Beitrag wird diese Variante des Computerspielens vorgestellt und als eine Form der Auseinandersetzung von Jugendlichen mit ihrer Lebenswelt reflektiert. Damit wird ein medienpädagogisches Forschungsfeld eröffnet, das die Person des Computer-Spielers als Spielenden in seinem Lebensumfeld bzw. den Spielenden in der Auseinandersetzung mit seiner sozialen Welt zum Gegenstand der wissenschaftlichen Untersuchung macht.

Computer, E-Sport, Funktion, soziale, Medienforschung, Netzwerk, soziales, Pädagogik, Spielforschung, Spielpädagogik, Umwelt, soziale, Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2006

Adamus, Tanja (2006).

Computerspiele. Mods, Clans und E-Sportler.

Saarbrücken: VDM.

http://scans.hebis.de/18/43/67/18436711_toc.pdf

Computerspiele werden in der Gesellschaft immer populärer und insbesondere auch häufiger von Jugendlichen genutzt. Doch parallel zu ihrer ansteigenden Verbreitung, mehren sich auch die Stimmen, die in den virtuellen Spielwelten eine Gefahr sehen.

Verf. setzt sich aus medienpädagogischer und jugendkultureller Sichtweise grundlegend und gezielt mit Computerspielen und ihrer Bedeutung für die jugendlichen Spieler auseinander. Den Ausgangspunkt bilden dabei zunächst die in der öffentlichen Meinung aber auch in der medienpädagogischen Diskussion vorherrschenden negativen Sichtweisen.

Verf. stellt diesen Ansichten Computerspiele als modernes Medium entgegen, welches den Jugendlichen zahlreiche Möglichkeiten bietet, um unter anderem den Alltag zu verarbeiten. Dabei sind die ego-shooter und Modifikationen, kurz mods, Ausdrucksformen symbolischer Kreativität. Ebenso verhält es sich mit der häufig skeptisch betrachteten e-sports Szene, die den Jugendlichen auf den LAN-Events Erlebnisse von Kompetenz und Anerkennung ermöglicht. Der Aspekt der Gewalt in den virtuellen Welten wird dabei jedoch nicht negiert, sondern die einfachen stimulus-and-response Modelle werden kritisch hinterfragt.

Dieses soll helfen, einen ersten wissenschaftlich fundierten Einblick in die aktuellen Entwicklungen im Bereich der jugendlichen Computerspielkultur zu gewähren.

Verf. richtet sich an Erziehungswissenschaftler, Medienpädagogen, Lehrer, Sozialarbeiter, Sozialpädagogen, an die Jugendlichen selbst sowie alle am Thema Interessierten.

Computer; Eltern; E-sport; Gewalt; Jugendlicher; Lehrer; Mediensport; Sozialpädagogik; Spielkultur; Sportsoziologie; Videospiele; Videotechnik.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Fromm, Rainer; Filgers, Ulrike (2006).

Gamer – zwischen e-Sport und Pixelmord. Eine Dokumentation. (Film)

Landeszentrale für Politische Bildung Nordrhein-Westfalen: Düsseldorf, 01.01.2006.

<https://www.politische-bildung.nrw.de/multimedia/gamer-webdvd/zwischen-e-sport-und-pixelmord/index.html>

Müller-Lietzkow, Jörg (2006).

Leben in medialen Welten. E-Sport als Leistungs- und Lernfeld.

In: *Medien + Erziehung* (4), S. 28-33.

http://www.merz-zeitschrift.de/index.php?RECORD_ID=3462

Der nachfolgende Beitrag untersucht vor dem Hintergrund der starken Zunahme der Popularität des E-Sports bei Jugendlichen in Deutschland die Frage nach möglichen Transferfeldern, wo neben dem Spielelement Lernanteile liegen könnten. Dabei wird von einem wettkampf- beziehungsweise leistungsorientierten E-Sportverständnis ausgegangen. Dies erlaubt, grundsätzlich auf die Grundlagen der Leistungsmotivationspsychologie zurückgehende Gedanken mit in den Kanon der Transferüberlegungen aufnehmen zu können. Am Ende stehen ein Ausblick und drei Forderungen nach a) verstärkter Forschung, b) Pilotversuchen im Schulalltag und c) der Ausweitung des Angebots.

E-Sport, Jugendlicher, Kommunikation, Leistung, Leistungsmotivation, Leistungsorientierung, Lerneffektivität, Medienforschung, Motivationspsychologie, Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2003

Lang, Jonas (2003).

Ballern im Netz - Gewaltexzess oder E-Sport? Eine Analyse der subjektiven Wahrnehmung von Computerspielen bei Jugendlichen am Beispiel von Counterstrike.

Köln: Deutsche Sporthochschule Köln. Diplomarbeit

Die vorgelegte Diplomarbeit stellt die subjektive Wahrnehmung von Computerspielen bei Jugendlichen in Deutschland am Beispiel des Ego-Shooters Counterstrike dar.

Bundesrepublik Deutschland; Computer; E-sport; Gewalt; Kampfspiel; Massenmedium; Videospiele; Wahrnehmung; Wahrnehmungspsychologie; Wettkampf.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

1996

Weitlaner, Regina (1996).

Computer- und Videospiele.

In: *Bildung ist Zukunft*, 31 (1), S. S. 4-5

In diesem Artikel werden Anreize der Video- und Computerspiele, prozentuelle Anteile einzelner Spielkategorien (Abenteuer, Action, Sport, Strategie, Kreativität, Wissen) in diesem Bereich, Wirkung dieser Spiele auf Kinder und Jugendliche sowie eine Bewertungsliste aktueller Computer- und Videospiele thematisiert.

Bildungswert; Computerspiel; Familie; Freizeitgestaltung; Gefährdung; Jugendlicher; Kategorie; Kind; Lernergebnis; Spielmaterial; Videospiele.

Quelle: FIS Bildung.

2.4 Juristische Studien

2018

Baumann, Anna (2018).

E-Sport – Die Zukunft der Sportunterhaltung ist digital. Zur wirtschaftlichen und rechtlichen Entwicklung des E-Sports in Deutschland.

In: *Der Wirtschaftsführer für junge Juristen* (1), S. 47-49.

<http://www.boorberg.de/sixcms/media.php/605/wifue-1-2018.pdf>

Computerspielen ist längst mehr als eine bloße Freizeitbeschäftigung. E-Sport, gemeinhin das sportwettkampfmäßige Spielen von Video- und Computerspielen, hat sich nicht nur zu einem zentralen Gesellschaftsphänomen, sondern auch zu einem bedeutenden Wirtschaftsfaktor in Deutschland entwickelt. Das explosionsartige Wachstum dieser vielschichtigen Branche, birgt für alle Akteure auf nationaler und internationaler Ebene große rechtliche und tatsächliche Herausforderungen. Verf. geht auf die Struktur des E-Sports ein, dessen unkonventionelle historische Entwicklung zu einer Branchenstruktur führt, die geführt hat, in der die Wettbewerbsformate maßgeblich durch Turnier- und Ligenveranstalter sowie den Spieleherausgebern selbst bestimmt werden, was dazu führt, dass die traditionellen Strukturen im Sport von lokalen Vereinen bis hin zu internationalen Dachverbänden auf den Kopf gestellt werden. Verf. thematisiert die Schaffung einheitlicher Standards, die der neu gegründete E-Sport-Bund Deutschland (ESBD) mitgestalten möchte. Darüber hinaus geht sie Frage nach der Anerkennung des E-Sports als Sport ein, wobei sie hervorhebt, dass die Anerkennungshoheit in Deutschland beim Deutschen Olympischen Sportbund (DSOB) und seinen Landesverbänden liegt. Des Weiteren werden die Bereiche E-Sport und Gemeinnützigkeit sowie rechtliche Herausforderungen im Wettbewerbs- und Arbeitsrecht behandelt. Abschließend gibt Verf. einen Ausblick in dem sie den E-Sport als weiteren Pfeiler der Sportunterhaltungsbranche bezeichnet, der mittlerweile vollständig in der Mitte der Gesellschaft angekommen sei.

Anerkennung, soziale, Arbeitsrecht, Computer, Deutschland, E-Sport, Entwicklung, Gemeinnützigkeit, Gesellschaft, moderne, Internet, Sportorganisation, Sportrecht, Sportökonomie, Strukturanalyse, Unterhaltung, Vernetzung, Videospiele, Wettbewerbsrecht, Zukunft.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2017

Brtko, Roman (2017).

eSport: die Spiele beginnen. Welche Rechtsfragen sind zu klären?.

In: *Gewerblicher Rechtsschutz und Urheberrecht/Praxis im Immaterialgüter- und Wettbewerbsrecht* (22), S. 500-502

Als eSport bezeichnet man im Allgemeinen den Wettkampf zwischen Menschen mittels Computer- oder Videospiele unterschiedlicher Genres (etwa Echtzeitstrategie-Spiele, Ego-Shooter oder Sport-simulationen). In den letzten Jahren sind Zuschauer- und Umsatzzahlen in diesem Bereich stark gewachsen, sodass der eSport immer stärker in den Fokus von Veranstaltern, Ligen, Sponsoren und traditionellen Sportvereinen rücken. In diesem Zusammenhang stellt sich nicht nur die Frage, ob eSport „echter“ Sport ist. Es bestehen auch zahlreiche Fragestellungen im Bereich des gewerblichen Rechtsschutzes und Urheberrechts. Wie sieht der urheberrechtliche Schutz der Computer-/Videospielehersteller aus? Was ist von den Veranstaltern von eSport-Events zu beachten? Haben eSportler ein eigenes Leistungsschutzrecht? Ist der Einsatz von Cheatbots legal und welche Anforderungen

bestehen in Bezug auf Werbung, Jugendschutz und Doping? Der Aufsatz setzt sich mit diesen komplexen Fragestellungen auseinander.

Deutschland, Doping, E-Sport, Jugendschutzrecht, Recht, Urheberrecht, Veranstalter, Werbung, Wettbewerbsrecht.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Holden, John T.; Kaburakis, Anastasios; Rodenberg, Ryan (2017).

The Future Is Now: Esports Policy Considerations and Potential Litigation.

In: *Journal of Legal Aspects of Sport*, 27 (1), S. 46-78.

<https://journals.humankinetics.com/doi/pdf/10.1123/jlas.2016-0018>

Competitive video gaming is rapidly gaining mainstream attention. Major U.S. television networks have commenced broadcasting such competitions. The term esports has been assigned to the practice, but it remains to be seen whether lawmakers and regulators agree that the contests are indeed sports. This paper provides a comprehensive examination, analysis, and application of the tests that have previously been used to determine whether an activity is a sport. We illustrate potential streams of litigation, some of which are specific to activities classified as sport. The emergence of esports in the United States has highlighted the absence of a legal definition of sport. Be it the newest form of sport or not, esports afford a glimpse to the future of creative competition, business innovation, and the related legal, policy, and litigation implications emerging alongside this new (sporting or otherwise competitive) activity. ABSTRACT FROM AUTHOR.

*ESPORTS; *SPORTS & state; ACTIONS & defenses (Law); competitive sport tests application; esports law; gambling policy; gaming litigation forecast; INNOVATIONS in business; skins wagering and corruption prevention; VIDEO gambling.

Quelle: SportDiscus.

Holden, John T.; Rodenberg, Ryan M.; Kaburakis, Anastasios (2017).

Esports corruption: gambling, doping, and global governance (Übers.: Korruption im E-Sport: Glücksspiel, Doping und Global Governance).

In: *Maryland journal of international law* (1), S. 236-273, Art-ID 10.

<http://digitalcommons.law.umaryland.edu/mjil/vol32/iss1/10/>

The world of esports is fast becoming a mainstream form of competition and entertainment. While there is debate over whether esports should be recognized as a sport, the emergence of competitive video gaming has seen a rise in many of the problems associated with traditional sport including: doping, gambling-related match-fixing and non-gambling related corruption. Indeed, the esports gambling market has quickly surpassed the total legal sports wagering market in the United States, including daily fantasy sports. This paper examines esports growth and the evolving integrity challenges being faced by players, tournament organizers, gamblers, sponsors, politicians, and fans. Esports, like traditional sports, faces both internal and external corruption-related threats. Internal threats facing competitive video gaming include the use of performance-enhancing drugs and match-fixing. The industry also faces external pressure from a large gambling industry that exists in both regulated and unregulated markets. The entire esports ecosystem is now facing increased scrutiny from various governments who have expressed concerns about how to regulate the games, and the vast derivative markets.

Autonomie, Doping, Dopingbekämpfung, E-Sport, Entwicklung, geschichtliche, Führungsverhalten, Globalisierung, Glücksspiel, Governance, Internationalisierung, Korruption, Korruptionsbekämpfung,

Regierung, Regulation, Selbstorganisation, Sportorganisation, internationale, Sportpolitik, Sportsoziologie, Sportverband, internationaler, Sportökonomie, Trendanalyse, Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Lambertz, Paul (2017).

Kann denn „e-Sport“ Sport sein?

In: *Causa Sport: die Sport-Zeitschrift für nationales und internationales Recht sowie für Wirtschaft* (2), S. 119-123.

http://www.causasport.de/cas/fshow?id=05_CaS-2017-2_DEUTSCHLAND_Lambertz&q=

Von den Kellern der Elternhäuser in die grossen Arenen der Moderne: Der «e-Sport» erlebt einen Boom. Um ihn bilden sich professionelle Strukturen, es entstehen Professionalteams und internationale Ligen. Auch die grossen Wirtschaftsunternehmen entdecken den «e-Sport» und nutzen ihn als Bühne. Ob «e-Sport» aber tatsächlich als Sport zu qualifizieren ist, bleibt bis jetzt unbeantwortet. Würde man die Definition des Deutschen Olympischen Sportbundes (DOSB) heranziehen, gäbe es gute Argumente, dem «e-Sport» den Status als Sport zuzusprechen. Eine Anerkennung der Sportart und eine Aufnahme einer entsprechenden Vereinigung durch den DOSB scheint möglich, auch wenn die Zeichen hierfür nicht sehr vielversprechend sind.

Computer, E-Sport, Infrastruktur, Mannschaftsstruktur, Organisationsform, Organisationsstruktur, Professionalisierung, Profisport, Rechtsprechung, Sportart, Sportorganisation, Sportrecht, Sportverband, internationaler, Sportverband, nationaler.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Schörner, Christian (2017).

ESport und Strafrecht. Zum Sportbegriff der §§ 265c und 265d StGB und deren Anwendbarkeit auf kompetitives Computerspielen.

In: *HRRS: Onlinezeitschrift für Höchstgerichtliche Rechtsprechung im Strafrecht*, 18 (10), S. 407-413.

<https://www.hrr-strafrecht.de/hrr/archiv/17-10/index.php?sz=7>

Durch die Einführung der Tatbestände des Sportwettbetrugs (§ 265c StGB) und der Manipulation von berufssportlichen Wettbewerben (§ 265d StGB) unterstreicht der Gesetzgeber erneut^[1] seinen Willen, den organisierten Sport als gesellschaftliche Institution von außerordentlicher Bedeutung^[2] auch mit den Mitteln des Strafrechts zu schützen.^[3] Insoweit konsequent wurde daher die „Integrität des Sports“ (neben dem Vermögen) als das für die neu geschaffenen Tatbestände legitimationstiftende Rechtsgut ausgerufen.^[4] Ob diese Rechtsgutskonzeption zu überzeugen vermag, soll jedoch nicht Gegenstand dieses Beitrags sein. Nachfolgende Ausführungen beschäftigen sich vielmehr mit der Frage nach der Reichweite der Tatbestände, insbesondere damit, ob der sog. eSport (elektronischer Sport), d.h. alle Formen „des sportlichen Wettkampfes zwischen Menschen unter virtueller Hinzunahme von Computerspielen“^[5], auch in den Anwendungsbereich der beiden neuen Normen fällt.

Deutschland, E-Sport, Gesetzgebung, Korruptionsbekämpfung, Manipulation, Recht, Regelung, Sportrecht, Strafrecht, Wette.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2016

Heene, Jana (2016).

Gehirndoping im Denk- und E-Sport. Zur Konzeption adäquater Anti-Doping-Regelwerke.

In: *SpuRt: Zeitschrift für Sport und Recht* (3), S. 98-103

Ohne Referat.

Computer, Denken, Doping, Dopingbekämpfung, E-Sport, Elektronik, Ethik, Konzeption, Regelung, Regelwerk, Regulation, Sportrecht, Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Körper, Thomas; Schuchmann, Jens (2016).

Rechtlicher Handlungsbedarf im eSport.

In: *Stadionwelt inside* (4), S. 62-63

Im eSport lassen sich mittlerweile siebenstellige Preisgelder gewinnen und auch auf anderen Ebenen schreitet die Professionalisierung weiter voran. Diese steht allerdings im Hinblick auf den Schutz der wirtschaftlich verwertbaren Rechte noch aus, sodass Rechtstreitigkeiten vorprogrammiert sind, die zu erheblichem wirtschaftlichem Schaden führen können. Verf. gehen auf zu schützende Rechte im eSport ein (Urheberrechte, Namens- und Markenrechte etc.) und weisen auf die entsprechenden Handlungsbedarfe hin. (phm).

E-Sport, Marketing, Professionalisierung, Sportrecht, Sportveranstaltung, Sportverband, Sportökonomie, Urheberrecht, Veranstalter.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Lienig, Horst (2016).

E-Sport – gemeinnützig?.

In: FK-Info/Freiberger Kreis (November/Dezember), S. o. A. [4 S.]

Verf. beschäftigt sich mit der Frage, ob E-Sport gemeinnützig sei. Dazu skizziert er kurz die Geschichte des E-Sports und welches wirtschaftliche Interesse zuletzt hinter der Ausweitung dieser Freizeitbeschäftigung stand. Die entscheidende Abgrenzung zwischen wirtschaftlichem Geschäftsbetrieb und Zweckbetrieb wird anhand eines Falls geschildert, den das FG Köln in seinem Urteil vom 07. April 2016 gegen den Verein (Verein zur Förderung des dreien Content Management Systems) entschied. Diese Entscheidung überträgt Verf. auch auf den E-Sport, der damit nicht gemeinnützig sein könne, da er „1. nicht das einzige Mittel zur Erreichung des gemeinnützigen Zwecks ‚Förderung des Sports‘ ist - zumindest bei bestehenden Vereinen, 2. eine Tätigkeit ist, die in erster Linie der Mittelbeschaffung dient“. Gleichwohl räumt Verf. ein, dass es im Bereich des steuerbegünstigten eingetragenen Vereins in Zukunft weitere Entscheidungen geben wird, die verschiedene Vereinsbestandteile (z. B. Kletterhallen) in Frage stellen werden.

Aufgabe, soziale, Begriffsbestimmung, Bundesrepublik Deutschland, Computer, E-Sport, Gemeinnützigkeit, Internet, Rechtsprechung, Sportrecht, Sportverein, Vereinsleben, Vereinsrecht, Vereinsatzung.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2009

Heermann, Peter W. (2009).

Wem stehen die Verwertungsbefugnisse an Persönlichkeitsrechten von Lizenzfußballspielern zu? Anmerkungen zum Urteil des Landgerichts Frankfurt a.M. vom 12. Dezember 2008.

In: *Causa Sport: die Sport-Zeitschrift für nationales und internationales Recht sowie für Wirtschaft* (2), S. 166-169

Verf. diskutiert das Urteil des Landgerichts Frankfurt a.M. vom 12. Dezember 2008, 6. Zivilkammer; 2-06 O 249/06. Das Urteil gibt der klagenden Deutschen Fußball Liga GmbH (DFL) gegen die beklagte Konami Digital Entertainment GmbH Recht, da diese gegen die Verwertungsbefugnisse der Persönlichkeitsrechte von Lizenzfußballspielern verstoßen hat. Diese Verwertungsbefugnisse hatte die DFL als rechtmäßige Eigentümerin schon an „Fa. Electronic Arts Inc.“ verkauft. Verf. konstatiert, dass das Urteil des Landgerichts Frankfurt a.M. im Grundsatz von der Übertragbarkeit der vermögenswerten Bestandteile des Rechts am eigenen Namen oder des allgemeinen Persönlichkeitsrechts ausgeht. -se-. Bundesliga, Deutsche Fußball-Liga, Fußballspiel, Lizenzierung, Lizenzspieler, Persönlichkeit, Rechtsprechung, Rechtswissenschaft, Sportrecht, Vertragsrecht, Videospiele, Zivilrecht.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

o. A. (2009).

Unzulässige Fußballer-Vermarktung in Computerspielen.

In: *Causa Sport: die Sport-Zeitschrift für nationales und internationales Recht sowie für Wirtschaft* (2), S. 157-166

Der Beitrag gibt das leicht gekürzte Urteil des Landgerichts Frankfurt a.M. vom 12. Dezember 2008, 6. Zivilkammer; 2-06 O 249/06, wieder. Das Urteil gibt der klagenden Deutschen Fußball Liga GmbH (DFL) gegen die beklagte Konami Digital Entertainment GmbH Recht, da diese gegen die Verwertungsbefugnisse der Persönlichkeitsrechte von Lizenzfußballspielern verstoßen hat. Diese Verwertungsbefugnisse hatte die DFL als rechtmäßige Eigentümerin schon an „Fa. Electronic Arts Inc.“ verkauft. -se-. Arbeitsrecht, Bundesliga, Computer, Computersimulation, Deutsche Fußball-Liga, Fußballspiel, Kapitalgesellschaft, Lizenz, Lizenzspieler, Persönlichkeit, Schadensersatz, Sportrecht, Vertragsrecht, Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2.5 Sonstige Studien

2018

Haaf, Chris; Bauer, Mathias; Krömker, Heidi (2018).

Anforderungen an die Entwicklung eines eSport-Spiels verglichen mit einem konventionellen digitalen Spiel.

Ilmenau: Hülsbusch. Bachelorarbeit

Digitale Spiele sind mittlerweile längst ein etablierter und umsatzstarker Markt. Ebenso ist der eSport-Sektor seit geraumer Zeit durch starkes Wachstum im Kommen. Im Grunde ist eSport der professionalisierte Wettbewerb in digitalen Spielen. Teams und einzelne Spieler treten in Turnieren und Ligen für ein Preisgeld gegeneinander an. Auf die immer größer werdende Szene sind mittlerweile auch Firmen aufmerksam geworden, die diese Bühne für Eigenwerbung nutzen möchten. Daher stellt sich die Frage, was den Erfolg eines eSport-Titels ausmacht. Dabei hilft die Unterteilung in Spielgenres nur bedingt, da unterschiedlichste Spiele erfolgreich sind. Gibt es also einen anderen Maßstab? Der Produktionsablauf eines digitalen Spieles ist bereits mehrfach detailliert beschrieben worden, speziell im Rahmen des CTO-Modells. Ein Vergleich zwischen konventionellen digitalen Spielen und eSport-Spielen im Produktionsprozess ist sinnvoll, um zu klären, ob und welche Unterschiede es gibt. Hierfür sollen ausgewählte und erfolgreiche Beispiele aus dem eSport-Sektor mit herkömmlichen Spielen verglichen werden. Diese konventionellen Spiele sollen als Referenz dienen, da sie den Standard eines Produktionsprozesses darstellen. Zusammenfassend bezieht sich die Bachelorarbeit auf mögliche Anforderungen an eSport-Spiele und deren Einordnung in den Produktionsprozess, gegenüber herkömmlichen Spielen. Dafür werden für beide Arten passende Beispiele selektiert und unter Bezug des CTO-Modells verglichen. Diese Unterschiede werden anschließend analysiert, um an ein Ergebnis zu gelangen. Die bis dahin gefundenen Anforderungen wurden anschließend mit Hilfe von Expertenmeinungen überprüft. Hierfür wurde auch ein Telefoninterview mit einem Experten direkt geführt, zusätzliche Meinungen stammen aus der Literatur. Die endgültigen Anforderungen wurden anschließend in den, zuvor vom CTO-Modell erklärten, Medienproduktionsprozess integriert, um zu zeigen, in welchen Phasen sie beachtet werden müssen.

Digital games have long since become an established and high-revenue market. Likewise, the eSports sector has been on the rise for some time now due to strong growth. Basically, eSport is the professionalized competition in digital games. Teams and individual players compete against each other in tournaments and leagues for a prize money. In the meantime, companies have become aware of the ever-growing scene who would like to use this stage for self-promotion. Therefore, the question arises, what makes the success of an eSport title. The subdivision into game genres only partially helps, because different games are successful. So is there another scale? The production process of a digital game has already been described in detail several times, especially in the context of the CTO model. A comparison between conventional digital games and eSports games in the production process is useful to clarify whether and what differences exist. For this purpose, selected and successful examples from the eSports sector will be compared with conventional games. These conventional games are meant to serve as a reference as they represent the standard of a production process. In summary, the bachelor thesis refers to possible requirements for eSports games and their classification in the production process, compared to conventional games. For this, suitable examples are selected for both species and compared with reference to the CTO model. These differences are then analyzed to arrive at a result. The requirements found so far were then reviewed with the help of expert opinions. For this purpose, a telephone interview was conducted directly with an expert, additional opinions come from the literature. The final requirements were then integrated into the media production process, previously explained by the CTO model, to show the phases in which they must be considered.

Anforderung; Anforderungsprofil; Computer; E-sport; Interview; Literaturrezeption; Produktion; Realität; Spiel; Untersuchung; vergleichende; Videospiele; virtuelle; Wettkampf.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Redelfs, Oliver (2018).

Digitaler Spitzensport. Computerspiele werden zum Event. Millionen machen beim eSport mit, Hunderte von Millionen werden umgesetzt. Hamburg ist ein idealer Standort für den neuen Breitensport.

In: *Hamburger Wirtschaft*, 73 (3), S. 14-16, 18-19.

<http://www.hamburger-wirtschaft.de/pdf/032018/18/index.html>

Ohne Referat.

Breitensport, Computer, E-Sport, Hamburg, Realität, virtuelle, Spiel, Spitzensport, Sportökonomie, Videospiele, Wettkampf, Wirtschaft.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2017

Salo, Markus (2017).

Career transitions of eSports athletes: a proposal for a research framework (Übers.: Karrierewege von E-Sportlern: ein Vorschlag für ein Forschungsprogramm).

In: *International journal of gaming and computer-mediated simulations*, 9 (2), S. 22-32.

<https://www.igi-global.com/article/career-transitions-of-esports-athletes-a-proposal-for-a-research-framework/182452>

eSports has boomed, the number of eSport athletes has grown rapidly, and many teenagers aspire to have a career in eSports. However, eSports athletes' careers involve many problems, such as career-entry difficulties, straining life habits, burnout, premature retirement, and post-career dilemmas. Despite a growing research interest in eSports, a void of knowledge exists regarding eSports athletes' career aspects. To address the gap in research, this paper aims to take an initial step by proposing a framework for eSports athletes' career transitions. The framework combines two approaches from sport psychology and sport literature. The framework can help eSports athletes, coaches, and other stakeholders have and maintain long-lasting and healthy careers.

Aktivität, körperliche, E-Sport, Forschungsstand, Internet, Karriereplanung, Lebensführung, Leistungsphysiologie, Literaturübersicht, Spielforschung, Sportlerkarriere, Sportpsychologie, Trainingswissenschaft, Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2016

Höltgen, Stefan; van Treeck, Jan Claas (Hg.) (2016).

Time to Play. Zeit und Computerspiel.

Glückstadt: Hülsbusch.

http://www.vwh-verlag.de/vwh/wp-content/uploads/2016/06/titelei_holtgen-vantreeck.pdf

Wenn man mit dem Computer spielt, steht Zeit auf dem Spiel: Man muss ihm Zeit geben und bekommt Zeit von ihm zugeteilt; man fügt seine Prozesse in das Zeitregime des eigenen Denkens und des eigenen Körpers ein und wird zugleich vom Computer(spiel) in dessen zeitliche Regime integriert. Derartig »verzeitigt« spielt man ein Spiel, bei dem Geschwindigkeit, Beschleunigung, Temporalität, Rechtzeitigkeit, Gleich-, Vor- oder Frühzeitigkeit und Historizität mitspielen können oder gar müs-

sen. Die Beiträge dieses Bandes widmen sich in drei Abteilungen diesen Verflechtungen von Zeit und Computerspielen: auf der Ebene kybernetischer Mensch-Maschine-Verschaltungen, der Ebene der Zeit-Motive in Diskursen, Ästhetiken und Narrativen der Spiele und der Ebene sozialer, kultureller und historischer Zeitlichkeiten des Spiels und Spielens.

Computer; E-sport; Freizeitforschung; Gesellschaft; Internet; Jugendlicher; Kognitionspsychologie; Kulturwissenschaft; Mediensport; Netzwerk; soziales; Sozialpädagogik; Sozialwissenschaft; Soziologie; Spielkultur; Sucht; Videospiele; Zeitfaktor.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Jagersberger, Timo (2016).

Virtual Reality eSport. Welche Entwicklungen müssen im Virtual Reality-Bereich stattfinden, um eSport mit Virtual Reality-Devices verbinden zu können?; praktische Beispiele anhand des Videogame Counter-Strike: Global Offensive.

Puch: Fachhochschule Salzburg. Masterarbeit

Ohne Referat.

Computer; Entwicklung; E-sport; Informatik; Realität; Spielforschung; Technologie; Theorie-Praxis-Verhältnis; Videospiele; virtuelle.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Javier Lopez Frias, Francisco; Luis Pérez Triviño, José (2016).

Will robots ever play sports?

In: *Sport, Ethics & Philosophy*, 10 (1), S. 67-82.

<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/17511321.2016.1166393?journalCode=rsep20>

This paper addresses the possibility of robots engaging in sports. Recently, several movies like *Ex-Machina*, *Chappi*, and *Transcendence* challenge the spectator to think of the consequences of creating artificial intelligences (AI). Although we refer to athletes who have outstanding sporting performances as machines, for example, in cycling people say ‘the cyclist looked like a machine with wheels,’ the potential participation of such AI in sport has not been addressed. For our argument’s sake, we will assume that the creation of human-like robots who will mirror human athletes’ behavior in the playing field will be possible. Recent advances in cybernetics and robotics point in this way. As argued in the literature on philosophy of mind, the fact that intelligent robots seem to be doing something does not imply they are actually doing it. Understood in this way, sport can be conceived as a particular ‘imitation game’ or Turing test, which permits us to distinguish between an artificial intelligence and human beings. The use of sports as a test for AI is key to what we call ‘the Frias-Triviño test.’ ABSTRACT FROM AUTHOR

Este artículo analiza la posibilidad de que los robots practiquen deporte. Recientemente, varias películas como *Ex-Machina*, *Chappi*, y *Transcendence* retan al espectador a pensar en las consecuencias de crear inteligencias artificiales (IA). Aunque nos referimos a atletas que tienen resultados deportivos destacados como máquinas, por ejemplo, en el ciclismo la gente suele decir que “el ciclista parecía una máquina con ruedas,” la posible participación de tales IA en el deporte no se ha abordado. Por el bien de nuestra argumentación, supondremos que la creación de robots de apariencia humana que copien el comportamiento de los atletas humanos en el campo de juego será posible. Los recientes avances en la cibernética y robótica apuntan en esta dirección. Como se ha argumentado en la literatura sobre la filosofía de la mente, el hecho de que los robots inteligentes parecen estar haciendo algo no implica que en lo estén haciendo en realidad. Entendido de esta manera, el deporte puede ser concebido como un “juego de imitación” particular o prueba de Turing, que nos permite distinguir entre una intelligen-

cia artificial y los seres humanos. El uso del deporte como una prueba para la IA es clave para lo que llamamos 'la prueba Frías-Triviño.' ABSTRACT FROM PUBLISHER

Dieser Beitrag exploriert die Möglichkeit, dass Roboter sich sportlich betätigen könnten. In jüngster Zeit haben mehrere Filme wie *Ex-Machina*, *Chappi* und *Transcendence* die Zuschauer darin herausgefordert, die Konsequenzen der Entwicklung von künstlicher Intelligenz (KI) weiterzudenken. Obwohl Athleten, die herausragende Körper haben, als Maschinen bezeichnet werden – etwa im Bereich des Profiradfahrens wird gesagt, dass der Radfahrer wie eine ‚Maschine auf Rädern‘ aussehe –, ist die potentielle Teilnahme einer solchen KI im Sport bisher nicht adressiert worden. Für die Zwecke unserer Darstellung gehen wir davon aus, dass die Erschaffung menschenartiger Roboter, die das Verhalten menschlicher Athleten spiegeln können, möglich sein wird. Jüngste Fortschritte in Kybernetik und Robotik weisen in diese Richtung. Wie in der Literatur der Geistesphilosophie argumentiert wird, bedeutet die Tatsache, dass intelligente Roboter etwas zu tun scheinen, nicht, dass sie es wirklich tun. So gesehen, kann Sport als ein besonderes ‚Imitationsspiel‘ oder Turingtest betrachtet werden, sodass zwischen KI und Menschen unterschieden werden kann. Die Nutzung des Sports als KI-Test ist der Schlüssel für das, was wir den ‚Frías-Trivino-Test‘ nennen. ABSTRACT FROM PUBLISHER.

*ESPORTS; *VIDEO games -- Competitions; artificial intelligence; HUMAN-robot interaction; MOTOR ability in youth; philosophy of sports; robot; ROBOTICS; skills; sports ethics; VIRTUAL machine systems.
Quelle: SportDiscus.

Kloft, Jan; Will, Andreas (Gutachter); Müller, Patricia (Gutachter) (2016).

Gratifikationen von Rezipienten von eSport-Events.

Ilmenau: Technische Universität Ilmenau. Bachelorarbeit

Die vorliegende Forschungsarbeit untersucht die Nutzungsmotive von Rezipienten von eSport-Events mit Hilfe des Uses-And-Gratification-Ansatzes. Es wurde untersucht, welcher Einfluss das Nutzungsverhalten der Befragten auf die erhofften und erhaltenen Gratifikationen hat und inwieweit unterschiedliche Streaming-Plattformen wie Twitch.tv, YouTube oder Ingame-Spectatormodes von eSport-Spielen einen Einfluss auf die Gratifikationen der Befragten hatten. Dazu wurde eine quantitative Online-Befragung (n = 302) durchgeführt. Besonders ausgeprägte Gratifikationen erhielten die Befragten bei den affektiven Motivdimensionen Unterhaltung, Entspannung und Zeitvertreib sowie bei den kognitiven Dimensionen Wissensbestätigung und Wissensaneignung und der sozialen Dimension parasoziale Interaktion. Bei Befragten die Chat-Funktionen nutzten spielten zudem soziale Integration mit eSport-Communities und Kommunikation mit Gleichgesinnten eine Rolle. Die Studie weist auf mögliche zukünftige Forschung im Bereich der Nutzungsforschung von eSport-Rezipienten hin und bietet dazu differenzierte Anhaltspunkte.

The following thesis examines the motives of usage of recipients of esports events with the help of the Uses and Gratifications Approach. The thesis examines the effect of usage of the participants with the anticipated and obtained gratifications and to what extent streaming platforms like twitch.tv, YouTube and ingame spectator modes of esports games are influencing the gratifications of the respondents. Thereto a quantitative online survey (n = 302) was conducted. The attendees obtained high affective gratifications like entertainment, relaxation and pastime and cognitive gratifications such as the acquisition and affirmation of knowledge and social gratifications like parasocial interactions. Furthermore, recipients that were using chat functions had higher social gratifications like social integration into esports communities and communication with like-minded individuals. The thesis opens up suggestions regarding potential future research and offers complex indications in the area of audience research of esports recipients.

Computer; Einstellung; empirische; E-sport; innere; Internet; Medienforschung; Motivationsforschung; Motivationspsychologie; Nutzung; Psychologie; Soziologie; Sportveranstaltung; Trendanalyse; Untersuchung; Videospiel.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Lopez Frias, Francisco Javier (2016).

The defining components of the cyborg: cyborg-athletes, fictional or real?.

In: *Sport, Ethics & Philosophy*, 10 (1), S. 97-111.

<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/17511321.2016.1171249?journalCode=rsep20>

In this paper, I engage in the debate on the definition of the cyborg. I identify the two defining components of the traditional definition of the cyborg: (a) the symbiotic relationship between human nature and technology; and (b) the embodiment of a superhuman or inhuman feature or ability. Then, I trace these two components in the scholarly debate on the cyborg. To conclude, I explore the role the scholarly view of the cyborg plays in the debate on cyborg-athletes in the philosophy of sport. ABSTRACT FROM PUBLISHER

En este trabajo, participo en el debate sobre la definición del cıborg. Identifico los dos componentes definitorios de la definici3n tradicional del cıborg: (a) la relaci3n simbi3tica entre la naturaleza humana y la tecnologıa; y (b) la posesi3n de una cualidad o habilidad sobrehumana o inhumana. Entonces, localizo estos dos componentes en el debate acad3mico sobre el cıborg. Para concluir, analizo el papel que la visi3n acad3mica del cıborg juega en el debate relativo a los cıborg-atletas en la filosofıa del deporte. ABSTRACT FROM PUBLISHER

In diesem Beitrag steige ich in die Debatte der Definition eines Cyborgs hinein. Ich identifiziere die zwei ausschlaggebenden Komponenten der herkömmlichen Cyborgsdefinition: (a) die symbiotische Beziehung zwischen menschlicher Natur und Technologie; und (b) die Verk3rperung einer 3ber- oder nichtmenschlichen Eigenschaft oder F3higkeit. Dann zeichne ich diese zwei Komponenten in der wissenschaftlichen Debatte 3ber den Cyborg nach. Zum Schluss untersuche ich die Rolle, welche die wissenschaftliche Sicht auf den Cyborg bei der Debatte 3ber Cyborgathleten in der Philosophie des Sports spielt. ABSTRACT FROM PUBLISHER.

*ESPORTS; *VIDEO games -- Competitions; Cyborg; CYBORGS; human nature; MOTOR ability in youth; sport ethics; technology; VIRTUAL machine systems.

Quelle: SportDiscus.

2015

Pham, Chinh H. (2015).

Are eSports Programs on the Horizon?

In: *Journal of NCAA Compliance*, S. S. 2.

<https://heinonline.org/HOL/LandingPage?handle=hein.journals/jncaac8&div=2&id=&page=>

The article reports on the growing popularity of the video game known as eSports in the U.S.

*VIDEO games; UNITED States.

Quelle: SportDiscus.

Schulz, Oliver (2015).

Außerberufliche, sportliche Aktivität bei professionellen e-Sport-Athleten. Am Beispiel des Teams SK-Gaming.

Köln: Deutsche Sporthochschule Köln. Bachelorarbeit

Ohne Referat.

Bewegung; E-sport; Professionalität; Profisport; sportliche; Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2013

Schweia, Malte (2013).

eSport. Unterschiede zwischen Computerspielern und eSportlern. Eine qualitative Studie im Bereich des kompetitiven Computerspielens.

München: GRIN-Verl., Universität Kiel/Philosophische Fakultät. Bachelorarbeit.

<http://www.grin.com/de/e-book/229973/esport>

Das Spielen von Computerspielen ist nach wie vor eine Randerscheinung in unserer Gesellschaft. Es wird häufig eher negativ über das Spielen am PC berichtet (vgl. beispielhaft: RTL Gamescom Beitrag) und wenig auf die beteiligten Personen eingegangen. Auch die wissenschaftliche Literatur ist sehr knapp bemessen. Wenn überhaupt, wird in Büchern auf die sozialen Effekte von Onlinespielen wie World of Warcraft eingegangen, nicht aber auf den speziellen Bereich des Spielens als Beruf.

Diese Bachelor-Arbeit versucht, sich dem Thema des Computerspielens aus einem soziologischen Blickwinkel zu nähern. Das Thema soll dabei nicht sein, welche Auswirkungen das Spielen auf den Körper haben kann oder ob eine Suchtgefahr besteht, da diese Fragestellungen eher in der Psychologie oder Medizin zu verorten sind. Um auch die Diskussion über sogenannte „Killerspiele“ zu vermeiden, wird auch kein Bezug auf die in der Branche „First-Person-Shooter“ genannten Spiele genommen. Das als Grundlage gewählte Spiel StarCraft II – Wings of Liberty ist in Deutschland für Spieler ab 12 Jahren freigegeben und ist damit zwar „deutlich kampfbetonter“ aber weist durch seinen „historischen, futuristischen oder märchenhaft-mythischen Kontext“ genug Distanzierungsmöglichkeiten auf.

Durch die schnelle Verbreitung des Internets in den vergangenen Jahren wurde auch der Bereich der Computerspiele stark verändert. An die Stelle des Spielens an einem PC tritt immer stärker das gemeinsame Spielen über das Internet. Heutzutage gibt es unzählige viele Internetseiten, welche sich mit Spielen beschäftigen und noch mehr Spiele, welche einen Mehrspielermodus beinhalten. Spiele wie Counterstrike, Quake, WarCraft oder StarCraft brachten in den vergangenen Jahren Szenen hervor, welche es den besten Spielern ermöglichen von ihrer Freizeitbeschäftigung zu leben.

Im Vordergrund dieser Arbeit steht daher die Frage, warum einige Spieler den Schritt wagen, aus ihrem Hobby einen Beruf machen. Welche Unterschiede gibt es also zwischen dem Computerspieler, welcher aus Spaß in seiner Freizeit spielt und dem professionellen „eSportler“?

Um diese Frage zu beantworten wird die Methode der Grounded Theory angewandt. Durch narrative Interviews soll untersucht werden, warum einige Spieler das Spielen nur als Hobby betreiben, während andere den Schritt gewagt haben und mit diesem sehr speziellen Beruf ihren Lebensunterhalt bestreiten. Neben den narrativen Interviews, welche mit zwei Befragten geführt wurden, die das Spielen als Hobby betreiben, wurden vier Videoanalysen durchgeführt. Bei diesen Videos handelt es sich um Interviews mit Personen, die ihren Lebensunterhalt im Bereich des eSport verdienen. Zur Auswertung der Interviews wurde die inhaltlich strukturierende Inhaltsanalyse angewendet.

Die Auswertung von Interviews verschiedener internationaler Spieler wurde auch aufgrund der Beschaffenheit des eSport als internationales Phänomen durchgeführt. Es wäre selbst für eine Bache-

lorarbeit zu eng gefasst, sich lediglich mit einer lokalen Szene auseinander zu setzen, da große Teile des Phänomens nicht erklärt werden könnten. eSport ist eine Erscheinung, welche zu einem Großteil auf einer digitalen Ebene stattfindet, wobei Internet hierbei das meistgenutzte Medium ist. Es bildet die Grundlage für das Spielen gegeneinander, dient als Austauschplatz von Spielern, Zuschauern und Veranstaltern und bietet die Möglichkeit der Verbreitung von Inhalten verschiedener Art. Es werden ungewöhnlich viele Internetquellen zitiert, da fast alle Daten und Artikel zum Thema eSport lediglich im Internet Verbreitung finden. Außerdem werden in den selbstgeführten Interviews lokale Meinungen abgebildet, in den analysierten Videos hingegen wird ein internationaler Rahmen gewählt, um der weltweiten Verbreitung des eSport gerecht zu werden. Des Weiteren wird eine Quellenkritik wichtig sein, welche den Entstehungskontext der Quellen und die Absichten der teilnehmenden Personen betrachtet.

In Kapitel 2 dieser Arbeit wird die Forschungsmethode erklärt, die der Erarbeitung zu Grunde liegt. Dazu wird zunächst die Interviewform des narrativen Interviews vorgestellt und daran anschließend die Hauptaspekte der Grounded Theory dargestellt. Abschließend werden auch die zentralen Aspekte der inhaltlich strukturierenden Inhaltsanalyse aufgezeigt. In den folgenden Teilen vier und fünf werden die zentralen Begriffe dargestellt. Zum einen wird das für diese Arbeit grundlegende Spiel „StarCraft II – Wings of Liberty“ in seinen Grundzügen vorgestellt, damit ein Eindruck für die Anforderungen erlangt werden kann. An diese Vorstellung schließt sich die Definition des Begriffes eSport an. Erst nachdem diese Einführung gegeben ist, wird es möglich sein die Forschungsergebnisse in Kapitel 6 vorzustellen. Die Arbeit endet mit einem Fazit, in welchem die Fragestellung beantwortet wird. (geändert).

Analyse; Beruf; Computer; E-sport; Freizeitforschung; Freizeitverhalten; Gesellschaft; Internet; moderne; Profisport; qualitative; Spieler; Sportler; Sportsoziologie; Untersuchung; vergleichende; Videospiele; Videotechnik; Wettkampf.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2012

Michaluk, Tomasz (2012).

Changes in the meaning of physicality in modern sport – from disabled sports to e-sport.

In: *Physiotherapy/Fizjoterapia*, 20 (1), S. S. 64-70

Since the beginning of the 20th century, we have been observing evolutionary reevaluation of the meaning of physicality in sport. The development of sport of the disabled led to organisation of the first Paralympics Games in Rome in 1960. Thus, modern European culture clearly stressed the departure from the paradigm of the perfect body as a constituting condition of sports competition. The changes in the meaning of physicality in sport are also conditioned by factors, the moral and ethical value of which is not unambiguous or is outright negative. The departure from the idea of amateurship in modern Olympics is a process that ends with the full professionalism of the sportsmen, who count in the international stadiums and whose all activity in life is directed at training. A phenomenon that negatively influences the meaning of physicality of the people who practise sport and compete is illegal doping as it falsifies the picture of the body. In the last decade the dynamic development of so called e-sports has been increasingly important. The e-sport championships reflect the organisation of traditional sporting competitions (e.g. a complex system of qualifications, exploiting the infrastructure of the Olympic Games). E-sports exclude physicality from competition, substituting for it a digital simulacrum. ABSTRACT FROM AUTHOR.

*PEOPLE with disabilities; *PROFESSIONALISM in sports; *PSYCHOTHERAPY; *SPORTS competitions; E-sport; PARALYMPICS; Paralympics Games; Peirce; philosophy of sport; TWENTIETH century.

Quelle: SportDiscus.

2010

Suh, Young Ik; Pedersen, Paul M. (2010).

Participants' service quality perceptions of fantasy sports websites. The relationship between service quality, customer satisfaction, attitude, and actual usage (Übers.: Die Wahrnehmung der Servicequalität durch Teilnehmer auf Fantasy Sport Websites: die Beziehung zwischen Servicequalität, Kundenzufriedenheit, Einstellung und der tatsächlichen Nutzung).

In: *Sport marketing quarterly*, 19 (2), S. 78-87.

<http://fitpublishing.com/content/participants%E2%80%99-service-quality-perceptions-fantasy-sports-websites-relationship-between>

The purpose of this study was to examine participants' perceptions of the service quality of fantasy sports websites and to understand the relationship between service quality, satisfaction, attitude, and actual usage associated with the websites. Furthermore, this study compared the proposed service-quality model with a rival model to examine the role of satisfaction and attitude as mediating variables. The proposed service quality measure consisted of four perceived service quality dimensions (i.e., ease of use, trust, content, and appearance). A convenience sample of 279 participants was collected from message board users of four fantasy sports websites (i.e., ESPN.com Fantasy Games, Yahoo! Fantasy Sports, FOX Fantasy Sports, and NFL Events: Fantasy Sports). Structural analysis revealed that satisfaction and attitude acted as mediating variables connecting service quality and actual usage of fantasy sports websites. These results are discussed and the study's theoretical and practical sport marketing implications are detailed. Verf.-Referat.

Bewertung, Einstellung, innere, Erwartung, Internet, Konsum, Marketing, Nutzung, Qualität, Sportmanagement, Sportökonomie, Videospiel, Zufriedenheit.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Werdenich, Gudrun; Dormels, Rainer (Gutachter) (2010).

PC bang, E-Sport und der Zauber von StarCraft. Koreas einzigartige Rolle in der Welt des elektronischen Sports.

Boizenburg: Hülsbusch. Magisterarbeit.

<https://d-nb.info/1003712347/04>

Nicht nur sind Onlinespiele, allen voran das Genre der Massively Multiplayer Online Role Playing Games, für einen erheblichen Teil der Umsätze der koreanischen Unterhaltungsindustrie verantwortlich. Darüber hinaus hat sich eine Sportart schon lange etabliert, die in Europa ein soziales Schattendasein führt: der eSport, womit das wettkampfmäßige Spielen von Computer- oder Videospielen bezeichnet wird. Nach einem Überblick über die Geschichte und Gegenwart der elektronischen und digitalen Spiele, sowie einer Einführung in die wesentlichen Aspekte der Materie Computerspiele und eSport, beschäftigt sich die Autorin in der vorliegenden Arbeit mit der Frage, wie der elektronische Sport gerade in Korea einen weltweit so außergewöhnlichen Stellenwert erreichen konnte. Zunächst wird die Situation der eSportler in Korea mit Fokus auf die externen Faktoren betrachtet. Der Einfluss der Korea e-Sport Association wird dabei genauso unter die Lupe genommen wie der Beitrag der Medien, der Importpolitik, der PC bang und des Spieles StarCraft. Gleichzeitig untersucht die Autorin die Motivation, die hinter dem professionellen Spielen von Computerspielen steht, aus der Sicht intrinsischer Faktoren. Sowohl Mihaly Csikszentmihalyis flow-Konzept als auch Frederick Herzbergs 2-Faktoren-Theorie dienen als Basis für die Erklärung, warum der Beruf des koreanischen eSportlers eine derartige Faszinationskraft ausstrahlt. Die Antwort auf die Frage nach den Gründen für Koreas einzigartige Rolle als Top-eSportnation präsentiert sich als Potpourri der verschiedensten Aspekte, in dem die World Cyber Games ebenso ihren Platz finden wie Spielerlegende Lim Yohwan.

Elektronische Spiele üben einen signifikanten Einfluss auf die (süd-) koreanische Kultur, Gesellschaft und Wirtschaft aus. Onlinespiele sind nicht nur für einen erheblichen Teil der Umsätze der Unterhaltungsindustrie verantwortlich – es hat sich hier auch eine Sportart schon lange etabliert, die in Europa noch ein soziales Schattendasein fristet: der E-Sport, das wettkampfmäßige Spielen von Computerspielen. Koreanische Profispieler werden von ihren Fans wie Popstars gefeiert, verdienen mitunter sechsstellige Dollarbeträge pro Jahr und können sich nicht nur über die Anerkennung aus den Reihen ihrer Anhänger, sondern ebenso über die Unterstützung von Seiten der Politik und großer Unternehmen freuen. PC bang, E-Sport und der Zauber von StarCraft geht der Frage nach, warum und wie der elektronische Sport gerade in Korea einen weltweit so außergewöhnlichen Stellenwert erreichen konnte. Wie sehen die historisch-ökonomischen Rahmenbedingungen aus? Welche Bedeutung hat die „Korean Wave“? Welchen Beitrag leisten die Internetcafés, die „PC bang“? Die Antwort präsentiert sich als ein Potpourri der unterschiedlichsten Aspekte, in dem Importbeschränkungen ebenso eine Rolle spielen wie die World Cyber Games und die Korea e-Sports Association.

Online games, especially of the genre Massively Multiplayer Online Role Playing Games are responsible for a substantial amount of the Korean entertainment industrys sales. Beyond that a kind of sport that leads a shadowy existence in Europe has been well established in Korea for years: e-Sports, which represents competitive playing of computer and video games. After giving a general review of the history and presence of electronic and digital games, as well as an introduction of the main aspects of computer games and e-Sports, the author devotes her attention to the question, how electronic sports was able to reach a worldwide leading status in Korea. First the situation of cyber athletes in Korea will be considered focusing on external factors. The influence of the Korea e-Sports Association will be analysed as well as the contribution of media, import politics, PC bang and the game StarCraft. Additionally the author examines the motivations for becoming a professional player regarding intrinsic factors. Both Mihaly Csikszentmihalyis flow-concept and Frederick Herzbergs 2-factor-theory provide a basis for the explanation why the profession of Korean e-Sports players exerts such a great fascination. Analysing the question why Korea plays such a major role in being the top eSport nation the answers are wide ranged, whereas World Cyber Games effect the issue as well as player legend Lim Yohwan.

Computer; Entwicklung; Fachverband; Freizeitforschung; geschichtliche; Gesellschaft; internationale; Internet; Jugendlicher; Kommerzialisierung; Kommunikationswissenschaft; Korea; Kulturwissenschaft; Massenmedium; Professionalisierung; soziales; Sozialwissenschaft; Soziologie; Spielforschung; Spielkultur; Sportökonomie; Sportveranstaltung; Südkorea; Verhalten; Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2009

Arabnia, Hamid R.; Arreymbi, Johnnes; Clincy, Victor A.; Droegehorn, Olaf; Lu, Joan; Solo, Ashu M.G. et al. (Hg.) (2009).

Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development. ICOMP 2006, Las Vegas, Nevada, USA, June 26-29, 2006.

Las Vegas (Nev.): Computer Science Research, Education and Applications

The 2006 World Congress in Computer Science, Computer Engineering, and Applied Computing (WORLDCOMP'06) was composed of 28 conferences (all held simultaneously, same location and dates: June 26-29, 2006, USA). One of those was The 2006 International Conference on Computer Games Development (CGD'06).

Computer; Entwicklung; Freizeitforschung; Internet; Kommunikationswissenschaft; Massenmedium; Medienforschung; Sozialwissenschaft; Soziologie; Spielforschung; Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Beyer, Anja; Kreuzberger, Gunther (Hg.) (2009).

Digitale Spiele – Herausforderung und Chance. Beiträge der Tagungen LIT 2006 und 2007.

Boizenburg: Hülsbusch.

<https://d-nb.info/1078863202/04>

Digitale Spiele gehören seit langem zu den erfolgreichsten Medien weltweit. Sie sind aber nicht nur Unterhaltungsmedien, sondern auch Computerprogramme, PR-Werkzeuge, Lernwelten und vieles mehr. Zu einer Zeit, als digitale Spiele verstärkt in die öffentliche Wahrnehmung traten, widmeten sich in 2006 und 2007 zwei Tagungen unter dem Titel „Digitale Spiele – Herausforderung & Chance“ dem wissenschaftlichen Gedankenaustausch über das Phänomen Computerspiele. Der Vielgestaltigkeit des Untersuchungsgegenstandes entsprechend wurde dabei ein interdisziplinärer Ansatz verfolgt. Dieser Kongressband bietet umfassende Einblicke in die verschiedenen Zugänge zu einer interdisziplinären Wissenschaft der Digitalen Spiele. Er umfasst sowohl Beiträge aus den technischen Bereichen Netztechnologien, Sicherheitstechnologien und Computergrafik, als auch aus den Bereichen Kognitionspsychologie, Pädagogik, Kommunikations- und Medienwissenschaft sowie aus den Bereichen Marketing und Vertrieb. Dieses Buch richtet sich an Wissenschaftler, Praktiker, Studierende, Dozenten, Game Designer und Spieleentwickler, die sich für aktuelle, interdisziplinäre Forschungsansätze im Bereich Digitale Spiele interessieren.

Computer; Freizeitforschung; Gesellschaft; Internet; Jugendlicher; Kognitionspsychologie; Kommunikationswissenschaft; Kulturwissenschaft; Lernen; Massenmedium; Medienforschung; Mediensport; Netzwerk; Pädagogik; soziales; Sozialpädagogik; Sozialwissenschaft; Soziologie; Spielkultur; Videospiel.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Schmuck, André; Schmuck, Patrick (2009).

Einflüsse vergesellschaftender Faktoren auf posttraditionale Vergemeinschaftungsformen am Beispiel der eSport-Szene.

Duisburg. (Working Papers kultur- und techniksoziologische Studien (WPkts). 6/2009).

https://www.uni-due.de/imperia/md/content/wpkts/wpkts_2009_06_v2012.pdf

„Dieses Paper stellt Erkenntnisse vor, die im Rahmen einer empirischen Untersuchung der ‚eSport-Szene‘ gewonnen werden konnten. Einerseits werden Einflüsse und Auswirkungen gesellschaftlicher Wandlungs- und Veränderungsprozesse (Technisierung, Kommerzialisierung, Wettbewerb) auf posttraditionale Vergemeinschaftungsformen und auf die sozialen Beziehungen involvierter Akteure dargestellt. Andererseits werden daraus ableitbare Überlegungen zum Beitrag technikzentrierter jugendkultureller Szenen für die Sozialisation von Jugendlichen vorgestellt.“ (Autorenreferat).

Interaktive Medien; Internet; Jugendkultur; Jugendlicher; Kommerzialisierung; Soziale Beziehung; Sozialer Wandel; Sport; Technisierung; Wettbewerb.

Quelle: FIS Bildung.

2007

Turtiainen, Riikka (2007).

Virtual athletes. Media sport consumers of today (Übers.: Virtuelle Athleten: Mediensportkonsumenten von heute).

In: Bettina Kratzmüller, Matthias Marschik, Rudolf Müllner, Hubert D. Szemethy und Elisabeth Trinkl (Hg.): Sport and the construction of identities proceedings of the XIth International CESH-Congress, Vienna, September 17th - 20th 2006 (Übers.: Sport und Identitätskonstruktion Kongressakten des XIth International Congress of the »European Committee for Sports History« (CESH), Wien, 17. - 20. September 2006). Wien: Turia + Kant, S. 854-858

Der Beitrag befasst sich mit aktiven Medien-Sportkonsumenten, nach Verf. sog. „virtuelle-Athleten“, und Veränderungen, die mit der Digitalisierung der Medien innerhalb der zurückliegenden Jahre einhergegangen sind. Dabei definiert Verf. die „Anatomie“ der virtuellen Athleten und diskutiert, inwiefern und in welcher Form der virtuelle Athlet am sportlichen Geschehen selbst teilnimmt. Speziell geht Verf. auf das Internet ein, das in diesem Zusammenhang Extraintformationen liefert, als eine virtuelle Kneipe in Form von Foren agieren kann und somit die herkömmlichen Übertragungswege ergänzt. Gleichwohl erläutert Verf. in diesem Zusammenhang die Relevanz des Fernsehens und gemeinsame Fernseherlebnisse in Form von Stadionbesuchen, „Fan-Festen“ und „Public-Viewing“. Der virtuelle Athlet ist nach Verf. jemand, der nah am Spielgeschehen bleiben, nach einem Spiel seine Meinung diskutieren möchte und ggf. selber seine Erlebnisse mit der Umwelt teilt. Abschließend erläutert Verf. die Änderungen der Technik auf ihre Forschung und wie sie diese nun zum eigenen Nutzen einsetzen konnte. (Orthmann).

Archäologie; Ethnologie; Geisteswissenschaft; Identität; Kongress; Kultur; Kunst; Politik; Psychologie; Religion; Soziologie; Sportgeschichte; Sportsoziologie.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

3 Serious Games und Exergames: Videospiele als Lern- und Trainingsmittel

2018

Fromme, Johannes; Unger, Alexander (Hg.) (2018).

Computer games and New Media cultures a handbook of Digital Games Studies (Übers.: Computerspiele und Kulturen der neuen Medien Ein Handbuch der Digital Games Studies).

Dordrecht: Springer Science and Business Media.

<https://link.springer.com/book/10.1007/978-94-007-2777-9?page=1#toc>

Digital gaming is today a significant economic phenomenon as well as being an intrinsic part of a convergent media culture in postmodern societies. Its ubiquity, as well as the sheer volume of hours young people spend gaming, should make it ripe for urgent academic enquiry, yet the subject was a research backwater until the turn of the millennium. Even today, as tens of millions of young people spend their waking hours manipulating avatars and gaming characters on computer screens, the subject is still treated with scepticism in some academic circles. This handbook aims to reflect the relevance and value of studying digital games, now the subject of a growing number of studies, surveys, conferences and publications.

As an overview of the current state of research into digital gaming, the 42 papers included in this handbook focus on the social and cultural relevance of gaming. In doing so, they provide an alternative perspective to one-dimensional studies of gaming, whose agendas do not include cultural factors. The contributions, which range from theoretical approaches to empirical studies, cover various topics including analyses of games themselves, the player-game interaction, and the social context of gaming. In addition, the educational aspects of games and gaming are treated in a discrete section. With material on non-commercial gaming trends such as 'modding', and a multinational group of authors from eleven nations, the handbook is a vital publication demonstrating that new media cultures are far more complex and diverse than commonly assumed in a debate dominated by concerns over violent content.

Computer; E-sport; Fernsehen; Forschungsstand; Freizeitforschung; Gesellschaft; Internet; Jugendlicher; Kulturwissenschaft; Massenmedium; Mediensport; moderne; Netzwerk; Pädagogik; Realität; soziales; Sozialpädagogik; Sozialwissenschaft; Soziologie; Spielkultur; Videospiele; virtuelle.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2016

Chaline, Franck (2016).

Le jeu vidéo comme outil pédagogique et sportif grâce au Serious Game et à l'e-sport (Übers.: Das Videospiele als Lern- und Sportgerät: Dank Serious Games und E-Sport).

Saarbrücken: Editions universitaires européennes

Le jeu vidéo ne devait être, à l'origine, qu'un simple amusement, destiné à divertir ses utilisateurs. Pourtant, avec le temps, le développement de cette pratique, et en parallèle, de notre société, apporta de nombreuses interrogations sur son utilisation et sur son utilité, comme les effets des jeux sur les joueurs, ce que pourrait apporter le jeu s'il était utilisé comme outil pédagogique, etc. À travers ce dossier, nous observerons, développerons et analyserons différents aspects du jeu vidéo, notamment, premièrement, le jeu vidéo dit « traditionnel », ses effets sur les joueurs et sur la société, ainsi que les organisations mises en place autour de celui-ci. De même, nous étudierons une version différente du jeu vidéo le serious game. Nous développerons l'aspect pédagogique que cela a, ou pourrait, apporter,

s'il était utilisé correctement au sein d'institutions scolaires. Puis nous terminerons sur le côté sportif du jeu vidéo, avec l'e-sport. Nous analyserons son évolution, la raison qui fait qu'il soit considéré comme un sport, et la façon dont il pourrait être utilisé par des travailleurs sociaux, au même titre que d'autres pratiques sportives et culturelles.

Computer; Entwicklung; E-sport; geschichtliche; Gesellschaft; Internet; Lehre; Motivationsforschung; Nutzung; Pädagogik; Soziologie; Trendanalyse; Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Hennig, Martin; Krahl, Hans (Hg.) (2016).

Spielzeichen. Theorien, Analysen und Kontexte des zeitgenössischen Computerspiels.

Glückstadt: Hülsbusch.

http://www.vwh-verlag.de/vwh/wp-content/uploads/2016/03/titelei_hennig-krahl.pdf

Hinter der konventionalisierten Bildoberfläche des Computerspiels verbirgt sich strukturell eine komplexe Kommunikationsform, die verschiedene Zeichensysteme und intertextuelle wie auch intermediale Bezüge inkorporiert. Nur die Berücksichtigung dieser komplexen Kombinatorik sowie hiermit korrelierter Produktions- und Rezeptionsprozesse wird der soziokulturellen Reichweite von Spielzeichen und -praktiken gerecht und kann die kulturellen Muster aufdecken, die das Dispositiv Computerspiel mit Bedeutung aufladen.

Damit fordert das Computerspiel etablierte Disziplinen heraus, sich zu vernetzen, Begriffe anzugleichen und fächerübergreifende Methodenprogramme zu entwickeln. Im Sammelband wird deshalb aus unterschiedlichsten disziplinären Perspektiven den Spezifika von Spielzeichen und ihrer kulturellen Wahrnehmung nachgegangen. Im Rahmen eines medienwissenschaftlichen und kultursemiotischen Schwerpunkts thematisieren die Beiträge dabei unter anderem pädagogische und soziologische Aspekte, gendertheoretische und rezeptionsästhetische Perspektiven sowie Gesichtspunkte des Game Designs.

Neben allgemeinen Merkmalen des Computerspieldispositivs liegt ein Schwerpunkt auf aktuellen Tendenzen der Computerspielkultur: Neuere Spiel- und Erzählformate (Serialität, ‚Indie-Games‘ etc.) sowie die Einbettung des Computerspiels in transmediale Kontexte werden auf ihre (medien-) kulturellen Bezüge und Auswirkungen im Hinblick auf die Theoriebildungen der Game Studies befragt.

Computer; E-sport; Fernsehen; Freizeitforschung; Gesellschaft; Internet; Jugendlischer; Kulturwissenschaft; Massenmedium; Mediensport; Netzwerk; Pädagogik; Semiotik; soziales; Sozialpädagogik; Sozialwissenschaft; Soziologie; Spielkultur; Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Schulz, Manuel; Griebenow, Beate; Neusius, Andrea; Vogeler, Claudia; Papenberg, Kerstin (Hg.) (2016).

Fernausbildung schärft Perspektiven... technologiegestützte Bildung als Motor von Innovationsprozessen.

Augsburg: Ziel-Verl. (Grundlagen der Weiterbildung).

<https://www.schulthess.com/buchshop/detail/ISBN-9783940562333/Schulz-Martin-Neusius-Andrea/Fernausbildung-schaerft-Perspektiven>

Neue Medien in der Wissensgesellschaft, Kompetenzentwicklung durch technologiegestützte Bildung, Simulation, Web 2.0-Anwendungen, Bildungscontrolling, Führungskultur und Dynamischer Content – das sind nur einige Stichworte aus dem thematischen Spektrum des vorliegenden Tagungsbandes. Anknüpfend an die Diskussion mehrerer Fernausbildungskongresse der Bundeswehr beleuchten die Autoren technologiebasierte Bildung aus interdisziplinärer Perspektive. Sie vertiefen dabei nicht nur

theoretische Fragestellungen, sondern bereichern die wissenschaftliche Fachdebatte auch um praktische Aspekte, indem sie Erfahrungen aus Implementierungsprojekten reflektieren.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

van Hilvoorde, Ivo (2016).

Sport and play in a digital world.

In: *Sport, Ethics & Philosophy*, 10 (1), S. S. 1-4.

<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/17511321.2016.1171252>

An introduction is presented in which the editor discusses reports within the issue including the impact of gaming on children, virtual environment in a digital game, and the fundamental of motor skills in esports.

*ESPORTS; *MOTOR ability; *VIDEO games -- Competitions.

Quelle: SportDiscus.

Wiemeyer, Josef (2016).

Spielerisches und entdeckendes Lernen – neue Potenziale für die Bildung?

In: Manuel Schulz, Beate Griebenow, Andrea Neusius, Claudia Vogeler und Kerstin Papenberg (Hg.): *Fernausbildung schärft Perspektiven... technologiegestützte Bildung als Motor von Innovationsprozessen*. Augsburg: Ziel-Verl. (Grundlagen der Weiterbildung), S. 409-424.

<https://www.schulthess.com/buchshop/detail/ISBN-9783940562333/Schulz-Martin-Neusius-Andrea/Fernausbildung-schaerft-Perspektiven>

In diesem Beitrag werden Potenziale von Simulation, Game-Based Learning und Serious Games für die Aus-, Fort- und Weiterbildung im Bildungsbereich erörtert. (geändert).

Neue Medien in der Wissensgesellschaft, Kompetenzentwicklung durch technologiegestützte Bildung, Simulation, Web 2.0-Anwendungen, Bildungscontrolling, Führungskultur und Dynamischer Content – das sind nur einige Stichworte aus dem thematischen Spektrum des vorliegenden Tagungsbandes. Anknüpfend an die Diskussion mehrerer Fernausbildungskongresse der Bundeswehr beleuchten die Autoren technologiebasierte Bildung aus interdisziplinärer Perspektive. Sie vertiefen dabei nicht nur theoretische Fragestellungen, sondern bereichern die wissenschaftliche Fachdebatte auch um praktische Aspekte, indem sie Erfahrungen aus Implementierungsprojekten reflektieren.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2015

Baca, Arnold; Stöckl, Michael (Hg.) (2015).

Sportinformatik X: Jahrestagung der dvs-Sektion Sportinformatik vom 10.-12. September 2014 in Wien.

Hamburg: Feldhaus, Ed. Czwalina. (Schriften der Deutschen Vereinigung für Sportwissenschaft, Band 259, 244).

http://www.feldhausverlag.de/shop/9783880206229_SportinformatikX_Inhaltsverzeichnis.pdf

Der Tagungsband des 10. Symposiums der dvs-Sektion Sportinformatik (10.-12. September 2014, Wien) enthält Beiträge zu aktuellen Projekten und Entwicklungen in der Sportinformatik. Das Themenspektrum der Beiträge reicht von Datenaufnahme und -analyse, Datenbanken und Data Mining, Modellbildung und Simulation, über Fragen des eLearnings, bis hin zu Mobilien Systemen und Sportgeräte-Entwicklung. Verl.-Info.

Biomechanik; Datenanalyse; Datenauswertung; Datenerhebung; E-Learning; Entwicklung; Leistungsanalyse; Leistungsdiagnostik; Modellbildung; Simulation; Software; Spielanalyse; Sportgerät; Sportinformatik; Sportmedizin; Sportpädagogik; Technologie; Trainingswissenschaft.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Jost, Patrick; Künz, Andreas (Hg.) (2015).

Digitale Medien in Arbeits- und Lernumgebungen Beiträge zum Usability Day XIII, 12. Juni 2015.

Lengerich: Pabst Science Publ.

<http://d-nb.info/1072580942/04>

Modernes Unterrichten und das Zusammenarbeiten im Team orientieren sich immer stärker an verfügbaren Technologien. Der digitale, verteilte Raum stellt Möglichkeiten und Herausforderungen für Mediendidaktik und Teamwork im Speziellen und für Pädagogik und vernetztes Arbeiten ganz allgemein dar. Auf der Grundlage von aktuellen Forschungsthemen und technologischen Neuheiten werfen Autorinnen und Autoren in diesem Tagungsband einen Blick in die nahe Zukunft des Unterrichts und Zusammenarbeitens in der digitalen Welt. Verschiedenste Aspekte werden beleuchtet und thematisieren Spezialgebiete und Schnittstellen aus Forschungsbereichen wie: Digital Game-Based Learning, Augmented-Reality & VR, Digital Collaboration und Cloud Computing, Mobile Learning und Massive Open Online Courses, Personalisierte Lernumgebungen.

Kommunikationswissenschaft; Lernen; Massenmedium; Medienforschung; Realität, virtuelle.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Möller, Carsten; Furley, Philip; Memmert, Daniel (2015).

More than a waste of time? Critical reflection of digital games in sport contexts (Übers.: Mehr als Zeitverschwendung? kritische Betrachtung digitaler Spiele in Sportkontexten).

In: Patrick Jost und Andreas Künz (Hg.): Digitale Medien in Arbeits- und Lernumgebungen Beiträge zum Usability Day XIII, 12. Juni 2015. Lengerich: Pabst Science Publ, S. 54-61.

https://www.researchgate.net/publication/301788428_Critical_Reflection_of_Digital_Games_in_Sport_Contexts

The goal of the present research was to investigate the beneficial effects of playing sport video games in addition to on-field training within a quasi-experimental field study amongst adolescent soccer players. Specifically, we tested whether one group of soccer players who received an additional soccer-specific training with the game EA FIFA 14 showed additional benefits concerning motivation, self-efficacy, and soccer-specific tactical skills compared to a group that received a placebo video game training. Both groups received exactly the same on-field soccer training for one week. The results indicate that there were no carry-over effects from playing EA FIFA 14 on any of the dependent variables. This pattern of results suggests that caution is warranted regarding the positive transfer of digital games to real-world behavior. Future research should focus on a systematical adaptation of the digital games to the demands of the real-world behavior.

Kommunikationswissenschaft; Lernen; Massenmedium; Medienforschung; Realität, virtuelle.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Wiemeyer, Josef (2015).

Digitale Spiele im Fokus der Sportwissenschaft. Zwischen Verteufelung und Heilsbotschaften.

In: Ralf Brand, Christian Ernst, Claus Krieger, Christian Kröger und Jan Sohnsmeier (Hg.): Schulsport und Sportspiele Facetten von Sportwissenschaft; Festschrift für Wolf-Dietrich Miethling. Schorndorf: Hofmann, S. 197-210.

<http://www.sportfachbuch.de/index.php?cmd=show&typ=Buch&nr=8880>

Digitale Spiele, d. h. Spiele, welche mithilfe von Geräten mit Microprozessor gespielt werden, sind – ungeachtet der vielfach benannten und belegten Gefahren – längst zu einem anerkannten Kulturgut avanciert, das immer noch die Diskussionen polarisiert. Im Jahre 1990, also vor fast 25 Jahren, äußerte sich Wolf Miethling zu digitalen Spielen. In diesem Beitrag sollen die von Wolf Miethling diskutierten Thesen zum Anlass genommen werden zu reflektieren, wie sich die von ihm damals diskutierten Argumente im Licht der zwischenzeitlichen Entwicklungen darstellen. Wolf Miethling diskutierte in seinem Beitrag acht Thesen, welche im folgenden Text zunächst aufgeführt und dann expliziert und diskutiert werden sollen. (geändert).

Beobachtung; Forschung; Forschungsstand; Geschlechterforschung; Geschlechterverhältnis; Schiedsrichter; Schulsport; Spielbeobachtung; Sportdidaktik; Sportinformatik; Sportlehrer; Sportlehrerverhalten; Sportpädagogik; Sportspiel; Sportunterricht; Sportwissenschaft.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2014

Göbel, Stefan (Hg.) (2014).

Proceedings of the 2014 ACM International Workshop on Serious Games Orlando, FL, USA – November 03 - 07, 2014 (Übers.: Proceedings des ACM International Workshop on Serious Games Orlando, Florida, USA - 03.-07. Nov. 2014).

New York (N.Y.): Association for Computing Machinery/Special Interest Group on Multimedia

Since the founding of ACM SIGMM in 1993, ACM Multimedia has been the worldwide premier conference and a key world event to display scientific achievements and innovative industrial products in the multimedia field. At ACM Multimedia 2014, we will celebrate its twenty-second iteration with an extensive program consisting of technical sessions covering all aspects of the multimedia field in forms of oral and poster presentations, tutorials, panels, exhibits, demonstrations and workshops, bringing into focus the principal subjects of investigation, competitions of research teams on challenging problems, and also an interactive art program stimulating artists and computer scientists to meet and discover together the frontiers of artistic communication.

Computer; Informationsspeicherung; Informationstechnik; Innovation; Kongress; Multimedia; Technologie; Wissenschaftsinformation.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Göbel, Stefan; Wiemeyer, Josef (Hg.) (2014).

Games for training, education, health and sports 4th International Conference on Serious Games, GameDays 2014, Darmstadt, Germany, April 1-5, 2014; proceedings (Übers.: Spiele für Training, Bildung, Gesundheit und Sport 4. International Conference on Serious Games, GameDays 2014, Darmstadt, Deutschland, 1.-5. April 2014; Proceedings).

Cham: Springer International Publishing, GameDays. (Information systems and applications, incl. internet/web, and HCI, 8395).

<https://link.springer.com/book/10.1007%2F978-3-319-05972-3>

This book constitutes the refereed proceedings of the 4th International Conference on Serious Games for Training, Education, Health and Sports, Game Days 2014, held in Darmstadt, Germany, in April 2014. The 13 full papers presented together with 3 short papers, 2 keynotes, and 3 workshop papers were carefully reviewed and selected for inclusion in this book. The topics of the papers are settled in the fields of (game-based) training, teaching and learning, authoring tools, mobile gaming, health and rehabilitation, and citizen science. The papers address a broad scope of issues, including mechanisms and effects of (Serious) Games, adaptation and personalisation, local, mobile, and internet learning

and education applications, game, reuse and evaluation, game settings, types of learners, problem solving etc.

Aktivität, körperliche; Alterssport; Apoplexie; Belastung, körperliche; Computersimulation; E-Learning; Fitness; Freizeitsport; Gesundheit; Gesundheitssport; Herzfrequenz; Rehabilitationsprogramm; Spiel; Spielangebot; Training, körperliches; Training, präventives.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Schwarzer, Bettina; Spitzer, Sarah (Hg.) (2014).

Digitale Spiele im interdisziplinären Diskurs. Entwicklungen und Perspektiven der Alltagskultur, Technologie und Wirtschaft.

Baden-Baden: Nomos-Verl.-Ges.

<https://d-nb.info/1052556698/04>

In den vergangenen Jahren haben sich digitale Spiele fest in unserer Gesellschaft etabliert. Ihnen wohnt eine Faszination inne, die Personen über alle Gesellschafts- und Altersschichten hinweg erfasst. Ob Online-Rollenspiele und Social Games oder Serious Games – die Bandbreite an Spielekonzepten ist vielfältig. Doch welche Faktoren bedingen die Anziehungskraft virtueller Spielwelten, und welche Chancen und Risiken bergen digitale Spiele in sich? Mit diesen Fragestellungen setzt sich der vorliegende Sammelband auseinander. Er behandelt digitale Spiele in einem interdisziplinären Diskurs von Öffentlichkeit, Alltag, Wirtschaft und Technologie. Mit Beiträgen von: Tamara Ebner, Marc Hauck, Elke Hemminger, Olaf Horstmann, Carina Michel, Friedemann Rapp, Bettina Schwarzer, Kai Erik Trost und Stephan Wilczek.

Begriffsbestimmung; Computer; E-sport; Gesellschaft; Identität; Identitätsfindung; Internet; Jugendlischer; Kognitionspsychologie; Mediensport; Netzwerk; soziales; Sozialpädagogik; Sozialwissenschaft; Soziologie; Spielkultur; Sportökonomie; Sportsoziologie; Sucht; Technologie; Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2013

Bredl, Klaus; Bösche, Wolfgang (Hg.) (2013).

Serious games and virtual worlds in education, professional development, and healthcare (Übers.: Serious Games und virtuelle Welten in Ausbildung, beruflicher Weiterentwicklung und im Gesundheitswesen).

Hershey (Penn.): IGI Global.

<https://www.igi-global.com/gateway/book/72157>

Too often the suggestion of using games and virtual environments in an educational setting is met with skepticism and objections. Many traditionally-oriented educators are simply not aware of the benefits that come from implementing digital games into an instructional environment. Serious Games and Multi-User Virtual Environments in Education, Professional Development, and Healthcare seeks to counter these doubts by explaining how digital environments can easily become familiar and beneficial for educational and professional development. Highlighting techniques beyond the traditional practice, this reference source is useful for researchers, academics, professionals, and students interested in the benefits to implementing these games into various aspects of our environment. Verl.-Info.

Ausbildung; Ausbildung, spezielle; Computersimulation; E-Learning; Gesundheitswesen; Karriere, berufliche; Lernen; Realität, virtuelle; Videospiele; Weiterbildung.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Holzinger, Andreas; Ziefle, Martina Cornelia; Hitz, Martin; Debevc, Matjaz (Hg.) (2013).

Human factors in computing and informatics first international conference; proceedings; SouthCHI 2013, Maribor, Slovenia, July 1 - 3, 2013 (Übers.: Menschliche Faktoren in der Computeranwendung und in der Informatik erste internationale Konferenz; Proceedings; SouthCHI 2013 Maribor, Slowenien, 01.-03. Juli 2013).

Berlin: Springer. (Lecture notes in computer science, 7946).

<http://www.springerlink.com/content/978-3-642-39062-3>

This book constitutes the refereed proceedings of the First International Conference on Human Factors in Computing and Informatics, SouthCHI 2013, held in Maribor, Slovenia, in July 2013. SouthCHI is the successor of the USAB Conference series and promotes all aspects of human-computer interaction. The 38 revised full papers presented together with 12 short papers, 4 posters and 3 doctoral thesis papers were carefully reviewed and selected from 169 submissions. The papers are organized in the following topical sections: measurement and usability evaluation; usability evaluation - medical environments; accessibility methodologies; game-based methodologies; Web-based systems and attribution research; virtual environments; design culture for ageing well: designing for "situated elderliness"; input devices; adaptive systems and intelligent agents; and assessing the state of HCI research and practice in South-Eastern Europe. Verf.-Referat.

Bildungswesen; Computer; Gesundheit; Gesundheitserziehung; Gesundheitsförderung; Informatik; Pädagogik.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Koubek, Jochen; Mosel, Michael; Werning, Stefan (Hg.) (2013).

Spielkulturen. Funktionen und Bedeutungen des Phänomens Spiel in der Gegenwartskultur und im Alltagsdiskurs.

Glückstadt: Hülsbusch.

<http://d-nb.info/1044720077/04>

Der öffentliche Diskurs über Computerspiele wird oft verengt auf Begriffe wie Sucht oder Gewalt. Dennoch ist in letzter Zeit zu beobachten, dass gewisse Funktionsbereiche westlicher postindustrieller Kulturen von Spielphänomenen ‚unterwandert‘ werden. Dabei reicht das Anwendungsfeld für Spielmechanismen von Lernförderung über Modellierung von Konfliktsituationen bis hin zu ökonomischen Zwecken. Der vorliegende Sammelband präsentiert ausgewählte Beiträge der Tagung „Spielkulturen“ der Universität Bayreuth, die am 15./16. Februar 2013 stattfand. Ziel des Sammelbandes ist es, der Komplexität der gegenwärtigen Spielkultur aus verschiedenen Perspektiven gerecht zu werden, ohne das Medium zu glorifizieren oder zu verurteilen. Stattdessen ist eine konstruktive Diskussion vonnöten, zu der dieser Sammelband einen Beitrag leistet. Elf AutorInnen bringen jeweils ihre fachspezifische Sicht auf die Medialität des Spiels ein, um den öffentlichen Diskurs thematisch zu erweitern.

Computer; E-sport; Fernsehen; Freizeitforschung; Gesellschaft; Internet; Jugendlicher; Kulturwissenschaft; Massenmedium; Netzwerk; Pädagogik; soziales; Sozialpädagogik; Sozialwissenschaft; Soziologie; Spiel; Spielforschung; Spielkultur; Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Marston, Hannah Ramsden; Smith, Stuart T. (2013).

Understanding the digital game classification system: a review of the current classification system and its implications for use within games for health (Übers.: Das Verständnis des Digital-Game-Classification-Systems Ein Review des aktuellen Klassifikationssystems und seine Implikationen für die Verwendung der Gesundheitsspiele).

In: Andreas Holzinger, Martina Cornelia Ziefle, Martin Hitz und Matjaz Debevc (Hg.): Human factors in computing and informatics first international conference; proceedings; SouthCHI 2013, Maribor, Slovenia, July 1 - 3, 2013 (Übers.: Menschliche Faktoren in der Computeranwendung und in der Informatik erste internationale Konferenz; Proceedings; SouthCHI 2013 Maribor, Slowenien, 01.-03. Juli 2013). Berlin: Springer (Lecture notes in computer science, 7946), S. 314-331.

<http://www.springerlink.com/content/978-3-642-39062-3>

This paper discusses and identifies the current video game classification systems employed throughout North and South America, Europe, Eurasia, Far East and Australasia. Ten main systems are employed, and although there are similarities, there are differences across the systems concerning: content descriptors, rating process and age categories. This paper proposes a series of recommendations for the classification of off-the-shelf games used by clinicians within the healthcare sector, for ease of use and clarity while implementing games for rehabilitation use. It is suggested; a worldwide classification system would facilitate a greater understanding and eradicate issues which occur by clinicians, support networks and patients utilizing this innovative approach to aid rehabilitation. For such a system to be established, a number of regional organizations, industry professionals, academics and end-users would be required to outline a format, and establish an appropriate system to be utilized.

Bildungswesen; Computer; Gesundheit; Gesundheitserziehung; Gesundheitsförderung; Informatik; Pädagogik.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2012

Byshko, Roman; Dahmen, Thorsten; Gratkowski, Maciej; Gruber, Markus; Quintana, Juan; Saupe, Dietmar et al. (Hg.) (2012).

Sportinformatik 2012 9. Symposium der Sektion Sportinformatik der Deutschen Vereinigung für Sportwissenschaft vom 12.-14. Sept. 2012 in Konstanz; Beiträge.

Konstanz: Deutsche Vereinigung für Sportwissenschaft; Universität Konstanz; Gesellschaft für Informatik.

<https://d-nb.info/1079719148/34>

Nach der zweiten Sektionstagung der dvs-Sektion Sportinformatik im Jahr 1998 an der Universität Konstanz fand im September 2012 das 9. Symposium der dvs-Sektion am selben Ort statt. Das Symposium wurde erstmals auch von der Gesellschaft für Informatik e. V. (GI) unterstützt. In den 32 Vorträgen und zwei Postern und Software-Demonstrationen der Teilnehmerinnen und Teilnehmer wurden die aktuellen Entwicklungen in den Gegenstandsbereichen der Sportinformatik • Datenaufnahme, • Datenanalyse, • Modellbildung und Simulation, • Datenbanken und Sports Datamining, • Visualisierung, Präsentation und e-Learning, • Kommunikation und mobile Systeme, • Sportgeräte-Entwicklung und deren Anwendungen in der Sportwissenschaft sowie Querbezüge zu verwandten Forschungsgebieten präsentiert und diskutiert. Tagungssprachen waren Deutsch und Englisch. Zur Sektionstagung wurden Extended Abstracts im Umfang von bis zu vier Seiten eingereicht und jeweils von mehreren Mitgliedern des Programmkomitees begutachtet. Nach der Tagung haben die meisten der Autoren der angenommenen Einreichungen ihre Abstracts zu vollen Beiträgen ausgearbeitet, die in diesem Band zusammengefasst sind. Einige der besten Beiträge werden in diesem Jahr zusätzlich

in der Zeitschrift *International Journal of Computer Science in Sport (IJCSS - Int J Comp Sci Sport)* erscheinen. Aus dem Vorwort.

Computersimulation; Datenanalyse; Datenauswertung; Datenbank; Datendokumentation; Datenerfassung; Datenerhebung; Datenverarbeitung, elektronische; Deutsche Vereinigung für Sportwissenschaft; Entwicklung; Informationstechnik; Simulation; Sportgeräteforschung; Sportinformatik; Sporttechnologie; Sportwissenschaft; Trainingsgerät.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Göbel, Stefan; Müller, Wolfgang; Urban, Bodo; Wiemeyer, Josef (Hg.) (2012).

E-Learning and games for training, education, health and sports. 7th international conference, edutainment 2012, and 3rd international conference, GameDays 2012, Darmstadt, Germany, September 18-20, 2012, Proceedings (Übers.: E-Learning und Spiele für Training, Erziehung, Gesundheit und Sport 7. internationale Konferenz, Edutainment 2012, und 3. internationale Konferenz, GameDays 2012, Darmstadt, Deutschland, 18.-20. September 2012, Konferenzband).

Berlin: Springer.

<http://link.springer.com/content/pdf/bfm%3A978-3-642-33466-5%2F1.pdf>

This book constitutes the refereed proceedings of the 7th International Conference on E-Learning and Games, Edutainment 2012, held in conjunction with the 3rd International Conference on Serious Games for Training, Education, Health and Sports, GameDays 2012, held in Darmstadt, Germany, in September 2012. The 21 full papers presented were reviewed and selected for inclusion in this book. They are organized in topical sections named: game-based training; game-based teaching and learning; emerging learning and gaming technologies; authoring tools and mechanisms; and serious games for health. Verl.-Info (gekürzt).

affektives; Aktivität; Computer; Computersimulation; E-Learning; kognitives; Kongress; körperliche; körperliches; Lernen; motorisches; spezielles; sportliches; Training; Unterhaltung; Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Martin, Anna Lisa; Wiemeyer, Josef (2012).

Technology-mediated experience of space while playing digital sports games (Übers.: Durch Technologie vermittelte Raumerfahrungen während des Spiels mit digitalen Sportspielen).

In: *International journal of computer science in sport*, 11 (1), S. 135-146.

<https://iacss.org/index.php?id=60>

The general aim of the research project presented in this paper is to analyze the different interactions between human, technology and space within existing theoretical frameworks from different disciplines and to apply these approaches to digital sports games. One particular aim is to investigate the impact of playing expertise or a manipulation of game situations, as well as the use of different technical devices on game experience and how game experiences in the 'virtual' world transfer to the 'real' world. The core assumption is that the interposition of technology brings up specific transformations in the coupling of perception and action that do not exist in real sports situations. The project is based on a generic framework relating theory and empirical results. In the exploratory phase guideline-based qualitative interviews were applied after playing a dance game. Results confirm the feasibility of the theoretical approach. There is, e.g., a correlation between high scores and the feeling of spatial presence. Participants with previous dancing experience felt more involved in the game. Further studies in the experimental phase are planned to reveal more details. Verf.-Referat.

Befragung, Bewegungserfahrung, Interaktion, Raumerfahrung, Realität, virtuelle, Software, Spielerfahrung, Sportinformatik, Tanz, Technologie, Videospiele, Wahrnehmung, räumliche, Wahrnehmungspsychologie.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Martin, Anna Lisa; Wiemeyer, Josef (2012).

The impact of different gaming interfaces on spatial experience and spatial presence. A pilot study (Übers.: Der Einfluss verschiedener Spiele-Interfaces auf Raumerlebnis und räumliche Präsenz eine Pilotstudie).

In: Roman Byshko, Thorsten Dahmen, Maciej Gratkowski, Markus Gruber, Juan Quintana, Dietmar Saupe et al. (Hg.): Sportinformatik 2012 9. Symposium der Sektion Sportinformatik der Deutschen Vereinigung für Sportwissenschaft vom 12.-14. Sept. 2012 in Konstanz; Beiträge. Konstanz: Deutsche Vereinigung für Sportwissenschaft; Universität Konstanz; Gesellschaft für Informatik, S. 138-145.

<https://d-nb.info/1079719148/34>

The general aim of the pilot study was to analyze and compare the impact of different game interfaces on spatial experience and spatial presence in digital games. The study is based on a generic framework integrating different theories and empirical results of the first pilot study of the research project. In the pilot study selected questionnaires were completed after playing two digital beach-volleyball games. Results show that there are differential influences of game interfaces on spatial experience and presence (self-location). Furthermore, an impact of different interfaces on flow experience was found. Verf.-Referat (geändert)

Der Beitrag erschien zudem als: Martin, Anna Lisa & Wiemeyer, Josef (2012). The impact of different gaming interfaces on spatial experience and spatial presence a pilot study. In: Göbel, Stefan; Müller, Wolfgang; Urban, Bodo & Wiemeyer, Josef (Eds.), E-Learning and games for training, education, health and sports 7th international conference, edutainment 2012, and 3rd international conference, Game-Days 2012, Darmstadt, Germany, September 18-20, 2012, Proceedings (pp. 177-182). Berlin: Springer.

Computersimulation; Datenanalyse; Datenauswertung; Datenbank; Datendokumentation; Datenerfassung; Datenerhebung; Datenverarbeitung, elektronische; Deutsche Vereinigung für Sportwissenschaft; Entwicklung; Informationstechnik; Simulation; Sportgeräteforschung; Sportinformatik; Sporttechnologie; Sportwissenschaft; Trainingsgerät.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2011

Link, Daniel; Wiemeyer, Josef (Hg.) (2011).

Sportinformatik trifft Sporttechnologie. 8. Symposium der dvs-Sektion Sportinformatik in Kooperation mit der Deutschen Interdisziplinären Vereinigung für Sporttechnologie vom 15. - 17. September 2010 in Darmstadt.

Hamburg: Feldhaus, Ed. Czwalina. (Schriften der Deutschen Vereinigung für Sportwissenschaft, 217).

<http://d-nb.info/1017942900/04>

Vom 15. bis zum 17. September 2010 fand in den Räumlichkeiten des Fraunhofer Instituts für Graphische Datenverarbeitung (IGD) in Darmstadt die Tagung der dvs-Sektion Sportinformatik in Kooperation mit der Deutschen Interdisziplinären Vereinigung für Sporttechnologie (DIVERS) statt. Die Veranstaltung wurde gemeinsam von dem Institut für Sportwissenschaft der Technischen Universität Darmstadt sowie der Fakultät für Sportwissenschaft der Technischen Universität München ausgerichtet. Die beiden Disziplinen Sportinformatik und Sporttechnologie haben traditionell ein enges Verhältnis. Als technologiebezogene Teildisziplin der Sportwissenschaft stehen sie nicht nur in in-

haltlicher Nähe, sondern kennzeichnen sich auch durch gemeinsame Forschungsthemen und Forschungsmethoden, die sich nur mit Expertise auf beiden Gebieten bearbeiten bzw. einsetzen lassen. In diesem Sammelband sind Beiträge zusammengefasst, welche über den aktuellen Forschungs- und Entwicklungsstand aus Sportinformatik und Sporttechnologie informieren. Das Themenspektrum reicht von der Konstruktion und Optimierung von Sport- und Trainingsgeräten, den Einsatz von Mess- und Diagnosesystemen im Sport, über Fragen des eLearnings, der Modellierung und Simulation von Prozessen und Bewegungsabläufen bis hin zu der mathematischen-informatischen Analyse von Sportspielen. Die Tagung dokumentierte einmal mehr - sowohl im Hinblick auf die Breite als auch Tiefe - die quantitativ und qualitativ hochwertigen Beiträge von Sportinformatik und Sporttechnologie zu Fragen und Problemen in nahezu allen Bereichen des Sports. In den Präsentationen und Diskussionen wurde deutlich, dass eine Interdisziplinarität eine unverzichtbare Voraussetzung für adäquate Forschungs- und Entwicklungsaktivitäten an der Schnittstelle zwischen Sportwissenschaft, Informatik und Ingenieurwissenschaften ist. In dieser Hinsicht ist die Entwicklung von Sportinformatik und Sporttechnologie - sowohl im Hinblick auf die Kooperation mit den sportwissenschaftlichen Anwendungsfeldern als auch mit den Basis- bzw. Mutterwissenschaften - noch nicht abgeschlossen. Aus dem Vorwort.

Analyse, biomechanische; Bewegungsanalyse; Bewegungslehre; Biomechanik; E-Learning; Entwicklung; Leistungsdiagnostik; Messgerät; Spielanalyse; Sportgerät; Sportgerätforschung; Sportinformatik; Sporttechnologie; Sportwissenschaft; Trainingsgerät; Trainingssteuerung; Trainingswissenschaft.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Mehm, Florian; Hardy, Sandro; Göbel, Stefan; Steinmetz, Ralf (2011).

Authoring-Tools für die Erstellung von Exergames.

In: Daniel Link und Josef Wiemeyer (Hg.): Sportinformatik trifft Sporttechnologie. 8. Symposium der dvs-Sektion Sportinformatik in Kooperation mit der Deutschen Interdisziplinären Vereinigung für Sporttechnologie vom 15. - 17. September 2010 in Darmstadt. Hamburg: Feldhaus, Ed. Czwalina (Schriften der Deutschen Vereinigung für Sportwissenschaft, 217), S. 255-259.

<http://d-nb.info/1017942900/04>

Exergames, also Computerspiele, deren Zweck die spielerische Förderung von sportlichen Aktivitäten ist, sind in jüngster Zeit durch populäre Angebote aus der Wirtschaft sowie durch wissenschaftliche Ansätze (s. z. B. Baranowski et al., 2010) in den Fokus gerückt. Im Folgenden soll der Einsatz von Autorensystemen im Bereich der Exergames motiviert und untersucht werden. Als Kontext dienen die Arbeiten der Serious Games Gruppe des Fachgebiets Multimedia Kommunikation der TU Darmstadt, u.a. in dem durch das Bundesministerium für Bildung und Forschung geförderten Projekt Motivotion 60+ zur Motivierung älterer Menschen zu mehr Bewegung, in dessen Kontext SportwissenschaftlerInnen an der Entwicklung des vorgestellten Ansatzes beteiligt sind. Für eine Zusammenfassung s. Göbel et al. (2010). Unter dem Begriff Autorensystem werden Programme zusammengefasst, die es AnwenderInnen (AutorInnen) ermöglichen, mittels eines möglichst einfach zu erlernenden und benutzbaren Interfaces Anwendungen zu erstellen und damit die zugrundeliegenden Techniken auch Nicht-ExpertInnen zugänglich zu machen. Allgemeine Beispiele sind etwa HTML-Editoren für Webseiten oder e-Learning Autorensysteme. Im Bereich der Exergames ist der Einsatz eines speziell auf diesen Anwendungszweck zugeschnittenen Autorensystems aufgrund mehrerer Gründe wünschenswert. Sowohl initial bei der Entwicklung des Exergames als auch während der Lebenszeit des Spiels ist es nötig, in die Entwicklung des Spiels ExpertInnen aus der Sportwissenschaft einzubeziehen, die die spezifischen Anforderungen des Spiels an die diversen möglichen Zielgruppen (z. B. ältere Personen, Personen mit körperlichen Einschränkungen, Kinder, ...) beachten und die Inhalte des Spiels darauf anpassen können. Ein Autorensystem ermöglicht hier, diese ExpertInnen enger in den Entwicklungsprozess des Spiels einzubeziehen und befähigt sie damit, ihre Expertise direkter einzubringen. Während es im Bereich von Autorensystemen für allgemeine Computerspiele einige Beispiele gibt, ist der

Bereich der speziellen Autorensysteme für Exergames noch sehr wenig erschlossen. Deshalb werden im Folgenden einige der nötigen Schritte auf dem Weg zu diesen Systemen beschrieben. Allgemeine Spiele-Autorensysteme wie etwa das StoryTec-Autorensystem (Mehm, 2010) verwenden im Autorenprozess hauptsächlich typische Computerspiele-Daten. Während diese Daten auch in Exergames von Interesse sein können ist es nötig weitere Daten speziell für diese Spiele zu verwenden. Allgemeine Daten dieser Art sind Vitalparameter der SpielerInnen wie etwa Herzfrequenz oder Schwierigkeitsgrad. Zusätzlich kann es je nach Spiel sinnvoll sein spezielle Eingabegeräte und Sensoren in das Spiel zu integrieren. Nach der Fertigstellung des Spiels kann es gewünscht sein, ein Spiel auf eine bestimmte Person genauer zuzuschneiden. Dies kann etwa durch persönliche TrainerInnen passieren, die die Fortschritte dieser Person überwacht und die nächsten Spieleinheiten ähnlich zur Erstellung eines persönlichen Trainingsplans individuell anpassen kann. Ein Autorensystem ermöglicht hier auch nicht in die Computerspieleentwicklung involvierten TrainerInnen, diese Aufgabe zu erfüllen. Ein weiterer Punkt der für den Einsatz von Autorensystemen in diesem Gebiet spricht ist die Langzeitmotivation, die eine übliche Schwachstelle in Exergames ist. Verf.-Referat (gekürzt).

Analyse, biomechanische; Bewegungsanalyse; Bewegungslehre; Biomechanik; E-Learning; Entwicklung; Leistungsdiagnostik; Messgerät; Spielanalyse; Sportgerät; Sportgeräteforschung; Sportinformatik; Sporttechnologie; Sportwissenschaft; Trainingsgerät; Trainingssteuerung; Trainingswissenschaft.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Wendel, Viktor; Hardy, Sandro; Göbel, Stefan; Steinmetz, Ralf (2011).

Adaption und Personalisierung von Exergames.

In: Daniel Link und Josef Wiemeyer (Hg.): Sportinformatik trifft Sporttechnologie. 8. Symposium der dvs-Sektion Sportinformatik in Kooperation mit der Deutschen Interdisziplinären Vereinigung für Sporttechnologie vom 15. - 17. September 2010 in Darmstadt. Hamburg: Feldhaus, Ed. Czwalina (Schriften der Deutschen Vereinigung für Sportwissenschaft, 217), S. 152-156.

<http://d-nb.info/1017942900/04>

Exergames werden bisher vorwiegend von einer jungen Zielgruppe zur Unterhaltung eingesetzt. Damit können sie eine gute Ergänzung, aber kein Ersatz für richtigen Sport sein. Im Bereich der Rehabilitation jedoch können Exergames für Patienten eine Vielzahl von Alternativen zu teilweise recht langweiligen Übungen darstellen und dadurch die Motivation erhöhen. Dazu ist es notwendig, dass die Exergames auf den Spieler/Patienten personalisiert werden können und sich an dessen Leistung adaptieren können, damit ein optimales Training ermöglicht wird. Unter Verwendung eines Autorenwerkzeuges kann Fachpersonal die Möglichkeit gegeben werden, personalisierte Trainingspläne für Exergames zu erstellen, die direkt im Spiel umgesetzt werden können. An der Technischen Universität Darmstadt befinden sich einige Exergames in der Entwicklung, die Personalisierung und Adaption unterstützen sollen. Zukünftige Arbeiten müssen sich mit der Thematik beschäftigen, die Wirksamkeit dieser Adaptions- und Personalisierungsmechanismen nachzuweisen. Auch der Einsatz und die Einbindung von Sensorik zur Adaption muss weiter erforscht werden. Zusammenfassung.

Analyse, biomechanische; Bewegungsanalyse; Bewegungslehre; Biomechanik; E-Learning; Entwicklung; Leistungsdiagnostik; Messgerät; Spielanalyse; Sportgerät; Sportgeräteforschung; Sportinformatik; Sporttechnologie; Sportwissenschaft; Trainingsgerät; Trainingssteuerung; Trainingswissenschaft.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2010

Nacke, Lennart; Drachen, Anders; Göbel, Stefan (2010).

Methods for evaluating gameplay experience in a serious gaming context (Übers.: Methoden zur Evaluierung der Spielerfahrungen im Kontext von Serious Games).

In: Josef Wiemeyer und Stefan Göbel (Hg.): Serious games for sports and health proceedings - Game Days 2010, March 25th - 26th, 2010 (Übers.: Serious Games für Sport und Gesundheit Tagungsband - Game Days 2010, 25. bis 26. März 2010). Darmstadt: Technische Universität Darmstadt/Institut für Sportwissenschaft, S. 91-103.

<http://hci.usask.ca/uploads/174-Methods-for-Evaluating-Gameplay-Experience-in-a-Serious-Gaming-Context.pdf>

Gameplay experience (GX) is created during the process of player-game interaction, where this interaction has the goal to provide a motivating, fun experience for the player. Since GX is an important factor for the success or failure of a game, a formal classification of how to design for and evaluate GX is necessary. Using appropriate mechanisms for evaluation and measurement of GX allows the validation of good gameplay experiences. This paper presents an approach to formalize such evaluative methods and a roadmap for applying these mechanisms in the context of serious games. The authors first discuss related work of user experience (UX) and player experience models, based on which the authors propose a three-layer framework of GX. For each layer, a number of measurement methodologies are listed and the focus is put on physiological and technical metrics for game evaluation. Finally, the authors point out the potential use of this framework within the field of game-based learning and serious gaming for sports and health. Verf.-Referat (geändert)

Der Artikel ist auch im International journal of computer science in sport (2010)2, S. 40–51 erschienen. <http://hci.usask.ca/uploads/174-Methods-for-Evaluating-Gameplay-Experience-in-a-Serious-Gaming-Context.pdf>.

Aktivität; Computer; Computersimulation; Gesundheit; Kinder- und Jugendsport; Kongress; körperliche; Prävention; Realität; Rehabilitation; Spiel; Sportaktivität; Sportspiel; Videospiele; virtuelle.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Wiemeyer, Josef (2010).

Serious games – the challenges for computer science in sport (Übers.: Serious Games - Herausforderungen für die Sportinformatik).

In: International journal of computer science in sport 9 (2), S. 65-74.

<http://iacss.org/index.php?id=97>

Digital games can be used not only for fun and entertainment. The term 'serious games' denotes digital games serving serious purposes like education, training, advertising, research, and health. In the contribution the chances and challenges of serious games for computer science in sport will be discussed. Serious games, particularly adventure and shooter games, already play an important role in health education and rehabilitation, e.g., to enhance health-related physical activity, prevent asthma, change nutrition behavior and alleviate diabetes, prevent smoking or HIV. Serious games also offer new options for training in sport. In our laboratory, we developed a prototype for application in volleyball training. Education in sport and sport science is another promising application field of serious games. Particularly the natural sciences offer the opportunity to combine simulations and gaming in order to learn about the basics of movement. The effects of Serious Games depend on the specific game genre. They can be described and explained by different mechanisms including social, psychological, and motor processes. Despite first promising results the sustainability is a critical factor. In this regard, computer science in sport can help to develop and implement serious games and test appropriate settings that ensure sustainable use of serious games. Verf.-Referat.

Computer, Gesundheit, Informatik, Prävention, Rehabilitation, Spiel, Sportpädagogik, Sportspiel, Sportwissenschaft, Training, sportliches, Videospiele, Volleyballspiel.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2009

Beyer, Anja; Kreuzberger, Gunther (Hg.) (2009).

Digitale Spiele – Herausforderung und Chance. Beiträge der Tagungen LIT 2006 und 2007.

Boizenburg: Hülsbusch.

<https://d-nb.info/1078863202/04>

Digitale Spiele gehören seit langem zu den erfolgreichsten Medien weltweit. Sie sind aber nicht nur Unterhaltungsmedien, sondern auch Computerprogramme, PR-Werkzeuge, Lernwelten und vieles mehr. Zu einer Zeit, als digitale Spiele verstärkt in die öffentliche Wahrnehmung traten, widmeten sich in 2006 und 2007 zwei Tagungen unter dem Titel „Digitale Spiele – Herausforderung & Chance“ dem wissenschaftlichen Gedankenaustausch über das Phänomen Computerspiele. Der Vielgestaltigkeit des Untersuchungsgegenstandes entsprechend wurde dabei ein interdisziplinärer Ansatz verfolgt. Dieser Kongressband bietet umfassende Einblicke in die verschiedenen Zugänge zu einer interdisziplinären Wissenschaft der Digitalen Spiele. Er umfasst sowohl Beiträge aus den technischen Bereichen Netztechnologien, Sicherheitstechnologien und Computergrafik, als auch aus den Bereichen Kognitionspsychologie, Pädagogik, Kommunikations- und Medienwissenschaft sowie aus den Bereichen Marketing und Vertrieb. Dieses Buch richtet sich an Wissenschaftler, Praktiker, Studierende, Dozenten, Game Designer und Spieleentwickler, die sich für aktuelle, interdisziplinäre Forschungsansätze im Bereich Digitale Spiele interessieren.

Computer; Freizeitforschung; Gesellschaft; Internet; Jugendlicher; Kognitionspsychologie; Kommunikationswissenschaft; Kulturwissenschaft; Lernen; Massenmedium; Medienforschung; Mediensport; Netzwerk; Pädagogik; soziales; Sozialpädagogik; Sozialwissenschaft; Soziologie; Spielkultur; Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Mueller, Florian Floyd (2009).

Digital sport: merging gaming with sports to enhance physical activities such as jogging (Übers.:

Digitaler Sport: Zusammenführung von Gaming und Sport zur Verbesserung körperlicher Aktivitäten wie Jogging).

In: Nigel Pope, Kerri-Ann L. Kuhn und John J.H. Forster (Hg.): Digital sport for performance enhancement and competitive evolution. Intelligent gaming technologies (Übers.: Digitaler Sport zur Leistungssteigerung und Wettbewerbsentwicklung intelligente Spieltechnologien). Hershey (Penn.): IGI Global, S. 150-166.

<https://www.igi-global.com/chapter/digital-sport-merging-gaming-sports/8539>

Recent advances in computing technology have contributed to a new trend that merges digital gaming with physical sports activities and combines the advantages of both; such as contributing a health benefit and supporting distributed participants. This chapter describes prominent examples, and their underlying theoretical concepts and perspectives. In particular, it presents a design prototype, “Jogging over a Distance,” which offers social joggers the opportunity to run together, although being in two different locations. This approach demonstrates the potential for the merging of computer gaming technology with sports activities, to offer combined effects that have traditionally been limited to each respective domain. Future work on enhancing existing sports and gaming activities will support novel experiences previously not possible. This exciting new field has the potential to enhance users’ lives by making positive health contributions.

Computer; Digitalisierung; Entwicklung; E-sport; Leistungssteigerung; Spieler; Spielerverhalten; Spieelforschung; Spielverhalten; Sportaktivität; Sportspieelforschung; Sportwissenschaftler; Technologie; Training; Video; Videospiele; Wettkampf.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2008

Oesterhelt, Verena; Hofmann, Jürgen; Schimanski, Maren; Scholz, Martin; Altenberger, Helmut (Hg.) (2008).

Sportpädagogik im Spannungsfeld gesellschaftlicher Erwartungen, wissenschaftlicher Ansprüche und empirischer Befunde; Jahrestagung der dvs-Sektion Sportpädagogik vom 7.-9. Juni 2007 in Augsburg.

Hamburg: Czwalina. (Schriften der Deutschen Vereinigung für Sportwissenschaft, 175).

<http://d-nb.info/989078817/04>

Der Sammelband entstand im Rahmen der Jahrestagung 2007 der Sektion Sportpädagogik der Deutschen Vereinigung für Sportwissenschaft (dvs) an der Universität Augsburg. Die hohen gesellschaftlichen Erwartungen an den Sport, wie beispielsweise die Entwicklung sozialer Kompetenzen, Gewaltabbau oder Vorbeugung von Rechtsradikalismus, implizieren konkreten Handlungsbedarf. Vielfach wurden diese Erwartungen von der Sportpädagogik aufgegriffen, ohne jedoch konkrete Aussagen, die wissenschaftlichen Ansprüchen genügen, zu formulieren und empirische Befunde vorzulegen. Die Sportpädagogik sieht sich nun gefordert, über Interventionsstudien und weitere Forschungsaktivitäten Bedingungen zu benennen, um zielorientiert handeln zu können. Der Sammelband wirft einen kritischen Blick auf die Ansprüche gegenüber den Leistungen des organisierten Sports, zeigt den aktuellen Stand empirischer Befunde auf und stellt erste Lösungsansätze vor. Die Beiträge auf der Tagung waren in Hauptvorträge, 15 Arbeitskreise (AK) und verschiedene Posterbeiträge eingeteilt, die so auch im Inhaltsverzeichnis thematisch wiedergegeben werden. Die Autoren und ihre Beiträge sind: I. Hauptvorträge: 1. Brettschneider, Wolf-Dietrich: Mozart macht schlau und Sport bessere Menschen. Transfereffekte musikalischer Betätigung und sportlicher Aktivität zwischen Wunsch und Wirklichkeit. 2. Rees, C. Roger: School of sports and social values: Applying sport pedagogy research to interscholastic athletics and physical education. 3. Sygusch, Ralf: Stark im Team - Psychosoziale Ressourcen im Kinder- und Jugendsport. II. AK1: Was leisten qualitative Forschungsansätze in der Sportpädagogik? 4. Albert, Katrin: „Mein Sport macht mir halt Spaß“ - Favorisierte Bewegungskontexte von Mädchen mit niedrigem Bildungsniveau. 5. Richartz, Alfred; Hoffmann, Karen; Sallen, Jeffrey: Sichere Basis und feinfühliges Herausfordern: Die Trainer-Athleten-Beziehung im Kinderleistungssport aus der Perspektive der Bindungsforschung. 6. Hoffmann, Karen; Richartz, Alfred: Kinder im Leistungssport: Welche Rolle spielt die Bindungsrepräsentation? 7. Lochny, Mike: Zur Erfassung des Einsatzes von Lernstrategien beim selbstgesteuerten Bewegungslernen durch Experteninterviews im Kanusport. 8. Weigelt, Linda: Deutungsmuster von Sportlehrkräften zu Nähe und Distanz im Unterricht - eine qualitative Studie. III. AK 2: Bewegungserziehung im Kindergarten. 9. Ketelhut, Kerstin; Mohasseb, Iman; Ketelhut, Reinhard: Effektive Bewegungsförderung im frühen Kindesalter. 10. Bappert, Susanne; Duvinage, Kristin; Bös, Klaus: Überprüfung eines Bewegungsprogramms für Vorschulkinder hinsichtlich der Verbesserung der motorischen Fähigkeiten. 11. Everke, Julia: Die CoMiK-Studie (Cognition and Motor activity in Kindergarten) - Entwicklung und Evaluation eines Bewegungsförderungsprogramms zur Verbesserung kognitiver Fähigkeiten bei Kindergartenkindern. 12. Kirchem, Alfred; Bosak, Jens: Der „Mobile Kindergarten“. 13. Wydra, Georg: Bewegungsförderungskonzepte im Spannungsgefüge unterschiedlicher gesellschaftlicher Interaktionspartner. IV. AK 3: Motorische Basisqualifikation von Kindern - Mindeststandards für den Sportunterricht. 14. Kurz, Dietrich; Fritz, Thomas; Tscherpel, Ralf: Der MOBAQ-Ansatz als Konzept für Mindeststandards für den Sportunterricht? V. AK4: Sportunterricht, motorische Leistungsfähigkeit und Gesundheit bei inaktiven Kindern und Jugendlichen - Ergebnisse der KiGGS-MoMo-Studie. 15. Seidel, Ilka; Romahn, Natalie; Sygusch,

Ralf; Woll, Alexander; Worth, Anette: Sportunterricht – Bestandteil der körperlich-sportlichen Aktivität von Kindern und Jugendlichen in Deutschland. VI. AK5: Über die Verwirklichung sportpädagogischer Ansprüche. 16. Balz, Eckart; Bendel, Tim; Neumann, Peter: Über die Verwirklichung sportpädagogischer Ansprüche. 17. Neumann, Peter: Differenzanalytische Studien zum Schulsport – Grundlagen und Beispiele. 18. Kastrup, Valerie: Was nehmen Sportlehrer/innen als Diskrepanzen zwischen Anspruch und Wirklichkeit im Schulsport wahr und wie gehen Sie damit um? 19. Balz, Eckart; Fritz, Thomas: Kontraste zwischen Anspruch und Wirklichkeit: eine Re-Analyse der SPRINT-Studie. VII. AK 6: Mit Bewegung Ganztagschulen gestalten. Das Schulportrait als Instrument bewegungsorientierter Schulentwicklung. 20. Projektgruppe „Bewegungsorientierte Ganztagschule“: Mit Bewegung Ganztagschulen gestalten. Das Schulportrait als Instrument bewegungsorientierter Schulentwicklung. 21. Hildebrandt-Stramann, Reiner: Bewegungsorientierte Ganztagschulforschung – eine Einführung. 22. Derecik, Ahmet: Forschungsmethodologische Ansätze zur Erstellung von Schulportraits. 23. Stobbe, Cordula: Schulportrait der Sophie Scholl Schule in Gießen – ein Ausschnitt. 24. Senff, Oliver: Schulportrait der „Wartburgschule“ in Eisenach – ein Ausschnitt. 25. Laging, Ralf: Fallanalyse und Gruppenvergleich. VIII. AK 8: Bewegungsförderung und Fitness in der Schule: 26. Feilmeier, Thomas; Salzmann, Alexandra; Martin Scholz: Bewegungs- und sportorientierte Förderung eines Kindes mit besonderen Bedürfnissen in einer Klasse der ersten Jahrgangsstufe der Regelschule. 27. Kolb, Michael: „Fit am Ball“ – ein sportpädagogisches Projekt? IX. AK 9: Theoretische Ansätze und empirische Forschung zu Aspekten sozialen, kooperativen und selbstgesteuerten Lernens im und durch Sport. 28. Conzelmann, Achim; Valkanover, Stefan; Gerlach, Erin; Mirko Schmidt: Selbstkonzeptförderung im Sportunterricht – ein Studienentwurf. 29. Bund, Andreas: Selbstgesteuertes Lernen im Sport und Sportunterricht: Theoretische und praktische Zugänge. 30. Bähr, Ingrid: Empirische Unterrichtsforschung auf der Grundlage sportpädagogischer Theorie – das Beispiel kooperatives Lernen. X. AK 10: VARIA. 31. Sohnsmeier, Jan: Virtuelles Spiel und realer Sport – Eine Exploration der Verknüpfung von Computerspielen und Sporttreiben im Verständnis von Jugendlichen. 32. Bindel, Tim: „Bei uns geht das so...“ – Komplexe Strukturen im informellen Teamsport. XI. AK 11: Pilotprojekt „Tägliche Sportstunde an Grundschulen in NRW“. 33. Seyda, Miriam; Kamper, Svenja; Serwe, Esther; Thienes, Gerd: Pilotprojekt „Tägliche Sportstunde an Grundschulen in NRW“. XII. AK 12: Schulsport als pädagogische Herausforderung. 34. Hoffmann, Andreas: Erzieherische Impulse und Wirkungen des Sportunterrichts. 35. König, Stefan: Akzeptanzstudien als Chance schulpädagogischer Profilierung. 36. Kretschmer, Jürgen: Bewegungslandschaften auf dem Prüfstand. XIII. AK 13: Publikationen und empirische Forschung – Wie präsentiert sich die deutsche Sportpädagogik? 37. Hoffmann, Andreas: Publikationen und empirische Forschung – Wie präsentiert sich die deutsche Sportpädagogik? 38. Zaal, Alfred; Friedrich, Michael: Die Sportpädagogik im Spiegel der Zeitschriften „sportpädagogik“ und „sportunterricht“. 39. Hoffmann, Andreas: Die Sportpädagogik im Spiegel der Zeitschriften „Sportwissenschaft“ und „Spectrum der Sportwissenschaften“. 40. Raiser, Eva; Votteler, Andreas: Die Sportpädagogik im Spiegel der dvs-Tagungsbände. 41. Roth, Robin; Hoffmann, Andreas: Die Sportpädagogik im Spiegel ihrer Web-Präsentation. XIV. AK 14: Sportunterricht als Untersuchungsgegenstand. 42. Gogoll, André: Wissenserwerb im Sportunterricht der gymnasialen Oberstufe. Zwischen Utopieüberschuss und Realisierungsmöglichkeiten. 43. Thienes, Gerd: Einstellungen von Sportlehrkräften zum Trainieren im Sportunterricht. 44. Voll, Stefan: Facetten der verbalen Schülerkommunikation im Sportunterricht – eine komparative Studie unter besonderer Berücksichtigung der Vulgarien. 45. Giese, Martin: Strukturmerkmale erfahrungsorientierten Sportunterrichts. XV. AK 15: Problembereiche im Sport. 46. Tscherpel, Ralf: Der Sportverein als Risiko- oder Protektivfaktor: Was motiviert jugendliche Fußballer, Alkohol zu trinken? 47. Augste, Claudia; Schimanski, Maren; Engelhardt, Katrin; Altenberger, Helmut; Lames, Martin: Wie vorbildlich benehmen sich Spieler, Trainer und Zuschauer? – Ein Sportspielvergleich. 48. Augste, Claudia; Klebrig, Florian; Lames, Martin: Heterogenität im Schulfußball – Der Einfluss von BMI, Vereinszugehörigkeit und Migrationshintergrund von Hauptschülern der 8. Klasse auf Spielverhalten und Mannschaftsintegration. 49. Schulze, Bernd: Erwartungen, Ansprüche und Befunde zum Sport in Lateinamerika. XVI. Posterbeiträge. 50. Belz, Christian: Bewältigungsstrategien von Belastungen, Stressoren und Konflikten im Sportunterricht. 51. Brandl-Bredenbeck, Hans-Peter;

Kessler, Catie; Stefani, Miriam: Kinder heute – Bewegungsmuffel, Fast Food Junkies, Medienfreaks? Lebensstile und Gesundheitsverhalten im internationalen Vergleich. 52. Hietzge, Maud: Videogestützte Selbstreflexion in der Sportlehrerausbildung – Reaktivität, Akzeptanz und „how to do“. 53. Sallen, Jeffrey: Selbstmedikation und Konsum von Supplementen im Nachwuchsleistungssport – ein Problemfeld mit pädagogischer Relevanz. 54. Scheid, Volker; Albert, Andreas; Adolph, Helga: „Talentsuche und Talentförderung in Hessen – Zum Leistungsstand von Grundschulkindern in Talentaufbaugruppen“. 55. Schweer, Martin K.W.; Gerwinat, Alexandre; Söker, Maike: Pädagogisch-psychologische Kompetenzen von Sportlehrkräften - Ergebnisse einer Pilotstudie zu deren handlungsleitenden Kognitionen. Buchrücken und Inhaltsverzeichnis.

Aktivität; Bewegungserziehung; Deutsche Vereinigung für Sportwissenschaft; empirische; Fähigkeit; Forschung; Forschungsstand; Ganztagschule; Gesundheit; Kindergarten; Kommunikation; körperliche; Leistungsfähigkeit; Lernen; Lernstrategie; Motivationsforschung; motorische; Schulsport; soziales; Sportpädagogik; Sportpielforschung; Sportunterricht; Talentförderung; Talentsuche; Unterrichtsfor-schung; verbale; Verhaltensforschung; Videospiele; Wissenserwerb.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2007

Sharma, Ramesh C. Ed.; Mishra, Sanjaya Ed. (2007).

Cases on Global E-Learning Practices: Successes and Pitfalls.

o. O.: Hershey, Pa IGI Global (701 E. Chocolate Ave., Hershey, PA, 17033, USA).

<http://www.igi-pub.com/Bookstore/TitleDetails.aspx?TitleId=132>

“Cases on Global E-Learning Practices: Successes and Pitfalls” looks into global practices of e-learning, examining the successes and failures of e-learning professionals. It provides a judicious mix of practical experiences and research in the form of case studies. Written by experts from all over the globe, this book shows how to design instructional strategies for e-learning, illustrates the application of e-learning with case studies, and reviews the potential of e-learning in education and training. “Cases on Global E-Learning Practices: Successes and Pitfalls” gives an understanding of the practical implementation of e-learning technologies, including what to do and what to avoid. Chapters of this book include: (1) Global E-Learning Practices (Ramesh Sharma and Sanjaya Mishra); (2) Online Learning with the Use of WebVT Vista (Alina Zapalska and Dallas Brozik); (3) Combining Synchronous and Asynchronous Distance Learning for Adult Training in Military Environments (Ilias Maglogiannis and Costa’s Kaposi’s); (4) A Case Study on Education Networks and Brokerage (Gunnar Martin, Oliver Boil, August-Wilhelm Scheer, and Udo Winand); (5) Transitioning to E-Learning (Carmen Gonzales, Susan Bussmann, Bethany Bovard, and Julia Parra); (6) Using E-Learning to Globalize a Teacher Education Program (Hilary Wilder); (7) Delivery of a Social Science Online Program in India (Shobhita Jain); (8) Introducing Integrated E-Portfolio across Courses in a Postgraduate Program in Distance and Online Education (Madhumita Bhattacharya); (9) The Mediated Action of Educational Reform (Donna Russell); (10) VIPER (John Beaumont-Kerridge); (11) Investigating Patterns of Cognitive and Interactive Acts in an Online Student Cooperative Program (Lucio Teles and Nancy Johnston); (12) Learning Sport Management through Interaction with the Real World (Alistair Inglis, Matthew Nicholson, and Clare Hanlon); (13) Experimentation and Challenge (Raffaella Sette); (14) Learning Computer Science over the Web (Jarkko Suhonen and Erkki Sutinen); (15) Fiji Implements Blended E-Learning as Appropriate Flexible Learning (Elspeth McKay); (16) Project-Based Learning in Chemical Engineering Education Using Distance Education Tools (Katia Tannous); (17) The “Pastoral” in Virtual Space (Mary Griffiths and Michael Griffiths); (18) Using Scenario-Based Learning for E-Learning in Vocational Education (K. C. Chu); (19) An E-Workshop Model for Teacher Training (Yan Hanbing and Zhu Zhiting); (20) Creating a Multimedia Instructional Product for Medical School Students (Mitchell Weisburgh); (21) Hard Fun (Colette Wanless-Sobel); (22) ESPORT Demonstration Project, Canada (Patrick Fahy and Patrick Cum-

mins); (23) EBS E-Learning and Social Integrity (Byung-Ro Lim); and (24) Case Studies on Learners and Instructors in an E-Learning Ecosystems (Vive Kumar, Chris Groeneboer, Stephanie Chu, Dianne Jamieson-Noel, and Cindy Xin).

Active Learning; Asynchronous Communication; Australia; Blended Learning; Business Administration Education; Canada; Case Studies; Chemical Engineering; China; Computer Science Education; Computer Software; Cooperative Programs; Criminology; Demonstration Programs; Distance Education; Educational Change; Educational Strategies; Electronic Learning; Engineering Education; Fiji; Finland; Foreign Countries; Global Approach; Graduate Study; Greece; High School Students; India; Integrity; Korea; Medical Education; Medical Students; Military Training; Missouri; Multimedia Instruction; Networks; New Jersey; New Zealand; Online Courses; Portfolios (Background Materials); Social Sciences; South Korea; Student Projects; Synchronous Communication; Teacher Education; Teacher Education Programs; Teleconferencing; Undergraduate Study; Vocational Education; West Virginia.

Quelle: FIS Bildung.

3.1 Erwachsene und Senioren

2017

Sowle, Ashleigh J.; Francis, Sarah L.; Margrett, Jennifer A.; Shelley, Mack C.; Franke, Warren D. (2017).

A community-based exergaming physical activity program improves readiness-to-change and self-efficacy among rural-residing older adults (Übers.: Ein gemeindebasiertes Exergaming-Programm verbessert die Bereitschaft zur Verhaltensänderung und die Selbstwirksamkeit ländlich lebender älterer Menschen).

In: *Journal of aging and physical activity: JAPA*, 25 (3), S. 432-437.

<http://journals.humankinetics.com/doi/abs/10.1123/japa.2015-0278>

Rural-residing older adults (OA) are not meeting physical activity (PA) recommendations, such that identifying methods of increasing PA among OA remains an ongoing challenge. This study evaluated the effect of a community-based exergaming program on PA readiness-to-change and self-efficacy among rural-residing OA (n = 265). There was a significant (p = .008) increase in readiness-to-change classification from PRE to POST. Significant increases in self-efficacy, or confidence in their ability to be physically active for a prescribed period of time, were detected for 35 (p = .011) and 40 min (p = .035) of continuous PA. PA self-efficacy change for 35 min of continuous PA (F [3,137] = 3.973, p = .010) and 40 min of continuous PA (F [3,137] = 2.893, p = .038) were influenced by the interaction between PRE self-reported health and PRE PA readiness-to-change levels. Results suggest that an exergaming-themed PA intervention is effective at increasing PA participation and self-efficacy for PA among rural-residing OA.

Aktivität, körperliche, Bewegung, Bewegungsverhalten, Gerontologie, Lebensführung, Motivation, Selbstwirksamkeit, Seniorenalter, Seniorensport, Spiel, Untersuchung, empirische, Verhaltensänderung, Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2016

Guzmán, José F.; López-García, Jesús (2016).

Acute effects of exercise and active video games on adults' reaction time and perceived exertion

(Übers.: Intensive Effekte von Bewegung und aktiven Videospiele auf die Reaktionszeit und die wahrgenommene Anstrengung bei Erwachsenen).

In: *European journal of sport science* (8), S. 1197-1203.

<http://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/17461391.2016.1186744>

The purpose of the present study was to examine the acute effects of resting, aerobic exercise practised alone, and aerobic exercise with active video games (AVG), on complex reaction time (CRT) and the post-exercise acute rate of perceived exertion (RPE) in young healthy adults. The experimental group was composed of 92 healthy young adults, 78 males and 13 females (age M = 21.9 ± 2.7 years) who completed two sessions, A and B. In session A, participants rode 30 min on an ergometer, while in session B they exercised for 30 min on an ergometer while playing an AVG on a Wii. The control group was composed of 30 young adults, 26 males and 4 females (age M = 21.4 ± 2.9 years) who rested for 30 min. In each session, a CRT task was performed before and after exercising or resting, and post-exercise global RPE was noted. Repeated measures general linear model (GLM) and Wilcoxon tests were performed. (1) Both aerobic exercise alone and aerobic exercise combined with AVG improved CRT, while resting did not; (2) aerobic exercise combined with AVG did not improve CRT more than

aerobic exercise only; and (3) RPE was lower after aerobic exercise combined with AVG compared with aerobic exercise only. In young adults, exercise produces acute benefits on CRT, and practising exercise with AVG helps to decrease RPE.

Aerobic, Belastungswahrnehmung, Bewegung, sportliche, Erholung, Erwachsener, Forschung, empirische, Freizeitsport, Leistungsvergleich, Reaktionszeit, Sportwissenschaft, Training, spezielles, Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2014

Strand, Kara A.; Francis, Sarah L.; Margrett, Jennifer A.; Franke, Warren D.; Peterson, Marc J. (2014).

Community-based exergaming program increases physical activity and perceived wellness in older adults (Übers.: Kommunales „Exergaming“-Programm erhöht die körperliche Aktivität und das wahrgenommene Wohlbefinden älterer Erwachsener).

In: *Journal of aging and physical activity: JAPA* 22, (3), S. 364-371.

10.1123/JAPA.2012-0302

Exergaming may be an effective strategy to increase physical activity participation among rural older adults. This pilot project examined the effects of a 24-wk exergaming and wellness program (8 wk onsite exergaming, 16-wk wellness newsletter intervention) on physical activity participation and subjective health in 46 rural older adults. Sociodemographic data and self-reported physical activity were analyzed using descriptive statistics and Cochran's Q, respectively. Qualitative data were reviewed, categorized on the basis of theme, and tabulated for frequency. Increased physical activity and perceived health were the most reported perceived positive changes. Significant increases in physical activity participation were maintained among participants who were physically inactive at baseline. Best-liked features were physical activity and socialization. Findings suggest that this pilot exergaming and wellness program is effective in increasing physical activity in sedentary rural older adults, increasing socialization, and increasing subjective physical health among rural older adults. Verf.-Referat.

Aktivität, körperliche, Bewegung, Bewegungsmangel, Gerontologie, Gesundheitsförderung, Seniorenalter, Sozialisation, Spiel, Sportprogramm, Untersuchung, empirische, Videospiele, Wohlbefinden, Übungsprogramm.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2013

Korn, Oliver; Brach, Michael; Hauer, Klaus; Unkauf, Sven (2013).

Exergames for elderly persons. Physical exercise software based on motion tracking within the framework of ambient assisted living (Übers.: „Exergames“ für Senioren Trainingssoftware auf Basis von Bewegungserfassung im Rahmen des „Ambient Assisted Living“).

In: Klaus Bredl und Wolfgang Bösch (Hg.): *Serious games and virtual worlds in education, professional development, and healthcare* (Übers.: *Serious Games und virtuelle Welten in Ausbildung, beruflicher Weiterentwicklung und im Gesundheitswesen*). Hershey (Penn.): IGI Global, S. 258-268.

<http://www.igi-global.com/pdf.aspx?tid=95846&ptid=72157&ctid=15&t=table%20of%20contents>

This chapter introduces the prototype of a software developed to assist elderly persons in performing physical exercises to prevent falls. The result - a combination of sport exercises and gaming - is also called "exergame." The software is based on research and development conducted within the "motivation60+" research project as part of the AAL-program (Ambient Assisted Living). The authors outline

the use of motion recognition and analysis to promote physical activity among elderly people: it allows Natural Interaction (NI) and takes away the conventional controller, which represented a hurdle for the acceptance of technical solutions in the target group; it allows the real-time scaling of the exergame's difficulty to adjust to the user's individual fitness level and thus keep motivation up. The authors' experiences with the design of the exergame and the first results from its evaluation regarding space, interaction, design, effort, and fun, as well as human factors, are portrayed. The authors also give an outlook on what future exergames using motion recognition should look like. Verf.-Referat.

Ausbildung; Ausbildung, spezielle; Computersimulation; E-Learning; Gesundheitswesen; Karriere, berufliche; Lernen; Realität, virtuelle; Videospiele; Weiterbildung.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Marston, Hannah Ramsden (2013).

Digital gaming perspectives of older adults. Content vs. interaction (Übers.: Computerspielperspektiven der älteren Erwachsenen: Inhalt gegen Interaktion).

In: *Educational gerontology*, 39 (3), S. 194-208.

<http://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/03601277.2012.700817#.VEX8ThAplK5>

There were two objectives to this study: (a) to establish flow and (2) to establish whether computer game interaction or content was important to the older adult, using the Nintendo Wii and the Sony PlayStation 2 consoles. An earlier study had identified the sports genre as a preference, and three games (golf, tennis, and boxing) were selected that suited play on the game consoles. Participants completed a survey that incorporated the Flow State Scale (FSS). Observations undertaken used, a seven-point scale adapted from the FSS measuring subjects' ease of use, control of game, enjoyment, concentration, and skill. Participants reported a more positive experience on the Wii console than on the PS2 in relation to the sports genre. Qualitative data collected illustrated participants' experienced fun, laughter, and smiling and gave more positive aural feedback than the PS2. Two of the three games (golf and tennis) played on the Wii console identified the experience of flow by participants. Verf.-Referat.

Computersimulation, e-learning, Gerontologie, Lernmotivation, Motivationspsychologie, Realität, virtuelle, Seniorenalter, Sportmotivation, Sportspiel, Untersuchung, vergleichende, Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Marston, Hannah Ramsden; Greenlay, Scott; van Hoof, Joost (2013).

Understanding the Nintendo Wii and Microsoft Kinect consoles in long-term care facilities (Übers.: Das Verständnis der Nintendo Wii und Microsoft-Kinect-Konsolen in Langzeitpflegeeinrichtungen).

In: *Technology and disability*, 25 (2), S. 77-85.

<http://iospress.metapress.com/content/3t857v76m10r7213/?p=a7d2d134954144e7bfd2cb42ae-5c9a9c&pi=1>

In recent years video game consoles, such as the Nintendo Wii™ and the Microsoft Kinect™, have been introduced into residential facilities. This paper presents a review of current studies documenting the benefits and detriments the Wii could have on adults aged 60 years and over in residential facilities, concentrating on the common uses of the Wii in care facilities: maintaining physical fitness, promoting mental well-being, encouraging social interaction and both physical and mental rehabilitation. Furthermore, this paper discusses the potential use of the Microsoft Kinect in care for older persons. The Wii can have a positive impact on the physical and mental health of older adults living in care facilities, but additional work should still be conducted, including assessing the use of games outside of Wii Sports and Wii Fit and possible non-gaming application of the Wii in care for older adults. Results for the Wii display potential for use of the Kinect in care facilities but further exploration is required to assess the potential physical impact and interaction viability. Verf.-Referat.

Altersheim, Bewegungsverhalten, Beziehung, soziale, e-learning, Fitness, Interaktion, soziale, Nutzen, Realität, virtuelle, Rehabilitation, Seniorenalter, Spielkonzeption, Untersuchung, empirische, Videospiele, Wirkung, Wohlbefinden.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Wittelsberger, R.; Krug, S.; Tittlbach, Susanne; Bös, K. (2013).

Auswirkungen von Nintendo-Wii® Bowling auf Altenheimbewohner.

In: *Zeitschrift für Gerontologie + Geriatrie*, 46 (5), S. 425-430.

10.1007/s00391-012-0391-6

Die wenigen Studien, die sich mit positiven Wirkungen auf den Gesundheitszustand und das Wohlbefinden älterer Menschen befassen, sind oft nur sehr einseitig ausgelegt. Ziel der vorliegenden Studie war es deshalb, die Wirkungen von Nintendo-Wii®-Bowling auf Alltagsfunktionen, Demenzstatus, Lebensqualität, Kognition und Motorik von Bewohnern im Altenheim zu untersuchen. Die Studie wurde mit 27 Probanden (13 weiblich, 14 männlich) zwischen 49 und 95 Jahren (Mittelwert = 71, SD = 14) durchgeführt, die randomisiert einer Interventions- (IG) und einer Kontrollgruppe (KG) zugeteilt wurden. Zwischen Prä- und Posttest spielte die IG über 6 Wochen 2-mal wöchentlich 60 min Nintendo-Wii®-Bowling. Über eine Varianzanalyse konnte festgestellt werden, dass sich die IG im Vergleich zur KG signifikant im Bereich Kraft (Arm-Curls: Fdf = 2 = 7,199; p = 0,013; $\eta^2 = 0,231$) und tendenziell im Bereich Koordination (Linien nachfahren: Fdf = 2 = 3,99; p = 0,058; $\eta^2 = 0,154$) verbesserte. Im Bereich der Schnelligkeit verschlechterte sich die IG signifikant (Stabfangen: Fdf = 2 = 8,511; p = 0,008; $\eta^2 = 0,279$). Bei kritischer Betrachtung wird deutlich, dass die Kürze der Interventionsphase und der große Altersunterschied der Probanden die Aussagekraft der Ergebnisse beeinträchtigt haben könnten. Folgestudien sollten diese Kritikpunkte berücksichtigen. Verf.-Referat

The few studies dealing with the positive effects of health and well-being of older people are only one-sided. The aim of the study therefore was to analyze the effects of Nintendo-Wii® bowling on daily function, state of dementia, quality of life, cognition and motor skills in retirement home inhabitants. The study was performed with 27 study participants (13 women, 14 men) between the ages of 49 and 95 years (mean = 71, SD = 14). They were randomly assigned to a control group (KG) and an intervention group (IG). Between pre- and posttest, the IG played 60 min/twice a week Nintendo-Wii® Bowling over 6 weeks. The improvement of IG was significant in the analysis of variance concerning strength (arm curls: Fdf = 2 = 7.199; p = 0,013; $\eta^2 = 0,231$) and showed a significant trend concerning coordination (tracking lines: Fdf = 2 = 3.99; p = 0,058; $\eta^2 = 0,154$) compared with KG. The area of rapidity (catching bars: Fdf = 2 = 28.511; p = 0,008; $\eta^2 = 0,279$) showed a significant decline in the IG compared with the KG. However, closer examination shows that the short time of intervention and the wide age range could have affected the results. Thus, further studies should take these critical aspects into consideration. Verf.-Referat.

Aktivität, körperliche, Altersheim, Bowling, Fitness, Fähigkeit, motorische, Gesundheit, Gesundheitsförderung, Kognition, Koordination, Kraftfähigkeit, Lebensalter, mittleres, Seniorenalter, Training, spezielles, Videospiele, Wohlbefinden.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2012

Marston, Hannah Ramsden (2012).

Older adults as 21st century game designers (Übers.: Ältere Erwachsene als Game-Designer des 21. Jahrhunderts).

In: *The computer games journal*, 1 (1), S. S. 90-102.

http://tcjg.weebly.com/uploads/9/3/8/5/9385844/marston_tcjg_11_whitsun_2012.pdf

This study aimed to explore what type of game genres older adults would want to play, given the opportunity. A series of creative workshops were devised, and the focal point was to facilitate the creation of individual game concepts relating to participants' hobbies, interests or dreams, and categorising them into a classification system. A series of presentations were given, followed by worksheets, to facilitate completion of the concept in a step-by-step approach. A survey was administered to 24 participants between the ages of 50 and 70+ years. Quantitative results showed the older adults in this study preferred or would consider playing games in the adventure, strategy, puzzle and sport genres. Qualitative results identified game concepts, categorised into current genre classification. Some designs were not easily placed, thus leading to the notion that combining respondent hobbies, interest and dreams with game designs may lead to new types of game(s) for an ageing population. Verf.-Referat.

Computer, Computersimulation, e-learning, Lebensalter, mittleres, Lernmotivation, Medieneinsatz, Motivationspsychologie, Realität, virtuelle, Seniorenalter, Untersuchung, empirische, Videospiel.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Marston, Hannah Ramsden; Smith, Stuart T. (2012).

Interactive videogame technologies to support independence in the elderly. A narrative review (Übers.: Interaktive Videospiel-Technologien zur Unterstützung der Unabhängigkeit von Älteren ein erzählender Bericht).

In: *Games for health journal*, 1 (2), S. 139-152.

<http://www.istoppfalls.eu/cms/upload/pdf/g4h.2011.0008.pdf>

In recent years the use of videogame technology has increased within the domain of health, in particular to facilitate rehabilitation following a stroke or fall. This review presents an overview of how videogame technologies can be used to address health issues contributing to reduced independence in older adults. Four themes were identified: (1) hardware, (2) software, (3) health issues addressed using videogames, and (4) clinicians' perspectives. Several recommendations have been proposed to build upon the use and integration of videogame technology into rehabilitation and training for older adults. In particular, the use of videogames for health requires an appropriate game classification system for development of games that are appropriate for the physical, cognitive, and social requirements of older adults or those living with a disability. Verf.-Referat.

Aktivität, körperliche, Computersimulation, e-learning, Gesundheitsförderung, Hardware, Rehabilitation, Seniorenalter, Seniorensport, Software, Unabhängigkeit, Videospiel.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Wiemeyer, Josef; Kliem, Annika (2012).

Serious games in prevention and rehabilitation. A new panacea for elderly people? (Übers.: Ernsthafte Spiele in der Prävention und Rehabilitation ein neues Patentrezept für Senioren?).

In: *European review of aging and physical activity*, 9 (1), S. 41-50.

<https://link.springer.com/article/10.1007%2Fs11556-011-0093-x>

Digital games cannot only be used for fun and entertainment. The term "serious games" (SG) denotes digital games serving serious purposes like education, training, advertising, research and health. Recently, a new generation of games has emerged involving whole-body movements. Compared to traditional interventions, these games may help elderly people to improve their health by enhancing physical fitness and coordinative abilities by combining increased motivation, game experience like fun and game flow and training. Serious games, particularly adventure and shooter games, already play an important role in health education, prevention and rehabilitation, e.g. to enhance health-related physical activity, improve sensory-motor coordination, prevent asthma, change nutrition

behaviour and alleviate diabetes and prevent smoking or HIV. In this paper, the impact of SG on prevention and rehabilitation is discussed. Three criteria are applied. Beyond effectivity and efficiency, the additional benefits of serious games can be described and explained by different models including social, psychological, physiological and sensory-motor factors. The quality of study serves as a third criterion. Despite first promising results, there are only few high-quality studies. Adequate content, game interfaces, sustainability and appropriate settings are critical factors for the success of SG. In this regard, (sport) science can help to develop and evaluate SG and test appropriate settings that ensure sustainable use of serious games. Verf.-Referat.

Ausdauertraining, Effektivität, Gesundheit, Krafttraining, Prävention, Rehabilitation, Seniorenalter, Sportwissenschaft, Videospiele, Videotechnik.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2010

Alamri, Atif; Kim, Heung-Nam; Cha, Jongeun; El Saddik, Abdulmotaleb (2010).

Serious Games for rehabilitation of stroke patients with vibrotactile feedback (Übers.: Serious Games mit vibrotaktilem Feedback in der Rehabilitation von Schlaganfall-Patienten).

In: Josef Wiemeyer und Stefan Göbel (Hg.): Serious games for sports and health: proceedings - Game Days 2010, March 25th - 26th, 2010 (Übers.: Serious Games für Sport und Gesundheit: Tagungsband - Game Days 2010, 25. bis 26. März 2010). Darmstadt: Technische Universität Darmstadt/Institut für Sportwissenschaft, S. 51-64.

http://iacss.org/uploads/media/IJCSS-Volume9_Edition2.pdf

In this paper, the authors present a set of serious games with vibrotactile feedback developed for upper extremity motor function rehabilitation. These games are part of a framework called SIERRA that stands for Post-Stroke Interactive and Entertaining Rehabilitation with ReActive objects. The framework uses Augmented Reality technology to provide natural exercise environment and motivating virtual objects at the same time. It adopts serious games concept to provide patients with a more entertaining environment for treatments. The authors seamlessly superimpose virtual objects onto a real environment and patients can interact with them in a motivating game scenario. Since vibrotactile actuators are attached to the real objects, patient can experience haptic feedback as well as audiovisual feedback. Usability results show that the serious games with vibrotactile feedback offers significant advantages both in terms of improving interests of the subjects for the game and in dealing with the realism of the games. Verf.-Referat (geändert)

Der Artikel ist auch im International Journal of Computer Science in Sport 9(2010)2, S. 52-64 erschienen. <http://iacss.org/index.php?id=97>.

Aktivität; Computer; Computersimulation; Gesundheit; Kinder- und Jugendsport; Kongress; körperliche; Prävention; Realität; Rehabilitation; Spiel; Sportaktivität; Sportspiel; Videospiele; virtuelle.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Kretschmann, Rolf (2010).

Developing competencies by playing digital sports-games (Übers.: Kompetenzentwicklung durch das Spielen von digitalen Sportspielen).

In: *US-China education review*, 7 (2), S. 67-75.

<http://www.eric.ed.gov/ERICWebPortal/detail?accno=ED510709>

The idea of digital game-based learning (DGBL) is that students (or players) learn something by playing a computer or video game and that an educator can employ digital games to assist and boost both formal and informal learning. There is game software that is not specifically produced for educa-

tional use but which is nonetheless regularly implemented in educational settings by educators. These so-called COTS (commercial off-the-shelf) games are particularly effective in socialization processes. COTS sports computer and video games can be divided into three main categories: sports simulation games, sports arcade games and sports management games. After taking a closer look at these sports computer and video games, specifically sports simulation games, it is possible to posit dimensions of competencies that are developed by playing those games. Various examples for each dimension of competencies can be generated: motor competence, cognitive competence, meta-cognitive competence, social competence, emotional competence, personal competence and media competence. Furthermore, examples of implementing digital sports-games in physical education can easily be generated. After comparing the postulated dimensions of competencies of COTS digital sports-simulations with those of “real” sports, the following question arises: Are their respective educational results comparable? Verf.-Referat.

Computer; Computersimulation; Digitalisierung; Erziehungswissenschaft; Kompetenz; Sportpädagogik; Sportspiel; Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2009

Kretschmann, Rolf (2009).

“One day I will manage FC Bayern Munich!”. How sport management games train prospective sport managers, development of competencies by playing digital sports games?! (Übers.: „Eines Tages werde ich den FC Bayern München managen!“ Wie Sportmanagementspiele zukünftige Sportmanager trainieren, Entwicklung von Kompetenzen durch das Spielen von digitalen Sportspielen?!).

In: Maja Pivec (Hg.): Proceedings of the 3rd European Conference on Games Based Learning FH Joanneum University of Applied Sciences, Graz, Austria, 12 - 13 October 2009 (Übers.: Tagungsband der dritten Europäischen Konferenz zum spielbasierten Lernen FH Joanneum Universität der angewandten Wissenschaften, Graz, Österreich, 12. bis 13. Oktober 2009). Reading: Academic Conferences, S. 234-241.

<http://www.gbv.de/dms/tib-ub-hannover/632585145.pdf>

Ohne Referat.

Erziehungswissenschaft; Kongress; Lernen; Pädagogik; Spiel; Spieltheorie.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

3.1.1 Rehabilitation

2014

Hocine, Nadia; Gouaïch, Abdelkader; Cerri, Stefano A. (2014).

Dynamic difficulty adaptation in serious games for motor rehabilitation (Übers.: Dynamische Schwierigkeitsanpassung bei Serious Games in der motorischen Rehabilitation).

In: Stefan Göbel und Josef Wiemeyer (Hg.): Games for training, education, health and sports 4th International Conference on Serious Games, GameDays 2014, Darmstadt, Germany, April 1-5, 2014; proceedings (Übers.: Spiele für Training, Bildung, Gesundheit und Sport 4. International Conference on Serious Games, GameDays 2014, Darmstadt, Deutschland, 1.-5. April 2014; Proceedings). Cham: Springer International Publishing, GameDays (Information systems and applications, incl. internet/web, and HCI, 8395), S. 115-128.

https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-319-05972-3_13

In the last few years, a growing interest has been devoted to improve rehabilitation strategies by including serious games in the therapy process. Adaptive serious games seek to provide the patients with an individualized rehabilitation environment that meets their training needs. In this paper, a dynamic difficulty adaptation (DDA) technique is suggested. This technique focuses on the online adaptation of the game difficulty by taking into account patients' abilities and motivation. The results of the experiment show that the adaptation technique increases the number of tasks, number of successful tasks as well as the movement amplitude during a game session. The technique positively effects the training outcomes of stroke patients, which can help them to recover their functions.

Aktivität, körperliche; Alterssport; Apoplexie; Belastung, körperliche; Computersimulation; E-Learning; Fitness; Freizeitsport; Gesundheit; Gesundheitssport; Herzfrequenz; Rehabilitationsprogramm; Spiel; Spielangebot; Training, körperliches; Training, präventives.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Wiemeyer, Josef (2014).

Serious Games in der Neurorehabilitation – ein Überblick.

In: Neurologie & Rehabilitation die Zeitschrift für neurologische Rehabilitation und Prävention; offizielles Organ der Deutschen Gesellschaft für Neurologische Rehabilitation 20 (4), S. 175-186.

<http://www.hippocampus.de/Abstract-1.59379.html>

Serious Games (SG) verbinden Spiele mit ernsthaften Zwecken. SG müssen folglich eine »Doppelmission« erfüllen, indem die intendierten ernsthaften Ziele erreicht werden, ohne den Spielspaß zu korrumpieren. SG wurden für zahlreiche Anwendungsbereiche entwickelt. Auch für die Neurorehabilitation wurden für verschiedene Zielgruppen (besonders Schlaganfall) zahlreiche Spielanwendungen konzipiert. Zur Erklärung der Wirkung von SG werden sowohl allgemeine psychologische oder sozialpsychologische Modelle als auch spezifische Ansätze referenziert. Ein Überblick über die vorliegenden Studien zur Wirksamkeit dieser Rehabilitationsspiele (vier RCTs und 30 weitere Studien) zeigt, dass diese Studien sehr heterogene Merkmale hinsichtlich der Zielgruppe, der Interfaces, der Dauer und des Umfangs der Intervention sowie der Operationalisierung der Outcome-Variablen aufweisen. Die Effekte bzgl. der therapierten Funktionen sowie der Einstellungen sind lückenhaft dokumentiert und tendenziell positiv. Insgesamt ist damit die Evidenz noch nicht überzeugend. In Zukunft sind methodisch verbesserte Studien erforderlich, um die Evidenz zu verbessern.

Serious Games (SG) connect games with serious purposes. Therefore, SG have to accomplish a 'double mission', i.e., to reach the serious goals without compromising game experience. SG have been de-

veloped for numerous application fields. SG have also been conceptualized for various target groups (particularly stroke) in neuro-rehabilitation. SG claim to be effective based on generic psychological or social-psychological models and specific approaches. A review of existing studies (4 RCT and 30 further studies) addressing the effectiveness of rehabilitation games reveals heterogeneous features concerning target group, interface, duration and volume of intervention, and outcome variables. The outcomes concerning functional improvement and attitude are sparsely documented and show a positive tendency. However, the evidence is not yet convincing. In the future, more studies with improved methods are needed to improve the evidence.

Computer, Neurologie, Rehabilitation, Rehabilitationsprogramm, Spiel, Technologie, Therapeutische Verfahren, Therapieerfolg, Videospiele, Wirkung.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Wiemeyer, Josef (2014).

Serious Games in neurorehabilitation. A systematic review of recent evidence (Übers.: Serious Games in der Neurorehabilitation ein systematisches Review der aktuellen Befunde).

In: Stefan Göbel (Hg.): Proceedings of the 2014 ACM International Workshop on Serious Games Orlando, FL, USA – November 03 - 07, 2014 (Übers.: Proceedings des ACM International Workshop on Serious Games Orlando, Florida, USA - 03.-07. Nov. 2014). New York (N.Y.): Association for Computing Machinery/Special Interest Group on Multimedia, S. 33-38

Serious Games (SG) have been conceptualized for various target groups (particularly stroke) in neurorehabilitation. SG claim to be effective at two levels: achieving the serious goal (effectiveness) and eliciting game experience (attractiveness). A systematic review of recent studies (4 RCT and 30 further studies) retrieved from four data bases (PubMed, Google scholar, IEEE, and ACM) was performed addressing two main issues: (1) applied game technologies and (2) the effectiveness and attractiveness of rehabilitation games. The study reveals heterogeneous features of the studies concerning game technology, target group, duration and volume of intervention, and outcome variables. The outcomes concerning functional improvement and attitude are sparsely documented and show a positive tendency. However, the evidence is not yet convincing. In the future, more studies with improved methods are needed to substantiate the evidence.

Computer; Informationsspeicherung; Informationstechnik; Innovation; Kongress; Multimedia; Technologie; Wissenschaftsinformation.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2012

Jahn, Patrick; Lakowa, Nicole; Landenberger, Margarete; Vordermark, Dirk; Stoll, Oliver (2012).

InterACTIV. An exploratory study of the use of a game console to promote physical activation of hospitalized adult patients with cancer (Übers.: InterACTIV eine Studie zur Erforschung des Gebrauchs einer Spielkonsole zur Förderung der körperlichen Aktivität von).

In: *Oncology Nursing Forum*, 39 (2), S. E84-E90.

<http://ons.metapress.com/content/87067377622r3135/fulltext.pdf?page=1>

Purpose/Objectives: To explore the application of the Nintendo Wii™ game console to motivate hospitalized adult patients with cancer to be physically active during treatment periods. Design: An exploratory study with a mixed-method approach, including descriptive statistics and Mayring's qualitative data evaluation method.

Setting: The Department of Radiation Oncology at the University Hospital in Halle (Saale) in Germany. Sample: Convenience sample of 7 adult inpatients. Methods: All patients received physical training

for five days for 30 minutes per day with Nintendo Wii. After the last training session, patients were interviewed using a semistructured guideline. Main Research Variables: Applicability of a motion-activated game console during inpatient treatment periods, patients' distraction from the hospital environment. Findings: In general, the use of a motion-activated game console in a hospital environment was evaluated positively. Participants showed a high degree of acceptance using this kind of physical activity. Because of the Nintendo Wii, the majority of individuals felt stimulated to become physically active during hospitalization. In addition, all patients lost time awareness and felt distracted from the daily hospital routine. A majority of the patients reported an improved mood state from the game sessions. Conclusions: The results indicate that a motion-activated game console could be useful to motivate adult patients with cancer to be physically active during hospitalization. Implications for Nursing: Nurses can recommend the use of game consoles such as the Nintendo Wii for physical exercise; in addition, the motivational effects of playing motion-activated game consoles might be particularly helpful for patients with cancer-related fatigue to overcome barriers and begin exercise. Verf.-Referat. Aktivität, körperliche, Bewegungstherapie, Krankenhaus, Krebserkrankung, Onkologie, Spiel, Sporttherapie, Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2011

Wendel, Viktor; Hardy, Sandro; Göbel, Stefan; Steinmetz, Ralf (2011).

Adaption und Personalisierung von Exergames.

In: Daniel Link und Josef Wiemeyer (Hg.): Sportinformatik trifft Sporttechnologie. 8. Symposium der dvs-Sektion Sportinformatik in Kooperation mit der Deutschen Interdisziplinären Vereinigung für Sporttechnologie vom 15.-17. September 2010 in Darmstadt. Hamburg: Feldhaus, Ed. Czwalina (Schriften der Deutschen Vereinigung für Sportwissenschaft, 217), S. 152-156.

<http://d-nb.info/1017942900/04>

Exergames werden bisher vorwiegend von einer jungen Zielgruppe zur Unterhaltung eingesetzt. Damit können sie eine gute Ergänzung, aber kein Ersatz für richtigen Sport sein. Im Bereich der Rehabilitation jedoch können Exergames für Patienten eine Vielzahl von Alternativen zu teilweise recht langweiligen Übungen darstellen und dadurch die Motivation erhöhen. Dazu ist es notwendig, dass die Exergames auf den Spieler/Patienten personalisiert werden können und sich an dessen Leistung adaptieren können, damit ein optimales Training ermöglicht wird. Unter Verwendung eines Autorenwerkzeuges kann Fachpersonal die Möglichkeit gegeben werden, personalisierte Trainingspläne für Exergames zu erstellen, die direkt im Spiel umgesetzt werden können. An der Technischen Universität Darmstadt befinden sich einige Exergames in der Entwicklung, die Personalisierung und Adaption unterstützen sollen. Zukünftige Arbeiten müssen sich mit der Thematik beschäftigen, die Wirksamkeit dieser Adaption- und Personalisierungsmechanismen nachzuweisen. Auch der Einsatz und die Einbindung von Sensorik zur Adaption muss weiter erforscht werden. Zusammenfassung.

Analyse, biomechanische; Bewegungsanalyse; Bewegungslehre; Biomechanik; E-Learning; Entwicklung; Leistungsdiagnostik; Messgerät; Spielanalyse; Sportgerät; Sportgeräteforschung; Sportinformatik; Sporttechnologie; Sportwissenschaft; Trainingsgerät; Trainingssteuerung; Trainingswissenschaft.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2010

Hurkmans, Henri L.; van den Berg-Emons, Rita J.; Stam, Henk J. (2010).

Energy expenditure in adults with cerebral palsy playing Wii Sports (Übers.: Energieverbrauch bei „Wii Sports“ spielenden Erwachsenen mit Zerebralparese).

In: *Archives of physical medicine and rehabilitation*, 91 (10), S. 1577-1581

Objective: To determine energy expenditure of adults with bilateral spastic cerebral palsy while playing Wii Sports tennis and boxing. Design: Cross-sectional study.

Setting: University medical center. Participants: Five men and 3 women with bilateral spastic cerebral palsy and ambulatory ability (Gross Motor Function Classification System level I or II) participated. The mean participant age \pm SD was 36 ± 7 years. Exclusion criteria were comorbidities that affected daily physical activity and fitness, contraindications to exercise, or inability to understand study instructions owing to cognitive disorders or language barriers. Intervention: Participants played Wii Sports tennis and boxing, each for 15 minutes in random order. Main Outcome Measure: By using a portable gas analyzer, we assessed energy expenditure by oxygen uptake ($\dot{V}O_2$) while sitting and during Wii Sports game play. Energy expenditure is expressed in metabolic equivalents (METs), which were calculated as $\dot{V}O_2$ during Wii Sports play divided by $\dot{V}O_2$ during sitting. Results: Mean \pm SD energy expenditure during Wii Sports game play was 4.5 ± 1.1 METs for tennis and 5.0 ± 1.1 METs for boxing ($P=.024$). All participants attained energy expenditures greater than 3 METs, and 2 participants attained energy expenditures greater than 6 METs while playing Wii Sports tennis or boxing. Conclusions: Both Wii Sports tennis and boxing seem to provide at least moderate-intensity exercise in adults with bilateral spastic cerebral palsy (GMFCS level I or II). These games, therefore, may be useful as treatment to promote more active and healthful lifestyles in these patients. Further research is needed to determine the energy expenditures of other physically disabled patient groups while playing active video games, and to determine the effectiveness of these games in improving health and daily activity levels. Verf.-Referat.

Aktivität, körperliche, Beanspruchung, körperliche, Belastung, körperliche, Energieverbrauch, Erwachsener, Rehabilitation, Spiel, Sporttherapie, Untersuchung, empirische, Videospiele, Zerebralparese.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Vanacken, Lode; Notelaers, Sofie; Raymaekers, Chris; Coninx, Karin; van den Hoogen, Wouter; IJssels, Wijnand; Feys, Peter (2010).

Game-based collaborative training for arm rehabilitation of MS patients. A proof-of-concept game (Übers.: Spiel-basiertes gemeinsames Training für die Arm-Rehabilitation von MS Patienten: ein Proof-of-Concept-Spiel).

In: Josef Wiemeyer und Stefan Göbel (Hg.): Serious games for sports and health proceedings - Game Days 2010, March 25th - 26th, 2010 (Übers.: Serious Games für Sport und Gesundheit Tagungsband - Game Days 2010, 25. bis 26. März 2010). Darmstadt: Technische Universität Darmstadt/Institut für Sportwissenschaft, S. 65-75.

http://iacss.org/uploads/media/IJCSS-Volume9_Edition2.pdf

In order to optimise functional performance and quality of life of multiple sclerosis (MS) patients, it is important to provide them with an appropriate rehabilitation program. Especially, during the later stages of the disease, exercising the upper limb is needed to maximise functionality in daily life. In order to provide patients with an individual training program, adapted to their possibilities and to assess their progress, the authors have been investigating the feasibility of using force feedback in combination with a virtual environment. However, the training tasks given to patients must be motivating for them to continue the rehabilitation program for a longer period. To increase this motivation, the authors have developed a collaborative rehabilitation game. In this game, the patient has to make

training-specific movements in order to successfully complete the game. This game can, however, not be played alone. In fact, only through collaboration of the patient, using the HapticMaster, and the co-player, using a WiiMote or a force-feedback device, they can successfully play the game. Verf.-Referat (geändert).

Aktivität; Computer; Computersimulation; Gesundheit; Kinder- und Jugendsport; Kongress; körperliche; Prävention; Realität; Rehabilitation; Spiel; Sportaktivität; Sportspiel; Videospiele; virtuelle.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

3.1.2 Prävention und sonstiges Training

2017

Anderson-Hanley, Cay; Maloney, Molly; Barcelos, Nicole; Striegnitz, Kristina; Kramer, Arthur (2017).

Neuropsychological benefits of neuro-exergaming for older adults. A pilot study of an interactive physical and cognitive exercise system (iPACES) (Übers.: Neuropsychologischer Nutzen von Neuro-Exergaming für ältere Personen Pilotstudie eines interaktiven körperlichen und kognitiven Trainingssystems (iPACES)).

In: *Journal of aging and physical activity: JAPA* (1), S. 73-83.

<https://journals.humankinetics.com/doi/abs/10.1123/japa.2015-0261>

Dementia cases are on the rise and researchers seek innovative ways to prevent or ameliorate cognitive impairment in later life. Some research has reported that combining mental and physical exercise may benefit cognition more than either alone. This randomized pilot trial examined the feasibility and cognitive benefit for older adults (n = 30) of a single bout of neuro-exergaming (physical activity with cognitive training) using an interactive physical and cognitive exercise system (iPACES), compared with that of exergaming or neurogaming alone. Intent-to-treat and sensitivity analyses were conducted using repeated-measures ANOVA, controlling for age, sex, and education. A significant interaction effect was found for executive function (Color Trails 2), with a significant improvement in the neuro-exergaming condition. Results demonstrate feasibility for older adults to use a novel and theoretically-derived neuro-exergame, and also provide promising new evidence that neuro-exergaming can yield greater cognitive benefit than either of its component parts.

Demenz, Gerontologie, Kognition, Leistung, kognitive, Neurologie, Neuropsychologie, Pilotstudie, Seniorenalter, Spiel, Trainingseffektivität, Trainingswirkung, Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Lee, Yongwoo; Choi, Wonjae; Lee, Kyeongjin; Song, Changho; Lee, Seungwon (2017).

Virtual reality training with three-dimensional video games improves postural balance and lower extremity strength in community-dwelling older adults (Übers.: Virtual Reality Training mit 3-dimensionalen Videospiele verbessert die Balance und die Kraft der unteren Extremität bei selbstständig lebenden älteren Menschen).

In: *Journal of aging and physical activity: JAPA*, 25 (4), S. 621-627.

<https://journals.humankinetics.com/doi/abs/10.1123/japa.2015-0271>

Avatar-based three-dimensional technology is a new approach to improve physical function in older adults. The aim of this study was to use three-dimensional video gaming technology in virtual reality training to improve postural balance and lower extremity strength in a population of community-dwelling older adults. The experimental group participated in the virtual reality training program for 60 min, twice a week, for 6 weeks. Both experimental and control groups were given three times for falls prevention education at the first, third, and fifth weeks. The experimental group showed significant improvements not only in static and dynamic postural balance but also lower extremity strength ($p < .05$). Furthermore, the experimental group was improved to overall parameters compared with the control group ($p < .05$). Therefore, three-dimensional video gaming technology might be beneficial for improving postural balance and lower extremity strength in community-dwelling older adults.

Balance, Bewegungssicherheit, Extremität, untere, Gerontologie, Gleichgewichtsvermögen, Kraftzuwachs, Muskelkraft, Seniorenalter, Training, körperliches, Trainingsart, Trainingswirkung, Trainingswissenschaft, Untersuchung, empirische, Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2016

Bronner, Shaw; Pinsker, Russell; Naik, Rutika; Noah, J. Adam (2016).

Physiological and psychophysiological responses to an exer-game training protocol (Übers.: Physiologische und psychophysiologische Reaktionen basierend auf einem Fitnessvideospiele-Trainingsprotokoll).

In: *Journal of science and medicine in sport* (3), S. 267-271.

<http://www.jsams.org/article/S1440-2440%2815%2900058-4/abstract>

Exer-games and virtual reality offer alternative opportunities to provide neuro-rehabilitation and exercise that are fun. Our goal was to determine how effective they are in achieving motor learning goals and fitness benefits as players gain experience. We employed a repeated measures design to determine changes in physical exertion and engagement with training. Fourteen healthy adults trained on the XBOX Kinect video game Dance Central using a skill-based protocol to examine changes in energy expenditure (EE), heart rate (HR), METs, limb movement, game proficiency, and player engagement in initial, post-training, and transfer-testing of a full-body dance exer-game. Data were analyzed using repeated measures analysis of variance, $p < 0.05$. Both EE, HR, and METs increased from initial (EE 4.89 ± 1.35 , HR 103 ± 18 , METs 4.25 ± 0.72) to post-training (EE 5.92 ± 1.25 , HR 110 ± 15 , METs 5.05 ± 0.75) and were greatest during transfer-testing (EE 6.34 ± 1.35 , HR 115 ± 17 , METs 5.42 ± 0.88 , $p \leq 0.001$). Proficiency, measured by game scores, also increased from initial to post-training and transfer-testing ($p \leq 0.002$). Limb movement and player engagement remained unchanged. It is important to understand whether player physiological and psychophysiological responses change with continued game-play. Although Dance Central involves whole-body movement, physical exertion remained at moderate levels after training. As exer-game and virtual reality systems move from their initial novelty, research about how players react to continued involvement with a game can guide game developers to maintain a freshness through game progression that preserves the participant's attentional focus, minimizes attrition and maintains a prescribed level of energy exertion.

Analyse, statistische, Bewegungsanalyse, Bewegungsangebot, Bewegungsaufgabe, Bewegungsinisierung, Forschung, empirische, Netzwerk, neuronales, Realität, virtuelle, Sportmedizin, Sportpsychologie, Tanz, Training, rehabilitatives, Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Donath, Lars; Rössler, Roland; Faude, Oliver (2016).

Effects of virtual reality training (exergaming) compared to alternative exercise training and passive control on standing balance and functional mobility in healthy community-dwelling seniors. A meta-analytical review (Übers.: Auswirkungen von Virtual-Reality-Training (Exergaming) im Vergleich mit herkömmlichem Training und einer passiven Kontrollgruppe auf Balance und funktionelle Beweglichkeit bei gesunden selbstständig lebenden Senioren eine metaanalytische Übersicht).

In: *Sports Medicine* (9), S. 1293-1309.

<https://link.springer.com/article/10.1007/s40279-016-0485-1>

Background: Balance training is considered an important means to decrease fall rates in seniors. Whether virtual reality training (VRT) might serve as an appropriate treatment strategy to improve neuromuscular fall risk parameters in comparison to alternative balance training programs (AT) is as yet unclear. **Objective:** To examine and classify the effects of VRT on fall-risk relevant balance perfor-

mance and functional mobility compared to AT and an inactive control condition (CON) in healthy seniors. Data Sources: The literature search was conducted in five databases (CINAHL, EMBASE, ISI Web of Knowledge, PubMed, SPORTDiscus). The following search terms were used with Boolean conjunction: (exergam* OR exer-gam* OR videogam* OR video-gam* OR video-based OR computer-based OR Wii OR Nintendo OR X-box OR Kinect OR play-station OR playstation OR virtua* realit* OR dance dance revolution) AND (sport* OR train* OR exercis* OR intervent* OR balanc* OR strength OR coordina* OR motor control OR postur* OR power OR physical* OR activit* OR health* OR fall* risk OR prevent*) AND (old* OR elder* OR senior*). Study Selection: Randomized and non-randomized controlled trials applying VRT as interventions focusing on improving standing balance performance (single and double leg stance with closed and open eyes, functional reach test) and functional mobility (Berg balance scale, Timed-up and go test, Tinetti test) in healthy community-dwelling seniors of at least 60 years of age were screened for eligibility. Data Extraction: Eligibility and study quality (PEDro scale) were independently assessed by two researchers. Standardized mean differences (SMDs) served as main outcomes for the comparisons of VRT versus CON and VRT versus AT on balance performance and functional mobility indices. Statistical analyses were conducted using a random effects inverse-variance model. Results: Eighteen trials (mean PEDro score: 6 ± 2) with 619 healthy community dwellers were included. The mean age of participants was 76 ± 5 years. Meaningful effects in favor of VRT compared to CON were found for balance performance [$p < 0.001$, SMD: 0.77 (95 % CI 0.45–1.09)] and functional mobility [$p = 0.004$, SMD: 0.56 (95 % CI 0.25–0.78)]. Small overall effects in favor of AT compared to VRT were found for standing balance performance [$p = 0.31$, SMD: -0.35 (95 % CI -1.03 to 0.32)] and functional mobility [$p = 0.05$, SMD: -0.44 (95 % CI: -0.87 to 0.00)]. Sensitivity analyses between “weaker” ($n = 9$, PEDro ≤ 5) and “stronger” ($n = 9$, PEDro ≥ 6) studies indicated that weaker studies showed larger effects in favor of VRT compared to CON regarding balance performance ($p < 0.001$). Conclusions: Although slightly less effective than AT, VRT-based balance training is an acceptable method for improving balance performance as well as functional mobility outcomes in healthy community dwellers. VRT might serve as an attractive complementary training approach for the elderly. However, more high-quality research is needed in order to derive valid VRT recommendations compared to both AT and CON.

Balance, Beweglichkeit, Bewegungssicherheit, Effektivität, Forschung, empirische, Forschungsstand, Gerontologie, Gleichgewichtsvermögen, Haltungsstabilität, Leistungssteigerung, Literaturübersicht, Seniorenalter, Sensomotorik, Spiel, Training, sensomotorisches, Trainingseffektivität, Trainingsinhalt, Trainingsmethode, Trainingsprogramm, Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Eichberg, Sabine; Aal, Konstantin; Vaziri, Daryoush; Wieching, Rainer (2016).

Results from the EU-project iStoppFalls. Feasibility, effectiveness, user experience and acceptance of a new technology based approach for fall prevention (Übers.: Ergebnisse des EU-Projekts iStoppFalls Machbarkeit, Effektivität und Teilnehmererfahrung und -akzeptanz eines auf neuen Technologien basierenden Ansatzes zur Sturzprävention).

In: Anita Hökelmann, Notger Müller, Kerstin Witte und Thomas Wolbers (Hg.): Active healthy aging proceedings of the international conference of sports and neuroscience „Active Healthy Aging, AHA 2015“, 2nd-5th September, Magdeburg, Germany (Übers.: Aktives gesundes Altern Berichtsband der internationalen Tagung der Sport- und Neurowissenschaft „Active Healthy Aging, AHA 2015“ vom 2. bis 5. September in Magdeburg, Deutschland). Hamburg: Kovač (Schriften zur Sportwissenschaft, 137), S. 50-56.

http://scans.hebis.de/38/48/04/38480413_toc.pdf

The prevention of falls and related disability is one of the public health challenges. The challenge is to provide forms of exercises which increase the longer-term compliance on such programs. Exergames are a promising pathway to increase the appeal of and engagement in exercise. It can be utilized to monitor exercise and deliver performance feedback. Therefore, the consortium, including

University Siegen, German Sport University Cologne, University Polytechnic of Valencia, Philips Research Europe, Austrian Institute of Technology, Neuroscience Research Australia, developed a new Information and Communication (ICT)-based system for fall prevention and fall risk assessment in community-dwelling older people at home. In this paper we want to show some selected results. We hypothesized that the iStoppFalls exercise program would reduce the physiological fall risk, increase quality of life, and dual task interference. In addition this ICT-based exercise program is feasible for older people in terms of exercise adherence, acceptability and safety. (geändert).

Aktivität, körperliche; Altern; Biomechanik; Ernährungswissenschaft; Fallen; Geriatrie; Gerontologie; Gesundheitsförderung; Gesundheitssport; Leistungsfähigkeit, geistige; Leistungsfähigkeit, körperliche; Neurologie; Prävention; Seniorenalter; Sportmedizin; Sportwissenschaft; Trainingsprogramm; Trainingswirkung.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Ejupi, Andreas; Gschwind, Yves J.; Brodie, Matthew; Zagler, Wolfgang L.; Lord, Stephen R.; Delbaere, Kim (2016).

Kinect-based choice reaching and stepping reaction time tests for clinical and in-home assessment of fall risk in older people. A prospective study (Übers.: Kinect-basierte Reaktionszeittests des Erreichens und Gehens für klinische Untersuchungen und Untersuchungen zu Hause zur Bewertung eines Sturzrisikos bei älteren Menschen eine prospektive Studie).

In: *European review of aging and physical activity* (2), S. 1-7.

<https://eurapa.biomedcentral.com/track/pdf/10.1186/s11556-016-0162-2?site=eurapa.biomedcentral.com>

Background

Quick protective reactions such as reaching or stepping are important to avoid a fall or minimize injuries. We developed Kinect-based choice reaching and stepping reaction time tests (Kinect-based CRTs) and evaluated their ability to differentiate between older fallers and non-fallers and the feasibility of administering them at home.

Methods

A total of 94 community-dwelling older people were assessed on the Kinect-based CRTs in the laboratory and were followed-up for falls for 6 months. Additionally, a subgroup (n = 20) conducted the Kinect-based CRTs at home. Signal processing algorithms were developed to extract features for reaction, movement and the total time from the Kinect skeleton data.

Results

Nineteen participants (20.2 %) reported a fall in the 6 months following the assessment. The reaction time (fallers: 797 +/- 136 ms, non-fallers: 714 +/- 89 ms), movement time (fallers: 392 +/- 50 ms, non-fallers: 358 +/- 51 ms) and total time (fallers: 1189 +/- 170 ms, non-fallers: 1072 +/- 109 ms) of the reaching reaction time test differentiated well between the fallers and non-fallers. The stepping reaction time test did not significantly discriminate between the two groups in the prospective study. The correlations between the laboratory and in-home assessments were 0.689 for the reaching reaction time and 0.860 for stepping reaction time.

Conclusion

The study findings indicate that the Kinect-based CRT tests are feasible to administer in clinical and in-home settings, and thus represents an important step towards the development of sensor-based fall risk self-assessments. With further validation, the assessments may prove useful as a fall risk screen and home-based assessment measures for monitoring changes over time and effects of fall prevention interventions.

Altern, Alterssport, Gerontologie, Laborversuch, Reaktionstest, Reaktionszeit, Risikofaktor, Seniorensport, Sturz, Training, präventives, Varianzanalyse, Videospiel, Wahlreaktionszeit.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Hökelmann, Anita; Müller, Notger; Witte, Kerstin; Wolbers, Thomas (Hg.) (2016).

Active healthy aging proceedings of the international conference of sports and neuroscience „Active Healthy Aging, AHA 2015“, 2nd-5th September, Magdeburg, Germany (Übers.: Aktives gesundes Altern Berichtsband der internationalen Tagung der Sport- und Neurowissenschaft „Active Healthy Aging, AHA 2015“ vom 2. bis 5. September in Magdeburg, Deutschland).

Hamburg: Kovač. (Schriften zur Sportwissenschaft, 137).

http://scans.hebis.de/38/48/04/38480413_toc.pdf

As the proportion of the world's elderly population continues to increase, an interdisciplinary discussion on active healthy aging is crucial to address the challenges and burdens placed on global health, economic, industrial, financial, and social systems posed by age-related illnesses and problems. It is an unprecedented challenge to look from so many perspectives on the process of aging and work jointly across different scientific disciplines in order to recommend people successful aging strategies. The conference offered an ideal opportunity for basic scientists, clinicians, and practitioners to engage in discussions relevant to the topic of "Active Healthy Aging". Researchers from fields of sport science, medicine, neuroscience physiology, nutrition, gerontology and cognitive science took part in a lively exchange of their expert opinions. The conference highlighted the most recent developments, results, and trends in this rapidly evolving discipline. This compendium of papers presented at this conference demonstrates the diverse approaches to "Active Healthy Aging" or to "How to age successfully". (geändert).

Aktivität, körperliche; Altern; Biomechanik; Ernährungswissenschaft; Fallen; Geriatrie; Gerontologie; Gesundheitsförderung; Gesundheitssport; Leistungsfähigkeit, geistige; Leistungsfähigkeit, körperliche; Neurologie; Prävention; Seniorenalter; Sportmedizin; Sportwissenschaft; Trainingsprogramm; Trainingswirkung.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Rogan, Slavko; Radlinger, Lorenz; Baur, Heiner; Schmidtbleicher, Dietmar; Bie, Rob A. de; Bruin, Eling D. de (2016).

Sensory-motor training targeting motor dysfunction and muscle weakness in long-term care elderly combined with motivational strategies a single blind randomized controlled study (Übers.: Sensomotorisches Training mit Zielstellung motorische Dysfunktionen und Muskelschwäche bei Langzeit-Pflegebedürftigen kombiniert mit motivationalen Strategien eine einzelverblindete randomisierte, kontrollierte Studie).

In: *European review of aging and physical activity*, 13 (4), S. 1-12.

<http://eurapa.biomedcentral.com/track/pdf/10.1186/s11556-016-0164-0?site=eurapa.biomedcentral.com>

Background

This study evaluated the effects of a combined innovative training regime consisting of stochastic resonance whole-body vibration (SR-WBV) and a dance video game (DVG) on physical performance and muscle strength in long-term-care dwelling elderly.

Methods

Thirty long-term-care elderly were randomly allocated to an intervention group (IG; n = 16) receiving combined SR-WBV training and DVG, or a sham group (SG; n = 14). IG performed five sets one minute of SR-WBV, with one minute rest between sets (base frequency 3 Hz up to 6 Hz, Noise 4) during

the first five weeks on three days per week. From week five to eight a DVG was added to SR-WBV for IG on three days per week. SG performed a five-set SR-WBV program (1 Hz, Noise 1) lasting five times one minute, with one minute rest in between, three days a week. From week five to eight stepping exercises on a trampoline were added on three days per week. Primary outcome: Short physical performance battery (SPPB). Secondary outcome: isometric maximal voluntary contraction (IMVC), and sub phases of IMVC (Fsub), isometric rate of force development (IRFD) and sub time phases of IRFD (IRFDsub) were measured at baseline, after four and eight weeks. ANOVA with repeated measures was used for analyses of time and interaction effects and MANOVA determined between group intervention effects.

Results

Between group effects revealed significant effects on the SPPB primary outcome after four weeks $F(1, 27) = 6.17$; $p = 0.02$) and after eight weeks $F(1, 27) = 11.8$; $p = 0.002$). Secondary muscle function related outcome showed significant between group effects in IG on IRFD, Fsub 30 ms, 100 ms, 200 ms and IRFDsub 0-30 ms, 0-50 ms, 0-100 ms and 100-200 ms compared to SG (all $p < 0.05$).

Conclusions

Eight weeks SR-WBV and DVG intervention improved lower extremity physical function and muscle strength compared to a sham intervention in long-term-care elderly. SR-WBV and DVG seems to be effective as a training regime for skilling up in long-term-care elderly.

Altern, Alterssport, Extremität, untere, Gerontologie, Krankenpflege, Muskelkontraktion, maximale, Muskelkraftmessung, Seniorenalter, Sensomotorik, Tanz, Testbatterie, Training, sensomotorisches, Untersuchung, vergleichende, Varianzanalyse, Vibrationstraining, Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2015

Campelo, A. M.; Donaldson, G.; Sheehan, D. P.; Katz, L. (2015).

Attitudes towards physical activity and perceived exertion in three different multitask cybercycle navigational environments (Übers.: Einstellungen zur körperlichen Aktivität und zur subjektiven Belastungsempfindung in drei verschiedenen Multitask-Cybercycle-Navigationsumgebungen).

In: *Procedia engineering* (112), S. 256-261.

<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877705815014952>

Physical activity and positive health behaviors are not usually associated with playing video games. Participating in exergames, video games that combine exercise and virtual environments may encourage physical activity by making it more enjoyable. The investigation aimed to study attitudes toward physical activity and perceived exertion in three different multitask cybercycle navigational environments. A sample of 56 adults participated in one of three navigation tasks while riding a stationary bicycle with an interactive computer-based simulation program displayed on the built-in screen. Subjects were randomly assigned one of the three navigation groups: Gauges Monitoring (n=18), Touring (n=19) and Gaming (n=19). After completing the ride and concurrent multitask tests, an attitude survey questionnaire was administered concerning individuals' perceptions of the experience and toward exercise in general. Post-ride participants were also asked to rate their perceived exertion during the ride using the Borg Scale of Perceived Exertion. Analysis of variance tests were used to compare the results among the three groups and between genders on each factor and on the Borg Scale of Perceived Exertion. Significant differences were found for interaction between environment and gender for the Physical Activity factor ($P = 0.020$), a gender effect for the Walk Skills factor ($P = 0.007$), and for the Borg Scale ($P = 0.004$). Subsequent post hoc Tukey tests indicated that the perceived exertion was higher in the Gaming Group when compared with Gauges Monitoring and

Touring Groups ($P = 0.006; 0.014$, respectively). Overall, participants enjoyed the activity irrespective of environment. Results support the proposition that exergaming in light-to-moderate exercise conditions is perceived as being physically active.

Aktivität, körperliche, Belastungswahrnehmung, Einstellung, Gesundheit, Navigation, Radfahren, Radsport, Realität, virtuelle, Sportpsychologie, Sportsoziologie, Sporttechnologie, Technologie, Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Gschwind, Yves J.; Eichberg, Sabine; Ejupi, Andreas; Rosario, Helios De; Kroll, Michael; Marston, Hannah R. et al. (2015).

ICT-based system to predict and prevent falls (iStoppFalls). Results from an international multicenter randomized controlled trial (Übers.: ICT-basierte Systeme zur Vorhersage und Prävention von Stürzen (iStoppFalls) Ergebnisse einer internationalen randomisierten kontrollierten Multicenter-Studie).

In: *European review of aging and physical activity* (10), S. 1-11.

<https://eurapa.biomedcentral.com/track/pdf/10.1186/s11556-015-0155-6?site=eurapa.biomedcentral.com>

Background

Falls and fall-related injuries are a serious public health issue. Exercise programs can effectively reduce fall risk in older people. The iStoppFalls project developed an Information and Communication Technology-based system to deliver an unsupervised exercise program in older people's homes. The primary aims of the iStoppFalls randomized controlled trial were to assess the feasibility (exercise adherence, acceptability and safety) of the intervention program and its effectiveness on common fall risk factors.

Methods

A total of 153 community-dwelling people aged 65+ years took part in this international, multicentre, randomized controlled trial. Intervention group participants conducted the exercise program for 16 weeks, with a recommended duration of 120 min/week for balance exergames and 60 min/week for strength exercises. All intervention and control participants received educational material including advice on a healthy lifestyle and fall prevention. Assessments included physical and cognitive tests, and questionnaires for health, fear of falling, number of falls, quality of life and psychosocial outcomes.

Results

The median total exercise duration was 11.7 h (IQR = 22.0) over the 16-week intervention period. There were no adverse events. Physiological fall risk (Physiological Profile Assessment, PPA) reduced significantly more in the intervention group compared to the control group ($F_{1,127} = 4.54$, $p = 0.035$). There was a significant three-way interaction for fall risk assessed by the PPA between the high-adherence (>90 min/week; $n = 18$, 25.4 %), low-adherence (<90 min/week; $n = 53$, 74.6 %) and control group ($F_{2,125} = 3.12$, $n = 75$, $p = 0.044$). Post hoc analysis revealed a significantly larger effect in favour of the high-adherence group compared to the control group for fall risk ($p = 0.031$), postural sway ($p = 0.046$), stepping reaction time ($p = 0.041$), executive functioning ($p = 0.044$), and quality of life (p for trend = 0.052).

Conclusions

The iStoppFalls exercise program reduced physiological fall risk in the study sample. Additional subgroup analyses revealed that intervention participants with better adherence also improved in postural sway, stepping reaction, and executive function.

Altern, Alterssport, Fragebogen, Gerontologie, Gesundheitsförderung, Kognition, Lebensqualität, Leistung, kognitive, Lernen, kognitives, Prävention, Risikofaktor, Sturz, Training, präventives, Trainingsprogramm, Untersuchung, vergleichende, Varianzanalyse, Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Gschwind, Yves J.; Schoene, Daniel; Lord, Stephen R.; Ejupi, Andreas; Valenzuela, Trinidad; Aal, Konstantin et al. (2015).

The effect of sensor-based exercise at home on functional performance associated with fall risk in older people. A comparison of two exergame interventions (Übers.: Die Effekte eines sensorbasierten Trainings zu Hause auf funktionelle Leistung verbunden mit Sturzrisiko bei älteren Erwachsenen ein Vergleich von zwei Exergame-Interventionen).

In: *European review of aging and physical activity* (11), S. 1-9.

<https://eurapa.biomedcentral.com/track/pdf/10.1186/s11556-015-0156-5?site=eurapa.biomedcentral.com>

Background

There is good evidence that balance challenging exercises can reduce falls in older people. However, older people often find it difficult to incorporate such programs in their daily life. Videogame technology has been proposed to promote enjoyable, balance-challenging exercise. As part of a larger analysis, we compared feasibility and efficacy of two exergame interventions: step-mat-training (SMT) and Microsoft-Kinect® (KIN) exergames.

Methods

148 community-dwelling people, aged 65+ years participated in two exergame studies in Sydney, Australia (KIN: n = 57, SMT: n = 91). Both interventions were delivered as unsupervised exercise programs in participants' homes for 16 weeks. Assessment measures included overall physiological fall risk, muscle strength, finger-press reaction time, proprioception, vision, balance and executive functioning.

Results

For participants allocated to the intervention arms, the median time played each week was 17 min (IQR 32) for KIN and 48 min (IQR 94) for SMT. Compared to the control group, SMT participants improved their fall risk score ($p=0.036$), proprioception ($p=0.015$), reaction time ($p=0.003$), sit-to-stand performance ($p=0.011$) and executive functioning ($p=0.001$), while KIN participants improved their muscle strength ($p=0.032$) and vision ($p=0.010$), and showed a trend towards improved fall risk scores ($p=0.057$).

Conclusions

The findings suggest that it is feasible for older people to conduct an unsupervised exercise program at home using exergames. Both interventions reduced fall risk and SMT additionally improved specific cognitive functions. However, further refinement of the systems is required to improve adherence and maximise the benefits of exergames to deliver fall prevention programs in older people's homes.

Altern, Alterssport, Aufstehen, Bewegungskontrolle, visuelle, Fitnesstraining, Gerontologie, Gleichgewichtsvermögen, Gleichgewichtsübung, Kognition, Leistung, kognitive, Lernen, kognitives, Muskelkraft, Propriozeption, Reaktionszeit, Seniorenalter, Sturz, Training, präventives, Trainingseffektivität, Trainingsprogramm, Varianzanalyse, Videospiel.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Marston, Hannah R.; Woodbury, Ashley; Gschwind, Yves J.; Kroll, Michael; Fink, Denis; Eichberg, Sabine et al. (2015).

The design of a purpose-built exergame for fall prediction and prevention for older people (Übers.: Das Design eines zweck-gebildeten "Exergames" zur Sturzvorhersage und Prävention für ältere Menschen).

In: *European review of aging and physical activity*, 12 (13), S. 1-12.

<https://eurapa.biomedcentral.com/track/pdf/10.1186/s11556-015-0157-4?site=eurapa.biomedcentral.com>

Background

Falls in older people represent a major age-related health challenge facing our society. Novel methods for delivery of falls prevention programs are required to increase effectiveness and adherence to these programs while containing costs. The primary aim of the Information and Communications Technology-based System to Predict and Prevent Falls (iStoppFalls) project was to develop innovative home-based technologies for continuous monitoring and exercise-based prevention of falls in community-dwelling older people. The aim of this paper is to describe the components of the iStoppFalls system.

Methods

The system comprised of 1) a TV, 2) a PC, 3) the Microsoft Kinect, 4) a wearable sensor and 5) an assessment and training software as the main components.

Results

The iStoppFalls system implements existing technologies to deliver a tailored home-based exercise and education program aimed at reducing fall risk in older people. A risk assessment tool was designed to identify fall risk factors. The content and progression rules of the iStoppFalls exergames were developed from evidence-based fall prevention interventions targeting muscle strength and balance in older people.

Conclusions

The iStoppFalls fall prevention program, used in conjunction with the multifactorial fall risk assessment tool, aims to provide a comprehensive and individualised, yet novel fall risk assessment and prevention program that is feasible for widespread use to prevent falls and fall-related injuries. This work provides a new approach to engage older people in home-based exercise programs to complement or provide a potentially motivational alternative to traditional exercise to reduce the risk of falling.

Altern, Alterssport, Feedback, Gerontologie, Gleichgewichtsvermögen, Muskelkraft, Prävention, Risikofaktor,

Seniorenalter, Sporttechnologie, Sturz, Training, präventives, Videospiele, Wearables.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Nicholson, Vaughan Patrick; McKean, Mark R.; Lowe, John; Fawcett, Christine; Burkett, Brendan (2015).

Six weeks of unsupervised Nintendo Wii Fit gaming is effective at improving balance in independent older adults (Übers.: Sechs Wochen nicht überwachtes Spielen auf der Nintendo Wii Fit ist für die Verbesserung des Gleichgewichts selbstständig lebender älterer Erwachsener effektiv).

In: *Journal of aging and physical activity: JAPA*, 23 (1), S. 153-158.

<http://journals.humankinetics.com/japa-back-issues/japa-volume-23-issue-1-january/six-weeks-of-unsupervised-nintendo-wii-fit-gaming-is-effective-at-improving-balance-in-independent-older-adults>

Objective: To determine the effectiveness of unsupervised Nintendo Wii Fit balance training in older adults. Methods: Forty-one older adults were recruited from local retirement villages and educational settings to participate in a six-week two-group repeated measures study. The Wii group (n = 19, 75 ± 6 years) undertook 30 min of unsupervised Wii balance gaming three times per week in their retirement village while the comparison group (n = 22, 74 ± 5 years) continued with their usual exercise program. Participants' balance abilities were assessed pre- and postintervention. Results: The Wii Fit group demonstrated significant improvements (P <.05) in timed up-and-go, left single-leg balance, lateral reach (left and right), and gait speed compared with the comparison group. Reported levels of enjoyment following game play increased during the study. Conclusion: Six weeks of unsupervised Wii balance training is an effective modality for improving balance in independent older adults. Verf.-Referat.

Altersmotorik, Gerontologie, Gleichgewichtsvermögen, Seniorenalter, Spiel, Trainingseffektivität, Trainingswirkung, Untersuchung, empirische, Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Su, H.; Chang, Y.-K.; Lin, Y.-J.; Chu, I.-H. (2015).

Effects of training using an active video game on agility and balance (Übers.: Auswirkungen eines aktiven

Videospiels auf das sportliche Training bezüglich Beweglichkeit und Gleichgewicht).

In: *The Journal of sports medicine and physical fitness*, 55 (9), S. 914-921.

<http://www.minervamedica.it/en/journals/sports-med-physical-fitness/article.php?cod=R40Y-2015N09A0914>

The aim of this paper was to examine the effects of training using Xbox Kinect on agility and balance in healthy young adults. Forty-three healthy adults (aged 20 to 30 years) were randomized to either an intervention or control group. The intervention group played Xbox Kinect 3 times per week, for an average of 20 minutes per session for 6 weeks. The control group did not play Xbox Kinect. All the participants completed assessments of agility and balance at baseline, 2, 4, and 6 weeks. After 6 weeks of training the intervention group showed significant improvement in agility at 2 weeks and showed continued improvement at 4 and 6 weeks ($P < 0.05$). Dynamic balance in the medial and posterior directions also began to improve in the intervention group at 2 weeks and showed continued improvement at 4 and 6 weeks ($P < 0.05$). There was no significant difference between the intervention and control group in static balance ($P = 0.538$). A 6-week active video game training program appears to be effective in improving agility and dynamic balance in the medial and posterior directions in healthy young adults.

Balance, Beweglichkeit, Bewegungsdynamik, Erwachsenentraining, Fitness, Forschung, empirische, Haltungsstabilität, Kinetik, Körperhaltung, Sportmedizin, Training, sportliches, Videospiel.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2014

Drobics, Mario; Smith, Stuart (2014).

Game-based IT solutions for active and healthy aging (Übers.: Spielebasierte IT-Lösungen für aktives und gesundes Altern).

In: Stefan Göbel und Josef Wiemeyer (Hg.): Games for training, education, health and sports 4th International Conference on Serious Games, GameDays 2014, Darmstadt, Germany, April 1-5, 2014; proceedings (Übers.: Spiele für Training, Bildung, Gesundheit und Sport 4. International Conference on Serious Games, GameDays 2014, Darmstadt, Deutschland, 1.-5. April 2014; Proceedings). Cham: Springer International Publishing, GameDays (Information systems and applications, incl. internet/web, and HCI, 8395), S. 8-11.

https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-319-05972-3_2

Game-based approaches can be used to support traditional intervention schemes which enable older adults in staying active & healthy for a longer time. These techniques are especially useful as they improve the motivation of the users and thus help to improve the effectiveness of the intervention. TV-based games are often oriented along traditional video games. External sensors like video cameras can be incorporated to provide direct feedback on the activities of the user. This information can also be utilized to reassess the status of the user and monitor his/her training progress. Mobile devices and the large range of available body worn sensors offer the opportunity to design games around daily and outdoor activities. By adding a social level to the games, competition and group efforts can be initiated, giving further motivation to reach a certain goal. In this overview, we will present different approaches of game-based IT solutions to support active & healthy aging, including concrete examples from recent applications.

Aktivität, körperliche; Alterssport; Apoplexie; Belastung, körperliche; Computersimulation; E-Learning; Fitness; Freizeitsport; Gesundheit; Gesundheitssport; Herzfrequenz; Rehabilitationsprogramm; Spiel; Spielangebot;
Training, körperliches; Training, präventives.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Gschwind, Yves J.; Eichberg, Sabine; Marston, Hannah R.; Ejupi, Andreas; Rosario, Helios De; Kroll, Michael et al. (2014).

ICT-based system to predict and prevent falls (iStoppFalls). Results from an international multicenter randomized controlled trial (Übers.: ICT-basierte Systeme zur Vorhersage und Prävention von Stürzen (iStoppFalls) Ergebnisse einer internationalen randomisierten, kontrollierten Multicenter-Studie).

In: *BMC geriatrics* (vorab online), S. 14-91.

<https://bmcgeriatr.biomedcentral.com/articles/10.1186/1471-2318-14-91>

BACKGROUND: Falls are very common, especially in adults aged 65 years and older. Within the current international European Commission's Seventh Framework Program (FP7) project 'iStoppFalls' an Information and Communication Technology (ICT) based system has been developed to regularly assess a person's risk of falling in their own home and to deliver an individual and tailored home-based exercise and education program for fall prevention. The primary aims of iStoppFalls are to assess the feasibility and acceptability of the intervention program, and its effectiveness to improve balance, muscle strength and quality of life in older people.

METHODS/DESIGN: This international, multicenter study is designed as a single-blinded, two-group randomized controlled trial. A total of 160 community-dwelling older people aged 65 years and older will be recruited in Germany (n = 60), Spain (n = 40), and Australia (n = 60) between November 2013 and May 2014. Participants in the intervention group will conduct a 16-week exercise program using the iStoppFalls system through their television set at home. Participants are encouraged to exercise for a total duration of 180 minutes per week. The training program consists of a variety of balance and strength exercises in the form of video games using exergame technology. Educational material about a healthy lifestyle will be provided to each participant. Final reassessments will be conducted after 16 weeks. The assessments include physical and cognitive tests as well as questionnaires assessing health, fear of falling, quality of life and psychosocial determinants. Falls will be followed up for six months by monthly falls calendars.

DISCUSSION: We hypothesize that the regular use of this newly developed ICT-based system for fall prevention at home is feasible for older people. By using the iStoppFalls sensor-based exercise program, older people are expected to improve in balance and strength outcomes. In addition, the exercise training may have a positive impact on quality of life by reducing the risk of falls. Taken together with expected cognitive improvements, the individual approach of the iStoppFalls program may provide an effective model for fall prevention in older people who prefer to exercise at home.

Altern, Alterssport, Balance, Fragebogen, Gerontologie, Gesundheitsförderung, Kognition, Krafttraining, Lebensqualität, Leistung, kognitive, Lernen, kognitives, Prävention, Risikofaktor, Senioren, Seniorenalter, Sturz, Training, präventives, Trainingsprogramm, Untersuchung, empirische, Untersuchung, vergleichende, Varianzanalyse, Videospiele, Videotechnik.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Jorgensen, Martin G.; Laessoe, Uffe; Hendriksen, Carsten; Nielsen, Ole B.F.; Aagaard, Per (2014).

Intrarater reproducibility and validity of Nintendo Wii balance testing in community-dwelling older adults (Übers.: Intrarater-Reproduzierbarkeit und Validität des Gleichgewichtstests der Nintendo Wii bei selbstständig lebenden älteren Erwachsenen).

In: *Journal of aging and physical activity: JAPA* (2), S. 269-275.

10.1123/JAPA.2012-0310

The aims of the current study were to examine the intrarater intersession reproducibility of the Nintendo Wii agility and stillness tests and explore the concurrent validity in relation to gold-standard force-plate analysis. Within-day intersession reproducibility was examined in 30 older adults (age 71.8 ± 5.1 yr). No systematic test-retest differences were found for the Wii stillness test; however, the Wii agility test scores differed systematically between test sessions ($p < .05$). The Wii stillness test yielded a test-retest ICC of .86 (95% CI 0.74–0.93), CV of 6.4%, LOA of 11.0, and LOA% of 17.9%. Likewise for the Wii agility test ICC was .73 (95% CI 0.50–0.86), CV 5.3%, LOA 1.8, and LOA% of 14.6%. Wii stillness scores correlated to force plate measures ($r = .65-.82$, $p < .01$), reflecting moderate to excellent validity. In conclusion, it appears that the Wii stillness test represents a low-cost, objective, reproducible, and valid test of undisturbed postural balance in community-dwelling older adults. Verf.-Referat.

Altersmotorik, Gleichgewichtstest, Gleichgewichtsvermögen, Reproduzierbarkeit, Seniorenalter, Testbewertung, Testverfahren, Untersuchung, empirische, Validität, Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Keogh, Justin W.L.; Power, Nicola; Wooller, Leslie; Lucas, Patricia; Whatman, Chris (2014).

Physical and psychosocial function in residential aged-care elders. Effect of Nintendo Wii Sports games (Übers.: Körperlicher und psychosozialer Zustand von Pflegeheimbewohnern Auswirkung von „Nintendo Wii Sports“ Spielen).

In: *Journal of aging and physical activity: JAPA*, 22 (2), S. 235-244.

10.1123/JAPA.2012-0272

This mixed-methods, quasi-experimental pilot study examined whether the Nintendo Wii Sports (NWS) active video game (exergame) system could significantly improve the functional ability, physical activity levels, and quality of life of 34 older adults (4 men and 30 women, 83 ± 8 yr) living in 2 residential aged-care (RAC) centers. Change score analyses indicated the intervention group had significantly greater increases in bicep curl muscular endurance, physical activity levels, and psychological quality of life than the control group ($p < .05$). Analysis of the quotes underlying the 3 themes (feeling silly, feeling good; having fun; and something to look forward to) suggested that intervention group participants developed a sense of empowerment and achievement after some initial reluctance and anxiousness. They felt that the games were fun and provided an avenue for greater socialization. These results add some further support to the utilization of NWS exergames in the RAC context. Verf.-Referat.

Aktivität, körperliche, Altersmotorik, Bewegung, Ergotherapie, Gerontologie, Kraftausdauer, Lebensqualität, Leistungssteigerung, Psyche, Seniorenalter, Spiel, Untersuchung, empirische, Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Kramer, Andreas; Dettmers, Christian; Gruber, Markus (2014).

Exergaming with additional postural demands improves balance and gait in patients with multiple sclerosis as much as conventional balance training and leads to high adherence to home-based balance training (Übers.: Exergaming mit zusätzlichen posturalen Anforderungen verbessert Gleichgewicht und Gang bei Patienten mit Multipler Sklerose genauso wie herkömmliches Gleichgewichtstraining – und führt zu einem intensiven Training zu Hause).

In: *Archives of physical medicine and rehabilitation*, 95 (10), S. 1803-1809.

<http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0003999314003402>

Objective: To assess the effectiveness of and adherence to an exergame balance training program with additional postural demands in patients with multiple sclerosis (MS). **Design:** Matched controlled trial, assessment of balance before and after different balance training programs, and adherence to home-based balance exercise in the 6 months after the training. **Setting:** A neurorehabilitation facility and center for MS. **Participants:** Patients with balance problems (N=70) matched into 1 of the training groups according to age as well as balance and gait performance in 4 tests. Nine patients dropped out of the study because of scheduling problems. The mean age of the 61 remaining participants was 47±9 years, and their Expanded Disability Status Scale score was 3±1. **Interventions:** Three weeks of (1) conventional balance training (control), (2) exergame training (playing exergames on an unstable platform), or (3) single-task (ST) exercises on the unstable platform. **Main Outcome Measures:** Test scores in balance tests and gait analyses under ST and dual-task (DT) situations. Furthermore, in the 6 months after the rehabilitation training, the frequency and type of balance training were assessed by using questionnaires. **Results:** All 3 groups showed significantly improved balance and gait scores. Only the exergame training group showed significantly higher improvements in the DT condition of the gait test than in the ST condition. Adherence to home-based balance training differed significantly between groups (highest adherence in the exergame training group). **Conclusions:** Playing exergames on an unstable surface seems to be an effective way to improve balance and gait in patients with MS, especially in DT situations. The integration of exergames seems to have a positive effect on adherence and is thus potentially beneficial for the long-term effectiveness of rehabilitation programs.

Analyse, statistische, Bewegungsspiel, Bewegungstherapie, Gleichgewichtsschulung, Medizin, Multiple Sklerose, Neuromotorik, Sportmedizin, Sportwissenschaft, Trainingswissenschaft, Untersuchung, empirische, Videospiel.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Maillot, Pauline; Perrot, Alexandra; Hartley, Alan; Do, Manh Cuong (2014).

The braking force in walking. Age-related differences and improvement in older adults with exergame training (Übers.: Die Bremskraft beim Gehen altersbedingte Unterschiede und Verbesserung bei älteren Erwachsenen mit „Exergame“-Training).

In: *Journal of aging and physical activity: JAPA*, 22 (4), S. 518-526.

<http://journals.humankinetics.com/japa-back-issues/japa-volume-22-issue-4-october/the-braking-force-in-walking-age-related-differences-and-improvement-in-older-adults-with-exergame-training>

The purposes of this present research were, in the first study, to determine whether age impacts a measure of postural control (the braking force in walking) and, in a second study, to determine whether exergame training in physically-simulated sport activity would show transfer, increasing the braking force in walking and also improving balance assessed by clinical measures, functional fitness, and health-related quality of life in older adults. For the second study, the authors developed an active video game training program (using the Wii system) with a pretest-training-posttest design comparing an experimental group (24 1-hr sessions of training) with a control group. Participants completed a battery comprising balance (braking force in short and normal step conditions), functional fitness (Senior Fitness Test), and health-related quality of life (SF-36). Results show that 12 weeks of video

game-based exercise program training improved the braking force in the normal step condition, along with the functional fitness of lower limb strength, cardiovascular endurance, and motor agility, as measured by the Senior Fitness Test. Only the global mental dimension of the SF-36 was sensitive to exergame practice. Exergames appear to be an effective way to train postural control in older adults. Because of the multimodal nature of the activity, exergames provide an effective tool for remediation of age-related problems. Verf.-Referat.

Altersgruppe, Altersmotorik, Bewegungsablauf, Bewegungssicherheit, Biomechanik, Gangart, Gehen, Geriatrie, Gleichgewichtsvermögen, Lebensqualität, Seniorenalter, Spiel, Trainingswirkung, Untersuchung, empirische, Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

van den Heuvel, Maarten R.C.; Kwakkel, Gert; Beek, Peter J.; Berendse, Henk W.; Daffertshofer, Andreas; van Wegen, Erwin E.H. (2014).

Effects of augmented visual feedback during balance training in Parkinson's disease. A pilot randomized clinical trial (Übers.: Auswirkungen von visuell verstärktem Feedback während Balance-Training bei Parkinson-Krankheit eine Pilot-randomisierte klinische Studie).

In: *Parkinsonism & related disorders*, 20 (12), S. 1352-1358.

[http://www.prd-journal.com/article/S1353-8020\(14\)00359-9/fulltext](http://www.prd-journal.com/article/S1353-8020(14)00359-9/fulltext)

Background: Balance training has been demonstrated to improve postural control in patients with Parkinson's disease (PD). The objective of this pilot randomized clinical trial was to investigate whether a balance training program using augmented visual feedback is feasible, safe, and more effective than conventional balance training in improving postural control in patients with PD.

Methods: Thirty-three patients with idiopathic PD participated in a five-week training program consisting of ten group treatment sessions of 60 min. Participants were randomly allocated to (1) an experimental group who trained on workstations consisting of interactive balance games with explicit augmented visual feedback (VFT), or (2) a control group receiving conventional training. Standing balance, gait, and health status were assessed at entry, at six weeks, and at twelve weeks follow-up.

Results: Sixteen patients were allocated to the control group and seventeen to the experimental group. The program was feasible to apply and took place without adverse events. Change scores for all balance measures favored VFT, but the change in the primary outcome measure, i.e. the Functional Reach test, did not differ between groups ($t(28) = -0.116$, $p = .908$). No other differences between groups were statistically significant.

Conclusions: VFT proved to be a feasible and safe approach to balance therapy for patients with PD. In this proof-of-concept study VFT was not superior over conventional balance training although observed trends mostly favored VFT. These trends approached clinical relevance only in few cases: increasing the training load and further optimization of VFT may strengthen this effect.

Balance, Bewegungskontrolle, visuelle, Bewegungstherapie, Feedback, Gesundheitsförderung, Gleichgewichtsschulung, Parkinson-Syndrom, Sportmedizin, Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2013

Marston, Hannah Ramsden; McClenaghan, Philip A. (2013).

Play yourself fit. Exercise + videogames = exergames (Übers.: Spiel dich fit Bewegung + Videospiele = Exergames).

In: Klaus Bredl und Wolfgang Bösche (Hg.): *Serious games and virtual worlds in education, professional development, and healthcare* (Übers.: *Serious Games und virtuelle Welten in Ausbildung, beruflicher Weiterentwicklung und im Gesundheitswesen*). Hershey (Penn.): IGI Global, S. 241-257.

10.4018/978-1-4666-3673-6.ch016

Exergames and Exergaming have become a new phenomenon in recent years due to the release of the Nintendo Wii console and more recently the Microsoft Kinect. Videogames are categorized into genres based upon the actions that games are expected to execute to archive goals and overcome challenges. However, with the development of new technology, and this notion of exergaming, is it actually activity or gameplay that defines the notion of exergames as a genre into current categories? This chapter reviews several genre/taxonomy theories to gain a greater understanding of exergames within the serious games arena, with several facets proposed by the authors to provide a more succinct progress within the sector. Verf.-Referat.

Ausbildung; Ausbildung, spezielle; Computersimulation; E-Learning; Gesundheitswesen; Karriere, berufliche; Lernen; Realität, virtuelle; Videospiele; Weiterbildung.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2012

Brach, Michael; Hauer, Klaus; Rotter, Lisa; Werres, Christina; Korn, Oliver; Konrad, Robert; Göbel, Stefan (2012).

Modern principles of training in exergames for sedentary seniors. Requirements and approaches for sport and exercise sciences (Übers.: *Moderne Trainingsprinzipien in Exergames für Senioren mit geringer körperlicher Aktivität Voraussetzungen und Ansätze für Sport- und Bewegungswissenschaften*).

In: *International journal of computer science in sport* (1), S. 86-99

Reviews of the literature show that computer-animated games are ascribed a potential in motivating home-based exercise. In order to develop such "exergames" for sedentary seniors, three main tasks are identified and performed in this paper from a sport science point of view: First, a training target and physical exercises must be conceptualized, suitable for preventive training, for home-based execution and for integration into computer-animated games. Second, volume and intensity of the training have to be determined, including adaptations for different fitness levels and progression rules for continuous training. Third, criteria of movement quality should be defined for monitoring by technical sensors, recognizing beginning and end of series and decision-making on changes of training configuration on different time scales. For each task, the literature is reviewed and the solution for the project at hand is described. The first and third task seem to be solved due to a comprehensive literature base and to technical development, respectively. On one hand, approaches to the second task can be based on well-accepted general principles of training. On the other hand, the status of underlying theories does not allow derivation of concrete values for volume and intensity. Therefore, specific trials are necessary. Verf.-Referat.

Aktivität, körperliche, Seniorenalter, Software, Spielgestaltung, Sportinformatik, Sturz, Training, präventives, Trainingsform, Trainingskontrolle, Trainingsprinzip, Trainingssteuerung, Trainingswissenschaft, Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Duncan, Michael J.; Dick, Samantha (2012).

Energy expenditure and enjoyment of exergaming. A comparison of the Nintendo Wii and the Gamercize Power Stepper in youth adults (Übers.: Energieverbrauch und Vergnügen beim Spielen von Exergames ein Vergleich der Nintendo Wii und dem Gamercize Power Stepper bei jungen Erwachsenen).

In: *Medicina sportiva/English edition* (3), S. 92-98.

http://www.medicinasportiva.pl/new/pliki/ms_2012_03_02_Duncan.pdf

To compare Energy Expenditure (EE) and enjoyment responses in sedentary gaming, brisk walking and exergaming using the Nintendo Wii and the Gamercize Power Stepper. EE, steps taken and enjoyment was assessed during sedentary gaming, brisk treadmill walking and two forms of exergaming in 30 young adults (aged 18-30, Mean age \pm S.D. = 21.3 \pm 2.4 years, 14 males, 16 females). EE and steps taken were significantly higher during Gamercize Power Stepping ($P < 0.0001$) compared to other conditions. Nintendo Wii EE was significantly greater than sedentary gaming EE but similar to brisk walking. A significant activity by gender interaction for enjoyment ($P = 0.012$) indicated that brisk walking was rated as less enjoyable by males compared to all other modes of gaming ($P < 0.05$). In females, Nintendo Wii activity was rated as more enjoyable than all other activities ($P < 0.05$). Exergaming results in moderate intensity activity, and is rated as enjoyable in young adults. Thus providing a stimulus for modification of typically sedentary behaviour to a more active alternative. Verf.-Referat.

Aktivität, körperliche, Body-Mass-Index, Computer, Energiebereitstellung, Energiestoffwechsel, Energieverbrauch, Erwachsener, Fragebogen, Gehen, Geschlechtsunterschied, Jugendalter, Körperbaudaten, Laufbandergometrie, Schrittrhythmus, Schrittzahl, Schrittzähler, Spielfreude, Spielkultur, Sportmedizin, Sportwissenschaft, Trainingswissenschaft, Untersuchung, vergleichende, Varianzanalyse, Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Kroll, Michael; Neubrand, Andreas (2012).

Digitales Spielen. Exergames im Vergleich mit traditionellen Trainingsformen bei Älteren.

In: *Motorik*, 35 (3), S. 124-130.

<http://www.motorik.de/motorik/2012/Motorik-Ausgabe-September-2012.pdf#page=33>

In diesem Beitrag wird eine wissenschaftliche Studie zum Thema digitales Spielen (Exergames) und Ältere und die psychologischen Auswirkungen dieses interaktiv gesteuerten Trainings auf Kraft und Koordination vorgestellt und mit einer herkömmlich angeleiteten Trainingsform verglichen. Kraft und Koordination sind im Alter, vor allem in Bezug auf eine Sturzprophylaxe, essentiell und lassen sich auch im Alter noch gut trainieren. Allerdings sind herkömmliche Trainingsprogramme oftmals aus den verschiedensten Gründen für Teilnehmer nicht attraktiv genug (u. a. Angebot, Motivation, Barrieren), um mit diesen zu beginnen oder sie regelmäßig auszuüben. Es wurden daher in dieser Studie nur untersucht, ob sich Kraft und Koordination bei gesunden älteren Personen durch ein achtwöchiges Training mithilfe der Ganzkörper-Eingabesteuerung Microsoft Kinet verbessern lassen. Verf.-Referat.

Alterssport, Bewegungsangebot, Entwicklung, psychomotorische, Entwicklungspsychologie, Forschungsbericht, Koordinationstraining, Krafttraining, Medieneinsatz, Motopädagogik, Prävention, Psychomotorik, Seniorenalter, Spielangebot, Trainingsprogramm, Verletzungsprophylaxe, Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2011

Kroll, Michael (2011).

Ein Vergleich von Personal Training und Exergames zu den Auswirkungen auf konditionelle und koordinative Parameter bei älteren Personen.

Köln: Deutsche Sporthochschule Köln. Masterarbeit

Ohne Referat.

Alterssport; Computersimulation; Fitnesstraining; Gerontologie; Medieneinsatz; Realität; Seniorenalter; Software; spezielles; Sportaktivität; Training; Videospiele; virtuelle.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2010

Encarnaç o, L. Miguel (2010).

Beauty and the beast: Serious Games in healthcare (Übers.: Die Schöne und das Biest: Serious Games im Gesundheitswesen).

In: Josef Wiemeyer und Stefan Göbel (Hg.): Serious games for sports and health proceedings - Game Days 2010, March 25th - 26th, 2010 (Übers.: Serious Games für Sport und Gesundheit Tagungsband - Game Days 2010, 25. bis 26. März 2010). Darmstadt: Technische Universität Darmstadt/Institut für Sportwissenschaft, S. 185-198.

http://iacss.org/uploads/media/IJCSS-Volume9_Edition2.pdf

True success of Serious Games depends on consumers' realization of the inherent value of those products for various self-efficacy applications in life. Additionally, there exist numerous challenges for Serious Games developers from a market perspective including smaller consumer audiences, higher development cost, the need for embedded evaluation and assessment functionality, as well as insufficient business models and distribution channels. This article aims at giving an overview on the field of Serious Games from a healthcare industry perspective. In doing so it identifies challenges, opportunities and resulting requirements towards business viability. Finally, this paper further outlines requirements for Serious Games R&D towards effectiveness as well as consumer acceptance and adoption. The article represents an extension of the keynote paper by the author putting a special emphasis on discussing healthcare industry perspectives and requirements for Serious Games research and development. Verf.-Referat

Der Artikel ist auch im International Journal of Computer Science in Sport 9(2010)2, S. 27–39 erschienen. <http://iacss.org/index.php?id=97>.

Aktivität; Computer; Computersimulation; Gesundheit; Kinder- und Jugendsport; Kongress; körperliche; Prävention; Realität; Rehabilitation; Spiel; Sportaktivität; Sportspiel; Videospiele; virtuelle.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Ritterfeld, Ute; Roelofsma, Peter; Haring, Priscilla; Chakinska, Dimitrina; van den Bosch, Misha; Versteeg, Leo (2010).

Head first into serious health gaming. A²e² as a new approach of digital exercise coaching for seniors (Übers.: Kopfüber in gesundheitsorientierte Serious Games a²e² als neuer Ansatz eines digitalen Bewegungs-Coachings für Senioren).

In: Josef Wiemeyer und Stefan Göbel (Hg.): Serious games for sports and health proceedings - Game Days 2010, March 25th - 26th, 2010 (Übers.: Serious Games für Sport und Gesundheit Tagungsband - Game Days 2010, 25. bis 26. März 2010). Darmstadt: Technische Universität Darmstadt/Institut für Sportwissenschaft, S. 105-113.

http://iacss.org/uploads/media/IJCSS-Volume9_Edition2.pdf

With the development of an Adaptive Ambient Empowerment tool for the Elderly (a2e2) a group of technicians and media psychologists confront the challenge to change habituated unhealthy life styles. The main goal is to increase physical activity in seniors who are at risk of acquiring or are already suffering from chronic diseases. The a2e2 system incorporates exergames and applies a daily structure by using a digital coach. Several psychological processes must be taken into account if the system wants to stand a chance to achieve the behavioral change it wishes to mould into a healthier lifestyle. From the perspective of Self-Determination Theory, competence, autonomy and relatedness need to be addressed in order to achieve well-being. Intentional modes of self-regulation to achieve well-being often fail. However, implicit self-regulation offers new opportunities that are especially suited to apply in a gaming environment. Research has already shown that a virtual coach and a virtual environment can support positive results concerning interaction with the system and physical activities. Since the available research is still sparse elaborate pilot studies are required. This paper presents a short overview of the core psychological concepts guiding the development of a2e2. Verf.-Referat

Der Artikel ist auch im International Journal of Computer Science in Sport 9(2010)2, S. 92–100 erschienen.

Aktivität; Computer; Computersimulation; Gesundheit; Kinder- und Jugendsport; Kongress; körperliche; Prävention; Realität; Rehabilitation; Spiel; Sportaktivität; Sportspiel; Videospiele; virtuelle.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Sohnsmeyer, Jan; Gilbrich, Hajo; Weisser, Burkhard (2010).

Effect of a six-week intervention with an activity-promoting video game on isometric muscle strength in elderly subjects (Übers.: Die Wirkung einer sechswöchigen Intervention mit einem bewegungsfördernden Videospiele auf die isometrische Muskelkraft von Senioren).

In: Josef Wiemeyer und Stefan Göbel (Hg.): Serious games for sports and health proceedings - Game Days 2010, March 25th - 26th, 2010 (Übers.: Serious Games für Sport und Gesundheit Tagungsband - Game Days 2010, 25. bis 26. März 2010). Darmstadt: Technische Universität Darmstadt/Institut für Sportwissenschaft, S. 31-36.

http://iacss.org/uploads/media/IJCSS-Volume9_Edition2.pdf

In order to analyze the effect of a six-week intervention with an activity-promoting video game on muscle strength in elderly subjects (>60 years) a controlled pretest-posttest study was conducted. The intervention group performed a 20-minutes session playing Wii bowling, twice a week for a total of six weeks. Data was analyzed by use of an ANCOVA. When comparing the results with the control group findings, the isometric muscle strength of the m. quadriceps increased significantly. Thus, an activity-promoting video game such as bowling with a Wii leads to functional improvement and might have positive health implications for elderly people. Verf.-Referat

Der Artikel ist auch im International Journal of Computer Science in Sport 9(2010)2, S. 75–79 erschienen.

Aktivität; Computer; Computersimulation; Gesundheit; Kinder- und Jugendsport; Kongress; körperliche; Prävention; Realität; Rehabilitation; Spiel; Sportaktivität; Sportspiel; Videospiele; virtuelle.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

3.2 Kinder und Jugendliche

2017

Marquardt, Anja; Starzmann, Nadine (2017).

Digitale Spiele. Der virtuelle Raum im Sportunterricht.

In: *Sportpraxis*, 58 (11/12), S. 56-60.

Nicht zuletzt der Hype von „Pokémon Go“ zeigt die zunehmende Herausforderung, mit der Verschmelzung von virtueller und realer Welt klarzukommen bzw. dieses Potenzial zu nutzen. Die „virtuelle Arena“ wird zur Spielfläche in der Realität. Die in diesem Artikel vorgestellte Idee „Gaming im Sportunterricht“ beschreibt die Möglichkeit, digitale Spiele in den Sportunterricht zu integrieren, bzw. diese direkt in der Sporthalle „lebendig“ werden zu lassen.

Bewegungsgestaltung, Hindernisbahn, Lernsituation, Praxisbeitrag, Raumerfahrung, Realität, virtuelle, Selbständigkeit, Spielform, Spielidee, Sportdidaktik, Sportpädagogik, Sportunterricht, Transfer, Unterrichtsentwurf, Unterrichtsgestaltung, Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2016

Haun, Bianca; Batinic, Bernad (Gutachter) (2016).

Let's (watch me) play. Which factors relate to Let's Play addiction?

Linz: Universität Linz/Institut für Pädagogik und Psychologie. Masterarbeit.

<http://epub.jku.at/obvulihs/download/pdf/1588783?originalFilename=true>

With the growing popularity of Let's Plays, the question arises if this phenomenon carries a similar addictive potential like playing video games or watching TV, as Let's Plays pose a link between those two pastime activities. Video games, as a traditionally active medium, are transformed into a passive medium through the addition of spectatorship and live streams, whereas the passivity of watching a video or someone else play gets the added possibility of interaction and communication. In order to measure Let's Play addiction, a Let's Play Addiction Scale was developed by modifying Lemmens', Valkenburg's, and Peter's (2009) Video Game Addiction Scale. The scale was then used to measure not only Let's Play addiction but also TV addiction and video game addiction. Through the use of one basic scale, the different addiction potentials can be easily compared. An online survey among 369 participants who watched Let's Plays in the last three months was conducted. Findings include the participants' categorization into risk groups, viewers' motivations for watching Let's Plays and a viewers' personality traits breakdown. While more time spent watching Let's Plays correlates with a higher Let's Play addiction score, Let's Play usage alone is not necessarily a predictable indicator for Let's Play addiction. Let's Plays were found to pose a higher addiction potential than TV but a lower addiction potential than video games. The results are interpreted and discussed, and future research direction is suggested.

Computer; E-sport; Fernsehen; Internet; Kommunikation; Kommunikationswissenschaft; Medienforschung; Mediennutzung; Medienwirkung; Messverfahren; Netzwerk; Psychologie; soziales; Spiel; Spielerverhalten; Spielforschung; Spielverhalten; Sucht; Verhaltensforschung; Verhaltensmuster; Verhaltenspsychologie; Video; Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Hildebrandt-Stramann, Reiner; Probst, Andrea (Hg.) (2016).

Pädagogische Bewegungsräume: aktuelle und zukünftige Entwicklungen.

Hamburg: Feldhaus, Ed. Czwalina. (Schriften der Deutschen Vereinigung für Sportwissenschaft, 259).

<http://d-nb.info/1113776854/04>

Verfolgt man die Diskussion über den Zusammenhang von Raum und Bewegung in der Kommission „Sport und Raum“, so bezog sie sich bisher überwiegend auf den außerinstitutionellen, öffentlichen Raum. Mit dem Thema der pädagogischen Bewegungsräume geraten erstmals Räume in Bildungseinrichtungen und darüber hinaus in sog. „Bildungslandschaften“ in den Focus. Solche Räume sind immer auch Bildungs- und Erziehungsräume, in denen sich vielfältige Lernaktivitäten entfalten. Zu solchen Lernaktivitäten gehört in spezifischer Weise auch das Bewegungshandeln. Räume fordern zum Erkunden durch das Sich-Bewegen auf oder unterdrücken dies und bestimmen u. a. dadurch die pädagogische Qualität einer Lehr-Lernkultur, die wiederum entscheidend die Persönlichkeitsentwicklung von Kindern und Jugendlichen beeinflusst. Wie sollen Räume in Kindergarten, Schule und außerschulischen Institutionen gestaltet sein, damit sie von Kindern und Jugendlichen als Bewegungsräume gedeutet werden können? Welche (Bewegungs)Räume werden überhaupt für Kinder und Jugendliche bereitgehalten, welche Möglichkeiten werden eröffnet und welche Grenzen werden gesetzt, damit Kinder und Jugendliche über Bewegung Räume erkunden und gestalten können? Diese und ähnliche Fragen standen im Zentrum der Tagung „Pädagogische Bewegungsräume – aktuelle und zukünftige Entwicklungen“ der Kommission „Sport und Raum“ der Deutschen Vereinigung für Sportwissenschaft, die vom 13.-14.11.2015 in Braunschweig durchgeführt wurde. Die hier versammelten Vorträge enthalten aus erziehungs- und bewegungspädagogischer Sicht theoretische Grundlagen, neueste Forschungsergebnisse und konkrete praktische Beispiele für eine Bewegungsraumplanung in erzieherischen Milieus.

Bewegungsangebot; Bewegungserfahrung; Bewegungsraum; Bewegungsverhalten; Bildungsgehalt; Freizeitsport; Ganztagschule; Gestaltung; Kindergarten; Kooperation; Körpererfahrung; Lernziel; Nutzungsmöglichkeit; Pausenhof; Raumerfahrung; Raumnutzung; Schulsport; Sozialarbeit; Sportangebot; Sportentwicklungsplanung; Sportpädagogik; Sportpolitik; Sportverein; Turnhalle; Vereinssport.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Kretschmann, Rolf; Prohl, Robert (Gutachter); Wiemeyer, Josef (Gutachter) (2016).

Technology integration in physical education. Examining the physical education teachers' domain (Übers.: Medieneinsatz im Sportunterricht Begutachtung der Einsatzpraxis bei Sportlehrerinnen und Sportlehrern).

Frankfurt a.M.: Universität Frankfurt am Main/Fachbereich 05 Psychologie und Sportwissenschaften. Dissertation.

<http://publikationen.ub.uni-frankfurt.de/frontdoor/index/index/docId/40640>

Physical education (PE), in the meantime, has evolved as school subject that willingly adapts to technology trends to foster student learning. Several efforts to nurture and facilitate technology integration in PE indicate the growth in interest in this topic over the past years: multiple physical education teacher education (PETE) programs, textbooks, and journal papers have adopted technology issues as a regular topic in the realm of PE research and practice. Although there are plenty of conceptual papers and technology teaching tips available in common publication outputs, empirical evidence on technology integration in PE is still a rare sight. Empirical evidence on technology integration in PE is still limited. However, available studies reported vastly positive findings, favorably of a mutual linking of technology and PE. Scanning through the various articles that described pedagogical scenarios for technology integration in PE, five pedagogical scenarios that stand for a typical and most beneficiary use of technology integration in PE classes in regard to student learning: a) homework and theory, b)

informational Input, c) learning stations, d) feedback, and e) physical activity tracking. Focusing on the PE teachers' perspective, two empirical studies were carried out. The theoretical framework consists of three building blocks: the a) significance of technology in everyday life and school, b) organizational development and agents of school development and change, and c) determinants of technology integration in schools and in the classroom ? emphasizing the teacher as an agent of change. The first study examined PE teachers' subjective theories toward technology integration in PE. Findings indicated that a) computer literacy, b) household computer ownership, c) professional experience, as well as d) gender had an effect on PE teachers' subjective theories toward technology integration in PE. The second study surveyed PE teachers' computer literacy, and instructional technology and media use in PE. The majority of the PE teachers seldom used technology in PE classes. PE teachers' computer literacy had a statistically significant effect on their technology use in PE class for information and communications technology (ICT) such as laptops, Internet, and digital cameras. PE teachers who showed higher levels of computer literacy were more likely to use technology in the classroom. However, the sample tended to consist of PE teachers that do not use technology often. No statistical relation was found for the link of PE teachers' computer literacy and the use of traditional media (e.g., printed images, chalkboard) in the classroom. Conclusively summing up the discussion, the following developmental areas in the field of technology can be posited: a) curriculum development, b) media database, c) documentation, d) empirical research, e) PE environment, f) dissemination, g) implementation strategies, and g) professional development and PETE. Nonetheless, several concerns against technology integration in PE can be stated: a) Physical activity levels and physical activity time, b) sedentary lifestyle, c) empirical evidence, d) unfiltered experience and alienation, and e) preparation time and budget.

Analyse; Computer; Differenzierung; Digitalisierung; E-sport; geschlechtsspezifische; Internet; Lernen; quantitative; Schulsport; Sportlehrer; Sportlehrerverhalten; Sportpädagogik; Unterrichtsforschung; Videotechnik.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Marquardt, Anja; Starzmann, Nadine (2016).

„Gaming“ im Sportunterricht. Virtuelle Bewegungsräume schaffen reale Bewegungsanlässe.

In: Reiner Hildebrandt-Stramann und Andrea Probst (Hg.): Pädagogische Bewegungsräume aktuelle und zukünftige Entwicklungen. Hamburg: Feldhaus, Ed. Czwalina (Schriften der Deutschen Vereinigung für Sportwissenschaft, 259), S. 97-103.

<http://d-nb.info/1113776854/04>

Im Folgenden soll das Vorhaben „Gaming“ im Sportunterricht als ein Bereich zur bewegungs- und leibpädagogischen Raumforschung zu den Spielräumen: „SUPER MARIO“ und „TemPHle Run“ dargestellt werden. Das Augenmerk soll in dieser Ausarbeitung auf das Wechselspiel zwischen „Virtualität und Realität“ bzw. „Phantasie und Bewegungsgestaltung“ gelegt werden. Der Mehrwert bzw. das Bildungspotential, das im parallelen Einsatz des virtuellen Games in der Sporthalle und der realen Bewegungsumsetzung im selben Raum entsteht, soll zunächst in der Praxis erforscht werden. (geändert).

Bewegungsangebot; Bewegungserfahrung; Bewegungsraum; Bewegungsverhalten; Bildungsgehalt; Freizeitsport; Ganztagschule; Gestaltung; Kindergarten; Kooperation; Körpererfahrung; Lernziel; Nutzungsmöglichkeit; Pausenhof; Raumerfahrung; Raumnutzung; Schulsport; Sozialarbeit; Sportangebot; Sportentwicklungsplanung; Sportpädagogik; Sportpolitik; Sportverein; Turnhalle; Vereinssport.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2015

Adamus, Tanja; Kerres, Michael (Gutachter); Grell, Petra (Gutachter) (2015).

Organisation und Gestaltung von Lernprozessen in Computerspielen. Eine Untersuchung am Beispiel der deutschen E-Sport-Szene.

Essen, Duisburg: Universität Duisburg-Essen. Dissertation.

<http://duepublico.uni-duisburg-essen.de/servlets/DocumentServlet?id=37291>

Computerspiele wurden in den Bildungswissenschaften bisher vor allem unter zwei Blickwinkeln betrachtet: Der Fragestellung danach, ob und wie digitale Spielwelten erfolgreich in Lehr-Lernsituationen eingesetzt werden können, und Untersuchungen dazu, welche Fähigkeiten durch die Beschäftigung mit ihnen bei den Spielenden gefördert werden können. Bisher noch nicht betrachtet worden ist hingegen, wie Lernprozesse im Kontext von Computerspielen eigentlich organisiert und gestaltet sind. An genau dieser Forschungslücke setzt die vorliegende Arbeit an und untersucht, wie die Nutzer/innen von digitalen Spielwelten das Wissen und die Fähigkeiten erwerben, die zum erfolgreichen Verbleib dort erforderlich sind. Die Untersuchung erfolgt beispielhaft anhand einer besonderen Gruppen von Computerspielern/innen: den Mitgliedern der E-Sport-Szene. Die Akteure/innen zeichnen sich durch eine Konzentration auf das wettbewerbsmäßige Spielen und ein Selbstverständnis als Sportler/innen aus. Sie eignen sich aufgrund ihrer intensiven und bewussten Beschäftigung mit Computerspielen besonders für die Untersuchung von Lernprozessen, da davon auszugehen ist, dass diese bei ihnen in besonders signifikanter und konzentrierter Form analysiert werden können. Der explorative Untersuchungsansatz kombiniert quantitative und qualitative Methoden in der Form einer Online-Befragung und von Leitfaden-Interviews. Mit diesem Methodenmix werden sowohl empirisch gesicherte Erkenntnisse über die E-Sport-Szene selbst, ein bisher noch weitestgehend unerforschtes Feld, als auch zu den Einstellungen zu Lernpotenzialen von Computerspielen sowie anhand intensiver Erhebungen zur Trainingsgestaltung zu den verschiedenen Lernformen erhoben. Basierend auf den Ergebnissen wird ein Modell zur Systematisierung von Lernformen nicht nur im Kontext von E-Sport, sondern für Computerspiele im Allgemeinen entwickelt. Die Ergebnisse werden vor dem Hintergrund der Expertiseforschung, des Ansatzes der Funktionskreise von Computerspielen nach Jürgen Fritz sowie ausgewählter Lerntheorien (Lernen am Modell und Communities of Practice) diskutiert. Es zeigt sich, dass Lernprozesse im Kontext von Computerspielen durch ihre hochgradige Selbstorganisation und Sozialität gekennzeichnet sind.

Computer; empirische; E-sport; Jugendlicher; Kognitionspsychologie; kognitiver; kognitives; Lernen; Lernprozess; Mediensport; Prozess; Selbstorganisation; Sozialpädagogik; Spielkultur; Untersuchung; Videospiele; Videotechnik.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Brand, Ralf; Ernst, Christian; Krieger, Claus; Kröger, Christian; Sohnsmeier, Jan (Hg.) (2015).

Schulsport und Sportspiele Facetten von Sportwissenschaft; Festschrift für Wolf-Dietrich Miethling.

Schorndorf: Hofmann.

<http://d-nb.info/1065952481/04>; <http://www.sportfachbuch.de/index.php?cmd=show&typ=Buch&nr=8880>

Das Buch vermittelt einen breit angelegten sportwissenschaftlichen Zugang zu Forschungsansätzen und -erkenntnissen aus den Themenspektren Sportunterricht und Sportspielforschung. Die Herausgeber haben eine Struktur gewählt, in der sie zunächst die Schulsport-bezogenen Beiträge sammeln und dabei von allgemeineren Positionen zur Entwicklung des Faches Sportdidaktik (Schierz) sowie ausgewählten didaktischen Leitideen (Volkamer: Glück, Krieger: Unsicherheit) ausgehen, um dann die Sportlehrer- (Ernst) und Geschlechterperspektive (Gieß-Stüber) näher zu beleuchten. Provokante Thesen zur Evaluation in der Sportpädagogik schließen den ersten Teil (Funke-Wienicke). Im Bereich

Sportspiele geht es dann um Schiedsrichter (Brand), kognitive Herausforderungen durch die Ball-
schule (Kröger), Wolf-Dietrich Miethlings Impulse zur Sportspielbeobachtung (Lames), zur von ihm
mitbegründeten Sportinformatik (Perl) sowie zum virtuellen Spiel (Sohnsmeyer u. a. sowie Wiemeyer).
Verl.-Info.

Beobachtung; Forschung; Forschungsstand; Geschlechterforschung; Geschlechterverhältnis; Schieds-
richter; Schulsport; Spielbeobachtung; Sportdidaktik; Sportinformatik; Sportlehrer; Sportlehrerverhalten;
Sportpädagogik; Sportspiel; Sportunterricht; Sportwissenschaft.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2014

Fritz, Andreas (2014).

Massively Multiplayer Online RolePlaying: Games als Basis zur Konzeption eines sportmotorisch fundierten Rollenspiels.

In: *Bewegung & Sport*, 68 (3), S. 26-31.

Eine der beliebtesten Freizeitaktivitäten von Kindern und Jugendlichen ist das Computerspielen. Über einen besonders starken Spielerzulauf erfreuen sich MassivelyMultiplayer Online Role Games (MMORPG) mit ihren komplex gestalteten Spielwelten, in welche die Spielenden mittels selbst erstellten Avatars eintauchen und für bewältigte Herausforderungen belohnt werden. Um Kindern zu ermöglichen, Kämpfe nicht nur virtuell, sondern mit allen Sinnen in der Realität zu erleben, werden Grundstrukturen von MMORPGs als Ausgangsbasis für reale Spielwelten genommen. Einerseits wird auf bereits vorhandene Sinngewebungen und Motivationen aufgebaut, andererseits überschneiden sich die Aufgabenstellungen mit Themen, die auch im Bereich der (psychomotorischen) Gewaltprävention eine Rolle spielen. Um der Zielgruppe von MMORPGs gerecht zu werden, richtet sich das Spiel an Kinder und Jugendliche im Alter zwischen 10 und 14 Jahren. Verf.-Referat.

Aggression; Computer; Gewalt; Prävention; Psychomotorik; Schulsport; Sportpädagogik; Sportsoziologie; Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Simons, Monique; Vet, Emely de; Brug, Johannes; Seidell, Jaap; Chinapaw, Mai J.M. (2014).

Active and non-active video gaming among Dutch adolescents. Who plays and how much? (Übers.:

Aktive und nichtaktive Videospiele unter niederländischen Jugendlichen wer spielt und wie viel?).

In: *Journal of science and medicine in sport* 17, (6), S. 597-601.

<http://www.jsams.org/article/S1440-2440%2813%2900481-7/abstract>

Objectives: The aim of study was to determine prevalence and identify demographic correlates of active and non-active gaming among adolescents. Design: Cross-sectional. Methods: A survey, assessing game behavior and correlates, was conducted among adolescents (12–16 years, n = 373), recruited via schools. Multivariable logistic regression analyses were conducted to examine demographic correlates of active gaming (≥ 1 h per week) and non-active gaming (> 7 h per week). Results: Of all participants (n = 373), 3% reported to play exclusively active games, 40% active games and non-active games, 40% exclusively non-active games, and 17% not playing video games at all. Active gaming adolescents played active games on average on 1.5 (sd = 1.2) days per school week for 36 (sd = 32.9) min and 1 (sd = 0.54) day per weekend for 42 (sd = 36.5) min. Non-active gaming adolescents played on average on 3.3 (sd = 1.6) days per school week for 65 (sd = 46.0) min and 1.4 (sd = 0.65) days per weekend for 80 (sd = 50.8) min. Adolescents attending lower levels of education were more likely to play active games ≥ 1 h per week than adolescents attending higher educational levels. Boys and older adolescents were more likely to play non-active games > 7 h per week, than girls or younger adolescents. Conclusions:

Many adolescents play active games, especially those following a lower educational level, but time spent in this activity is relatively low compared to non-active gaming. To be feasible as a public health strategy, active gaming interventions should achieve more time is spent on active gaming at the expense of non-active gaming. Verf.-Referat.

Aktivität, körperliche, Allgemeinbildung, Anthropometrie, Bildungspolitik, Demographie, Fragebogen, Gesundheitsbewusstsein, Gesundheitserziehung, Gesundheitsförderung, Gesundheitspolitik, Jugendlicher, Niederlande, Regressionsanalyse, Schulbildung, Soziologie, Sportmedizin, Videospiel.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2013

Kühnis, Jürgen; Bürgler, Anna; Britschgi, Marino; Dermon, Flurin; Imholz, Jolanda; Marty, Jeannine et al. (2013).

Physical activity patterns of primary school children in everyday life. A cross-sectional study among 5th grades in the principality of Liechtenstein and the canton of Schwyz (Übers.: Körperliche Aktivitätsmuster von Primarschulkindern im täglichen Leben eine Querschnittsstudie unter Fünftklässlern in Liechtenstein und dem Kanton Schwyz).

In: *Schweizerische Zeitschrift für Sportmedizin und Sporttraumatologie*, 61 (1), S. 23-27.

http://www.sgsm.ch/fileadmin/user_upload/Zeitschrift/61-2013-1/01-2013_4_K%C3%BChnis.pdf

Im Rahmen dieser überregionalen Querschnittsstudie in Liechtenstein (FL, N = 157) und im Kanton Schwyz (SZ, N = 261) wurde das Bewegungsverhalten von Schulkindern im Alltag anhand ausgewählter Indikatoren untersucht. Die Studie basiert auf zwei repräsentativen Zufallsstichproben der 5. Primarstufe (FL: 10.4+/-0.5; SZ: 10.7+/-0.7 Jahre) und wurde im Herbst 2012 realisiert. Als Erhebungsinstrumente dienten ein Kurzfragebogen, ein wöchentliches Schulwegprotokoll sowie eine objektive Aktivitätserfassung mittels Schrittzählern an vier aufeinanderfolgenden Schultagen. In beiden Untersuchungsgebieten legte die Mehrheit der Kinder (FL: 87.8%; SZ: 91%) den Schulweg körperlich aktiv zurück und trug damit durchschnittlich 35 bzw. 37 Min./Tag zur Erfüllung der offiziellen Bewegungsempfehlungen (> 60 Min./Tag mit mittlerer bis hoher Intensität) bei. Pro Schultag wurden durchschnittlich 14 385 (SZ) bzw. 15 483 Schritte (FL) absolviert, wobei in beiden Regionen Knaben und Sportvereinsmitglieder signifikant höhere Werte als Mädchen ($p < 0.001$) bzw. Kinder ohne Sportvereinsanbindung ($p < 0.001$) erzielten. Unter Bezugnahme des Referenzstandards von 11 000 (Mädchen) und 13 000 (Knaben) Schritten/Tag erreichten insgesamt 55.4% (SZ) und 63% (FL) diese Aktivitätsrichtlinie, jedoch nur 32.2% (FL) bzw. 25.6% die strengere BMI-referenzierte Empfehlung von 12 000 (Mädchen) bzw. 15 000 (Knaben) Schritten/Tag. Zwischen der durchschnittlichen Schrittzahl und Mediennutzung/Tag konnte kein Zusammenhang festgestellt werden. Verf.-Referat

The purpose of this cross-sectional study was to analyse the activity in daily life (ADL) among 5th grades in two rural regions by regarding selected indicators. The study was conducted in autumn 2012 and included a randomly selected sample of 157 pupils in Liechtenstein (FL: aged 10.4+/-0.5 years) and 261 pupils in the canton of Schwyz (SZ: aged 10.70.7 years). Physical activity (PA) was quantified using a combined methodology (short questionnaire, a diary to assess the commuting to school and a pedometer to determine step counts for four schooldays). The majority of children (FL: 87.8%; SZ: 91%) commuted actively to school and contributed on average 35.5 min. (FL) and 37 min. (SZ) to MVPA/day. The mean steps/day ranged from 14 385 (SZ) to 15 483 (FL) respectively. In both regions mean steps/day were significantly higher in boys than in girls ($p < 0.001$) as well as in sports clubs members than in non members ($p < 0.001$). Following the reference standard of 11 000 (girls) and 13 000 (boys) steps/day 55.4% (SZ) and 63% (FL) of all children achieved this guideline; but only 32.2% (FL) and 25.6% (SZ) met the more strictly BMI-referenced criterion of 12 000 (girls) and 15 000 (boys) steps/day. There was no correlation between the amount of media consumption and mean steps/schoolday. Verf.-Referat.

Aktivität, körperliche, Bewegungsbedeutung, Bewegungsmuster, Computer, Fernsehen, Fragebogen, Gesundheitserziehung, Gesundheitsförderung, Gesundheitspolitik, Lebensführung, Liechtenstein, Querschnittsuntersuchung, Schrittzahl, Schrittzähler, Schulalter, Schweiz, Sportmedizin, Sporttraumatologie, Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2012

Kliem, Annika; Wendel, Viktor; Winter, Christian; Wiemeyer, Josef; Göbel, Stefan (2012).

Virtual Sports Teacher – a serious game in higher education (Übers.: Virtual Sports Teacher – ein Serious Game in der Hochschulbildung).

In: *International journal of computer science in sport*, 11 (1), S. 100-110.

<https://iacss.org/index.php?id=60>

Virtual Sports Teacher is a Serious Game which is being developed by sports scientists, computer scientists and media scientists, funded by the HMWK (Hessian Ministry of Science and Art). The primary target group of the game are physical education teacher students. In the game they can practice the procedure of a typical sport lesson, learn how to treat pupils and arrange different sport exercises. A Game Master, the course teacher of a university tutorial, can adapt the game at runtime according to the player's performance. The Game Master is able to view important statistics, to modify difficulty or to trigger game events. In section 1, we explain the need for new forms of teaching like Serious Games. In section 2, we present the game Virtual Sports Teacher, followed by a detailed description of the didactical and Game Mastering concept in section 3. In section 4 we conclude with an overview of future work. Verf.-Referat.

Didaktik, Lerntechnologie, Software, Spielgestaltung, Sportinformatik, Sportlehrerausbildung, Sportlehrerverhalten, Sportpädagogik, Unterrichtsgestaltung, Unterrichtsstunde, Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Kretschmann, Rolf (2012).

Pädagogische Facetten im E-Sport. Ein heuristischer Aufriss pädagogischer Relevanz und Bedeutsamkeit.

In: Markus Breuer (Hg.): E-Sport Perspektiven aus Wissenschaft und Wirtschaft. Glückstadt: Hülsbusch (Game studies), S. 65–89.

<http://d-nb.info/1024904253/04>

In diesem Beitrag werden pädagogische Facetten des E-Sports aufgezeigt. Konkret wird die Frage beleuchtet, welche Möglichkeiten der E-Sport für die Pädagogik bietet bzw. welchen Herausforderungen sie hinsichtlich des E-Sports gegenübersteht. Verf. stellt verschiedene Perspektiven und Forschungsfelder vor (z. B. psycho-soziale Perspektiven, Gender, Diversität) und legt dar, welche Teildisziplinen Zugang zum elektronischen Sport finden können. Die Betrachtung mündet in einer Sensibilisierung für pädagogische Desiderata und liefert Anknüpfungspunkte für zukünftige Forschungs- und Handlungsvorhaben. Insgesamt macht die Betrachtung deutlich, dass E-Sport und Pädagogik zusammengehören. Messerschmidt.

Computer; E-sport; Kommunikationswissenschaft; Pädagogik; Sensomotorik; Spiel; Sponsoring; Sportökonomie; Sportsoziologie; Sportwissenschaft; Trainingswissenschaft; Unternehmen; Videospiele; Wirtschaft.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Mellecker, Robin R.; Lanningham-Foster, Lorraine; Levine, James A.; McManus, Alison M. (2012).

Do children choose to play active video games when given the choice between seated and ambulatory video game play? A study of children's play choice (Übers.: Wählen Kinder aktive Videospiele, wenn sie die Wahl haben zwischen Videospiele im Sitzen oder mit Gehen ? eine Studie über die Spielauswahl von Kindern).

In: *International journal of computer science in sport*, 11 (1), S. 51-60.

The development of active gaming offers a choice for children to be physically active whilst participating in an activity that is enjoyable and highly valued. Children expend energy when they play activity enhanced video games, yet little is known about their choice when given active alternatives over seated play. This study examined choice of play between a seated video game option or the same game played ambulatory and consistency in play choice with sustained play. Play behavior was recorded from postural monitoring and observation. Repeated measures analyses of variance were used to determine differences in total time, percentage of time and consistency of choice in each condition. Play choice was consistent over the four sessions with 76 percent, 23 percent of the available time spent seated and ambulatory, respectively. Follow up analysis indicated that the time spent playing in each condition was constant across all four video game sessions. These preliminary findings demonstrate that when given freechoice children will predominantly play video games seated. The advancement of active video gaming as an active alternative is dependent on future investigations into whether these innovative technologies offer enough entertainment value to sustain long-term adherence. Verf.-Referat (geändert).

Aktivität, körperliche, Entscheidungsverhalten, Gehen, Kind, Laufband, Sitzen, Spielangebot, Spielform, Spielfreude, Spielgerät, Spielverhalten, Untersuchung, vergleichende, Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Sun, Haichun (2012).

Exergaming impact on physical activity and interest in elementary school children (Übers.: Der Einfluss von Exergaming auf die körperliche Aktivität und das Interesse von Grundschulkindern).

In: *Research quarterly for exercise and sport*, 83 (2), S. 212-220.

<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2095254613000343>

In this study, the author explored the impact of exergaming on in-class physical activity (PA) and motivation in physical education. Elementary children participated in a 4-week exergaming unit and a 4-week fitness unit. A t test showed the children's in-class PA in the exergaming unit was significantly lower than in the fitness unit. Results also indicated that students' situational interest in exergaming was significantly higher than in the fitness unit at the beginning and end of instruction. Children's interest declined significantly in both units and at the same rate. The evidence suggests that exergames may have strong motivational power, but it is premature to claim they will increase physical activity enough for children to receive health benefits in physical education. Verf.-Referat (geändert).

Aktivität, körperliche, Belastungsintensität, Fitnesstraining, Grundschulalter, Kind, Schülerinteresse, Sportpädagogik, Sportunterricht, Unterrichtseinheit, Untersuchung, vergleichende, USA, Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Winter, Christian; Wiemeyer, Josef (2012).

Virtual sports teacher. A serious game for prospective physical education teachers (Übers.: Virtual Sports Teacher ein serious game für angehende Sportlehrer).

In: Roman Byshko, Thorsten Dahmen, Maciej Gratkowski, Markus Gruber, Juan Quintana, Dietmar Saupe et al. (Hg.): Sportinformatik 2012 9. Symposium der Sektion Sportinformatik der Deutschen Vereinigung für Sportwissenschaft vom 12.-14. Sept. 2012 in Konstanz; Beiträge. Konstanz: Deutsche Vereinigung für Sportwissenschaft; Universität Konstanz; Gesellschaft für Informatik, S. 118-126.

<https://d-nb.info/1079719148/34>

Das Problem der Diskrepanz zwischen theoretisch vermitteltem Wissen im Studium und den praktischen Anforderungen im Beruf, ist in vielen universitären Ausbildungszweigen bekannt. In besonderer Weise fällt es angehenden Sportlehrern schwer, die Inhalte des sportwissenschaftlichen Studiums in den Alltag in der Sporthalle zu übertragen. Hier setzt das Serious Game Virtual Sports Teacher (VST) an: Ein Ziel des Spiels ist, die Anwendung praxisrelevanten Wissens gezielt zu üben. Verf.-Referat.

Computersimulation; Datenanalyse; Datenauswertung; Datenbank; Datendokumentation; Datenerfassung; Datenerhebung; Datenverarbeitung, elektronische; Deutsche Vereinigung für Sportwissenschaft; Entwicklung; Informationstechnik; Simulation; Sportgeräteforschung; Sportinformatik; Sporttechnologie; Sportwissenschaft; Trainingsgerät.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2011

Bastiaens, Theo; Ebner, Martin (Hg.) (2011).

ED-MEDIA 2011 World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia & Telecommunications; June 27 - July 1, 2011, Lisbon, Portugal. Proceedings of ED-Media 2011. Vol. 1-6 (Übers.: ED-MEDIA 2011 Weltkonferenz zu Multimedia, Hypermedia & Telekommunikation im Bildungssektor; 27. Juni - 1. July 2011, Lissabon, Portugal. Sitzungsberichte der ED-Media 2011. Band 1-6).

Chesapeake (Virg.): Association for the Advancement of Computing in Education

The ED-MEDIA 2011 conference was held June 27 - July 1, 2011, in Lisbon, Portugal. A total of 521 full papers were submitted, of which 241 were accepted. Of these, 28 were nominated as outstanding papers and passed through a second round of reviews with the Steering Committee. Of these, a small number were selected as award winning papers. In addition, 362 brief papers were submitted of which 15 were accepted. 150 reviewers from around the world were involved in the review process.

Computer; Kongress; Lernen; Mediendidaktik; Medieneinsatz; Medienforschung; Pädagogik; Umwelt; Umwelt, soziale.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Horn, Axel (2011).

Computerspiele. Das Ende der kindlichen Spielkultur?.

In: Martin Scholz und Axel Horn (Hg.): Theorie und Praxis des Sports in Schule, Universität und Weiterbildung Festschrift anlässlich der Emeritierung von Herrn Prof. Dr. Helmut Altenberger. Augsburg: Ziel-Verl., S. 98-112.

<http://d-nb.info/1013930983/04>

Dieser Beitrag liefert zunächst einen groben Überblick über die Ergebnisse der „KIM-Studie“ hinsichtlich der Nutzung und Verbreitung von Computerspielen im Kindesalter (6. bis 13. Lebensjahrzehnt). Anschließend erfolgt eine Auseinandersetzung mit der Frage, inwiefern das Computerspielen die kindliche Spielkultur verändert hat bzw. welche Risiken es mit sich bringt. -phm-

Bewegung; Didaktik; Erlebnispädagogik; Gewalt; Hochschule; Intervention; Kampfsport; Kind; Kleine Spiele; Klettern; Lernen; Prävention; Schule; Schulsport; Segelsport; Sportpädagogik; Sportunterricht; Theorie-Praxis-Verhältnis; Videotechnik.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Kliem, Annika; Wiemeyer, Josef (2011).

Virtual Sports Teacher – Serious Games in der sportwissenschaftlichen Lehre.

In: Daniel Link und Josef Wiemeyer (Hg.): Sportinformatik trifft Sporttechnologie. 8. Symposium der dvs-Sektion Sportinformatik in Kooperation mit der Deutschen Interdisziplinären Vereinigung für Sporttechnologie vom 15. - 17. September 2010 in Darmstadt. Hamburg: Feldhaus, Ed. Czwalina (Schriften der Deutschen Vereinigung für Sportwissenschaft, 217), S. 260–264.

<http://d-nb.info/1017942900/04>

Exergames, sogenannte Spiele, die Übung (Exercise) und Spiel verbinden, gibt es seit den Anfängen der 80er Jahre (vgl. Sinclair, Hingston & Masek, 2007). Den großen Durchbruch schafften sie aber erst in den letzten 5 Jahren. Die besondere Kombination von Aktivität und Interaktivität, Virtualität und Realität, Ludologie und Narratologie, Immersion und Flow der Spiele spricht nahezu alle Altersschichten an, vom Kind bis zum Senioren, und bietet damit auch für die Sportwissenschaft innovative Optionen für Forschung und Entwicklung (vgl. Wiemeyer, 2009). Im kommerziellen Bereich gibt es für das Genre Sport unterschiedlichste Ausführungen, primär zu Unterhaltungszwecken. Es fehlen aber sogenannte Educational Serious Games, d.h. Spiele, die eine Lernumgebung schaffen und den Spielern auf motivierende Weise sportliche Bewegungen, den Umgang mit ihnen und ihre methodische Vermittlung näher bringen. Ein solches Educational Serious Sports Game wird aktuell im Rahmen eines vom Hessischen Ministerium für Wissenschaft und Kunst geförderten Projektes für die Hochschullehre entwickelt und soll an schließend evaluiert werden. Das Spiel Virtual Sports Teacher, welches innerhalb dieses Projekts entwickelt wird, ist ein sogenanntes Serious Game. Mit diesem Label werden digitale Spiele bezeichnet, welche einerseits einen ernsten Hintergrund haben, z. B. einen Lernzweck, und die andererseits aber immer noch Spiele sind und nicht nur reine Anwendungen. Zu diesem Genre werden u.a. Gesundheits-, Bildungs- und Bewegungsspiele gezählt. Einleitung.

Analyse, biomechanische; Bewegungsanalyse; Bewegungslehre; Biomechanik; E-Learning; Entwicklung; Leistungsdiagnostik; Messgerät; Spielanalyse; Sportgerät; Sportgeräteforschung; Sportinformatik; Sporttechnologie; Sportwissenschaft; Trainingsgerät; Trainingssteuerung; Trainingswissenschaft.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Lhéraud, Jean-Luc; Meurgey, Bernard; Bouchet, Patrick (2011).

The development of sport and youth in France (Übers.: Die Entwicklung von Sport und Jugend in Frankreich).

In: Barrie Houlihan und Mick Green (Hg.): Routledge handbook of sports development (Übers.: Routledge-Handbuch der Sportentwicklung). London: Routledge, S. 143–159.

<https://www.routledge.com/Routledge-Handbook-of-Sports-Development/Houlihan-Green/p/book/9780415479967>

In Anbetracht der relativ geringen körperlich-sportlichen Aktivität französischer Kinder und Jugendlichen versuchen Organisationen unterschiedlicher Trägerschaft gegenwärtig, vermehrt Angebote zur Förderung der Freizeitaktivität zu schaffen, die allen offen stehen und die auf Sozialisation und Spaß ausgerichtet sind. In diesem Beitrag wird das Sport- und Bewegungsverhalten von Kindern und Jugendlichen in Frankreich analysiert. Verf. liefern zunächst einen Überblick über die verschiedenen Sportmöglichkeiten (Träger, Organisationsformen etc.), die französischen Jugendlichen sowohl im schulischen als auch im privaten Sektor zur Verfügung stehen. Im zweiten Abschnitt werden Statisti-

ken zur Teilnahme an verschiedenen Sportarten und -angeboten sowie zur Häufigkeit der Sportausübung präsentiert. Anschließend gehen Verf. kurz auf soziokulturelle Einflussfaktoren der Sportaktivität unter Jugendlichen ein und analysieren den „Konsum“ von Sportinformationen (z. B. über das Fernsehen), Sportartikeln und Sport-Videospielen, etwa im Hinblick auf Alters- und Geschlechtsunterschiede. Messerschmidt.

Sportentwicklung; Sportökonomie; Sportorganisation; Sportpolitik; Sportsoziologie; Sportverwaltung; USA.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Raschner, Christian; Mildner, E.; Greier, K. (2011).

Einsatz von sensomotorischen Computerspielen während der „Bewegten Pause“ in der Grundschule
(Übers.: Application of sensorimotoric interactive video games during active school break).

In: *Bewegungstherapie und Gesundheitssport*, 27 (6), S. S. 240-246.

10.1055/s-0031-1283818

Bei vielen Schulkindern ist in den letzten Jahren ein Leistungsrückgang im sportmotorischen Bereich erkennbar. Dieser Umstand führt neben schwächeren energetisch-konditionellen Ergebnissen auch verstärkt zu einem Rückgang der koordinativen Fähigkeiten und hierbei vor allem des motorischen Gleichgewichtsvermögens. Die vorliegende Studie zeigt die Auswirkungen von sensomotorischem Feedbacktraining auf das statische und dynamische Gleichgewichtsvermögen von 9-10-jährigen Grundschulkindern im Vergleich zum konservativen Gleichgewichtstraining mit Balancediscs. Über einen Zeitraum von 5 Wochen wurden der Versuchsgruppe (n=24) im Rahmen der „Bewegten Pause“ täglich 5 min Bewegungsspiele mit der „MFT® Challenge Disc“ angeboten, während die Kontrollgruppe (n=23) auf herkömmlichen Balancediscs übte. Konnten die Mädchen und Knaben der Versuchsgruppe bei den statischen und dynamischen Übungen zwischen Vor- und Nachtest signifikante Verbesserungen erzielen, stagnierten die Leistungen bei den Probanden der Kontrollgruppe. Dies lässt den Schluss zu, dass bestimmte interaktive Videospiele bei Kindern dieses Alters eine höhere Motivation und „Trainingsfreude“ bewirken als traditionelle Trainingsgeräte. Verf.-Referat.

Within the last few years a decline in (sport specific) motor performance was observable in many school children. Besides a decrease in endurance and strength levels, this also results in the decline of coordinative abilities, most notably static and dynamic balance. This study presents the effects of sensorimotoric feedback training on the static and dynamic balance of 9 to 10 year old primary school children in comparison to conservative balance training using balance discs. In the context of the “Bewegte Pause” (active school break) concept, a test group (n=24) played five minutes of movement games on the “MFT® Challenge Disc” daily for a period of five weeks and a control group (n=23) trained on regular balance discs for the same period. While the static and dynamic balance of the boys and girls in the test group improved significantly from pretest to retest, the results of the control group did not improve. This leads to the conclusion that some interactive video games create higher motivation and more fun in children of that age than regular training equipment. Verf.-Referat.

Bewegte Schule; Bewegungsspiel; Computer; Feed-back; Freude; Gleichgewichtssinn; Grundschule; Motivation; Schulpause; Sensumotorik; Spiel; Spielgerät; Sportpädagogik; Training; Vergleichsuntersuchung; Videospiele; Wirkung.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Scholz, Martin; Horn, Axel (Hg.) (2011).

Theorie und Praxis des Sports in Schule, Universität und Weiterbildung Festschrift anlässlich der Emeritierung von Herrn Prof. Dr. Helmut Altenberger.

Augsburg: Ziel-Verl.

<http://d-nb.info/1013930983/04>

Dieses Buch liefert einen Beitrag zur Diskussion um die Verzahnung von Theorie und Praxis des Sports in Schule, Universität und Weiterbildung. Neben Beiträgen zum Schulsport dokumentiert dieser Band viele Facetten in Beiträgen zu Schulsport, Hochschuldidaktik, Erlebnispädagogik sowie Sportpädagogik. Dieser Band ist entstanden als Festschrift zur Emeritierung von Herrn Prof. Dr. Helmut Altenberger im Jahre 2011. Verl.-Info.

Bewegung; Didaktik; Erlebnispädagogik; Gewalt; Hochschule; Intervention; Kampfsport; Kind; Kleine Spiele; Klettern; Lernen; Prävention; Schule; Schulsport; Segelsport; Sportpädagogik; Sportunterricht; Theorie-Praxis-Verhältnis; Videotechnik.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Stegemann, Frank (2011).

Spielregeln für virtuelle Welten. Über die Faszination von Computerspielen und ihre möglichen Wirkungen.

München: AVM-Verl.

http://scans.hebis.de/23/56/97/23569707_toc.pdf

Am 14. Dezember 2007 erkannte die EU Computerspiele als offizielles Kulturgut an. Jedoch besitzen Videospiele besonders in Deutschland einen schlechten Ruf. Nach den tragischen Ereignissen an der Albertville-Realschule in Winnenden sehen viele Vertreter der Medien in den Computerspielen einen Auslöser für derartige Gewalttaten. So besteht häufig noch folgendes Vorurteil: Computerspiele machen dick, dumm, faul und aggressiv! alpäd sieht sich als Ratgeber für Eltern, Pädagogen, Erzieher etc., welcher wissenschaftlich fundiert und nah an der Computerspielszene über die tatsächliche Relevanz, Faszination und Wirkung von Games und den Handlungsbedarf für private sowie institutionalisierte Pädagogik berichtet und somit möglicherweise helfen kann, Teile des bestehenden Generationskonflikt bezüglich dieses Neuen Mediums zu unterbinden.

Computer; Computersimulation; Deutschland; Eltern; Erzieher; E-sport; Gewalt; Jugendlicher; Lehrer; Sozialpädagogik; Spiel; Spielkultur; Spielregel; Sportsoziologie; Videospiel.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Wendel, Viktor; Kliem, Annika; Göbel, Stefan; Wiemeyer, Josef; Steinmetz, Ralf (2011).

Virtual sports teacher. A 3D serious game for physical education with game master support (Übers.: Virtueller Sportlehrer ein 3D-Serious Game zur körperlichen Erziehung mit Spielleiter-Unterstützung).

In: Theo Bastiaens und Martin Ebner (Hg.): ED-MEDIA 2011 World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia & Telecommunications; June 27 - July 1, 2011, Lisbon, Portugal. Proceedings of ED-Media 2011. Vol. 1-6 (Übers.: ED-MEDIA 2011 Weltkonferenz zu Multimedia, Hypermedia & Telekommunikation im Bildungssektor; 27. Juni - 1. July 2011, Lissabon, Portugal. Sitzungsberichte der ED-Media 2011. Band 1-6). Chesapeake (Virg.): Association for the Advancement of Computing in Education, S. 2830-2839

Recently, a need for new teaching models and a new role of the teacher has evolved. Serious Games offer a new concept for game-based learning. Using state-of-the-art 3D-technology, it is possible to create virtual environments in which students can practice what they learn in theory at school or at institutes of higher education. In the HMWK1-funded project "Serious Games für die Hochschule"

(engl.: “Serious Games for Higher Education”), we create a Serious Game for university students who study to become a physical education teacher. In the game they can internalize the typical sport lesson procedure, learn how to treat pupils and teach different sport exercises. An instructor can adapt the game at runtime according to the player’s performance (Game Master). The Game Master is able to view important statistics, to modify the difficulty or to trigger events from inside the game. Thus, the instructor has a completely new control over the game. Verf.-Referat.

Computer; Kongress; Lernen; Mediendidaktik; Medieneinsatz; Medienforschung; Pädagogik; Umwelt; Umwelt, soziale.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

White, Kate; Schofield, Grant; Kilding, Andrew E. (2011).

Energy expended by boys playing active video games (Übers.: Energieverbrauch von Jungen beim Spielen aktiver Videospiele).

In: *Journal of science and medicine in sport*, 14 (2), S. 130-134.

[https://www.jsams.org/article/S1440-2440\(10\)00154-4/fulltext](https://www.jsams.org/article/S1440-2440(10)00154-4/fulltext)

The purpose of this study was to: (1) determine energy expenditure (EE) during a range of active video games (AVGs) and (2) determine whether EE during AVGs is influenced by gaming experience or fitness. Twenty-six boys (11.4 ± 0.8 years) participated and performed a range of sedentary activities (resting, watching television and sedentary gaming), playing AVGs (Nintendo® Wii Bowling, Boxing, Tennis, and Wii Fit Skiing and Step), walking and running including a maximal fitness test. During all activities, oxygen uptake, heart rate and EE were determined. The AVGs resulted in a significantly higher EE compared to rest (63–190%, $p \leq 0.001$) and sedentary screen-time activities (56–184%, $p \leq 0.001$). No significant differences in EE were found between the most active video games and walking. There was no evidence to suggest that gaming experience or aerobic fitness influenced EE when playing AVGs. In conclusion, boys expended more energy during active gaming compared to sedentary activities. Whilst EE during AVG is game-specific, AVGs are not intense enough to contribute towards the 60 min of daily moderate-to-vigorous physical activity that is currently recommended for children. Verf.-Referat.

Aktivität, körperliche, Bewegung, Bewegung, sportliche, Bewegungsmangel, Energieverbrauch, Fitness, Gesundheit, Junge, Sportmedizin, Sporttechnologie, Trainingswissenschaft, Videospiel.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2010

Ganguin, Sonja; Hoffmann, Bernward (Hg.) (2010).

Digitale Spielkultur.

München: kopaed.

<http://d-nb.info/1007174757/04>

Ziel dieses Bandes ist es, einen umfassenden Überblick über Potentiale und Chancen von Computerspielen zu geben. So erleben wir derzeit eine Trendwende, bei der Computerspiele, die bislang in der Öffentlichkeit eher skeptisch betrachtet wurden und in den Medien mit Jugendgefährdung, Amokläufen und Gewalt in Zusammenhang gebracht wurden, nun auf ihre positiven Potentiale (z. –B. gesundheitliche, kompetenzförderliche Aspekte) hin untersucht und sogar pädagogisch didaktisch eingesetzt werden. So gehen wir von der These aus, dass Computerspiele nicht mehr auf eine negative Semantik im Sinne von ‚dick‘ und ‚doof‘ beschränkt sind bzw. sein sollten, sondern auch Attribute wie ‚gesund‘ und ‚schlau‘ in den Blick nehmen. Ein Wechsel ist jedenfalls erkennbar, eine ganzheitliche Perspektive auf Computerspiele gewinnt an Raum. So wird etwa häufig übersehen, dass Computer-

spiele für die pädagogische Arbeit mit Jugendlichen ein großes – bislang fast ungenutztes – Potential bieten. Computerspiele sind Teil der Alltagskultur von Kindern, Jugendlichen, aber auch von Erwachsenen. Sie vermitteln soziale Kompetenzen und Wissen, fördern Konzentration und Phantasie, sie lassen uns Strategien entwickeln und sorgen für Entspannung und Austausch.

Kulturelle, soziale und technische Entwicklungen haben die Spiele verändert. Heute sind mediale Spiele weit verbreitet. Auf Handys, Konsolen oder Computern steht ein vielfältiges Angebot an Spielen zur Verfügung. Computerspiele sind Wirtschaftsfaktor und zugleich Kulturgut.

Im Mittelpunkt der Publikation stehen daher folgende Fragen:

- Welche Entwicklungen haben sich in den letzten Jahren ergeben?
- Welche Lernpotentiale bieten Computerspiele?
- Welche Spiele sind für die Jugendarbeit besonders interessant?
- Wie lässt sich mit Computerspielen kreativ und kritisch arbeiten?
- Wie können wir mit exzessivem Spielverhalten und Jugendschutz in pädagogischen Kontexten umgehen?

Computer; Entwicklung; E-sport; Freizeitpädagogik; Jugend; Jugendalter; Jugendarbeit; Jugendlicher; Lernen; Medienforschung; Pädagogik; Prävention; Spielforschung; Spielpädagogik; Sucht; Trend; Trendanalyse; Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Kiili, Kristian; Perttula, Arttu (2010).

Exergaming: exploring engagement principles (Übers.: Spielen mit Exergames: eine Untersuchung der Prinzipien des Engagements).

In: Josef Wiemeyer und Stefan Göbel (Hg.): Serious games for sports and health proceedings - Game Days 2010, March 25th - 26th, 2010 (Übers.: Serious Games für Sport und Gesundheit Tagungsband - Game Days 2010, 25. bis 26. März 2010). Darmstadt: Technische Universität Darmstadt/Institut für Sportwissenschaft, S. 161-172.

http://iacss.org/uploads/media/IJCSS-Volume9_Edition2.pdf

Novel interaction solutions provide new possibilities to design appealing game experiences for wider demographics. The development of motion-based controllers has facilitated the new coming of exergame genre that involves physical activity as a means of interacting with the game. Furthermore, the major reason for increased interest in exergaming is the concern over the high levels of obesity in Western society. The aim of this study is to explore design principles that facilitate the development of high quality exergames, which are both attractive and effective as an exercise. In this study, three multiplayer exergames were tested in Finnish primary school (N=28). Flow theory was used as a design and evaluation framework. The results indicated that challenge-skill balance was the most important flow dimension. Especially multiplayer context and teamwork engaged players to exercise more and facilitated flow experience. As a result a dual flow model for exergaming was extended with team flow dimension. The extended model was used to distinguish flow adjustment methods. Furthermore, the evaluation results indicated that motion-based games motivate children a lot and they could be an effective 'weapon' in the fight against the growing obesity problem. Verf.-Referat.

Aktivität; Computer; Computersimulation; Gesundheit; Kinder- und Jugendsport; Kongress; körperliche; Prävention; Realität; Rehabilitation; Spiel; Sportaktivität; Sportspiel; Videospiele; virtuelle.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2009

Gapski, Harald; Gräßler, Lars (Hg.) (2009).

Medienkompetent in Communitys. Sensibilisierungs-, Beratungs- und Lernangebote.

München, Düsseldorf: kopaed. (Schriftenreihe Medienkompetenz des Landes Nordrhein-Westfalen. 8).

<https://d-nb.info/997031093/04>

Soziale Netzwerke und Online-Spiele zählen zu den populärsten Anwendungen im Internet. Neben den erweiterten Kommunikations- und Interaktionsmöglichkeiten geraten zunehmend auch Probleme im Umgang mit diesen Anwendungen in die öffentliche Wahrnehmung. Um für die Gefahren - beispielsweise des Datenmissbrauchs oder des Cyberbullying - zu sensibilisieren und Lösungen zu vermitteln, sind bereits auf vielen Ebenen Initiativen und Aufklärungskampagnen gestartet. Meist versuchen sie, die betroffenen Zielgruppen „von außen“ zu erreichen, indem sie eigene Webseiten oder andere Medienkanäle nutzen. Wenn aber Online-Communitys bedeutsame Aufenthaltsräume und Treffpunkte junger Menschen sind, stellt sich die Frage, ob eine Medien- und Sozialarbeit heutzutage nicht auch innerhalb einer Online-Community agieren muss. Werden solche Sensibilisierungs-, Beratungs- und Lernangebote von den Zielgruppen angenommen? Wie funktionieren sie? Erste Erfahrungen, was „medienkompetent in Communitys“ bedeutet, liegen bereits vor.

Der neue Band in der Schriftenreihe Medienkompetenz des Landes Nordrhein-Westfalen will das Thema Sensibilisierungs-, Beratungs- und Lernangebote in Online-Communitys und Online-Spielen aufgreifen und Einsatzmöglichkeiten und Grenzen dieses Ansatzes diskutieren. Autorinnen und Autoren sind u.a. Tanja Adamus (Universität Duisburg-Essen), Maren Gaidies (SchülerVZ), Michael Lange (metaversa e. V.), Ibrahim Mazari (Jugendschutzbeauftragter der European Sports League), Prof. Dr. Dorothee Meister (Universität Paderborn) und Daniel Poli (ijab/Kampagne „Watch Your Web“).

Computer; Entwicklung; Freizeitpädagogik; Funktion; Jugend; Jugendalter; Jugendarbeit; Jugendlicher; Kommunikationswissenschaft; Lernen; Medienforschung; Medienpädagogik; Netzwerk; Pädagogik; Prävention; soziale; soziales; Spielforschung; Spielpädagogik; Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2008

Chin A Paw, Marijke J.M.; Jacobs, Wietske M.; Vaessen, Ellen P.G.; Titze, Sylvia; van Mechelen, Willem (2008).

The motivation of children to play an active video game (Übers.: Die Motivation von Kindern, ein aktives Videospiele zu spielen).

In: *Journal of science and medicine in sport* (2), S. 163-166.

The purpose of this pilot study was to evaluate the effect of a weekly multiplayer class on the motivation of children aged 9-12 years to play an interactive dance simulation video game (IDSVG) at home over a period of 12 weeks. A sample of 27 children was randomly assigned to (1) a home group instructed to play the IDSVG at home; (2) a multiplayer group instructed to play the IDSVG at home and to participate in a weekly IDSVG multiplayer class. Participants were asked to play the IDSVG as often as they liked and report the playing time daily on a calendar for a 12-week period. Motivation to play was assessed by the playing duration of IDSVG in minutes and the dropout during the study. Mean age of the 16 children who completed the study was 10.6 ± 0.8 years. During the 12-week intervention period, the multiplayer group played approximately twice as many minutes (901 min) as the home group (376 min, $p = 0.13$). Dropout was significantly ($p = 0.02$) lower in the multiplayer group (15%) than in the home group (64%). Our findings suggest that multiplayer classes may increase children's motivation to play interactive dance simulation video games. Verf.-Referat.

Aktivität, körperliche, Jugendlicher, Kind, Motivation, Simulation, Spiel, Spielforschung, Tanz, Untersuchung, empirische, Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Stansfield, Mark; Connolly, Thomas (Hg.) (2008).

Proceedings of the 2nd European Conference on Games-based Learning. Universitat Oberta de Catalunya,

Barcelona, Spain, 16-17 October 2008 (Übers.: Tagungsband zur zweiten Europäischen Konferenz zum spielbasierten Lernen Universität Oberta de Catalunya, Barcelona, Spanien, 16. bis 17. Oktober 2008).

Reading: Academic Conferences

“Over the last ten years, the way in which education and training is delivered has changed considerably with the advent of new technologies. One such new technology that holds considerable promise for helping to engage learners is Games-Based Learning (GBL). The Conference offers an opportunity for scholars and practitioners interested in the issues related to GBL to share their thinking and research findings. The conference examines the question Can Games-Based Learning Enhance Learning? and seeks high-quality papers that address this question. Papers can cover various issues and aspects of GBL in education and training: technology and implementation issues associated with the development of GBL; use of mobile and MMOGs for learning; pedagogical issues associated with GBL; social and ethical issues in GBL; GBL best cases and practices, and other related aspects. We are particularly interested in empirical research that addresses whether GBL enhances learning. This Conference provides a forum for discussion, collaboration and intellectual exchange for all those interested in any of these fields of research or practice”. (AllConferences.com).

Computer; Computersimulation; Digitalisierung; Lernen; Pädagogik; Spiel; Spieltheorie; Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2007

Lampert, Thomas; Sygusch, Ralf; Schlack, Robert (2007).

Nutzung elektronischer Medien im Jugendalter. Ergebnisse des Kinder- und Jugendgesundheits surveys (KiGGS).

In: *Bundesgesundheitsblatt, Gesundheitsforschung, Gesundheitsschutz*, 50 (5/6), S. 643-652.

<http://edoc.rki.de/oa/articles/ree82Zk7mmyxo/PDF/24U82E0jyj5g.pdf>; <https://www.kiggs-studie.de/deutsch/home.html>

Die Beschäftigung mit elektronischen Medien spielt für das Freizeitverhalten von Jugendlichen eine immer größere Rolle. Aus Sicht der Gesundheitswissenschaften stellt sich unter anderem die Frage, inwieweit die intensive Mediennutzung auf Kosten der körperlich-sportlichen Aktivität und der gesundheitlichen Entwicklung der Heranwachsenden geht. Die Daten des Kinder- und Jugendgesundheits surveys (KiGGS), die mit Fokus auf die 11- bis 17-Jährigen ausgewertet wurden, bestätigen die starke Nutzung elektronischer Medien. Allerdings zeigen sich deutliche gruppenspezifische Unterschiede. So verbringen Jungen mehr Zeit als Mädchen mit Computer/Internet und Spielkonsole, während Mädchen häufiger Musik hören und mobil telefonieren. Fernsehen und Video schauen ist bei Jungen und Mädchen gleichermaßen populär. Jugendliche aus Familien mit niedrigem Sozialstatus oder geringer Schulbildung beschäftigen sich weitaus häufiger und länger mit elektronischen Medien, insbesondere mit Fernsehen/Video, Spielkonsole und Handy. Gleiches gilt für Jungen und Mädchen aus den neuen Bundesländern und für Jungen, jedoch nicht für Mädchen mit Migrationshintergrund. Ein Zusammenhang zur körperlich-sportlichen Aktivität lässt sich für Jugendliche feststellen, die täglich mehr als 5 Stunden mit der Nutzung elektronischer Medien zubringen. Diese Gruppe der starken Nutzer ist zudem vermehrt von Adipositas betroffen. Damit verdeutlichen die Ergebnisse der

KiGGS-Studie, die im Einklang mit früheren Forschungsbefunden stehen, dass die Nutzung elektronischer Medien auch aus Public-Health-Sicht relevant ist und bei Untersuchungen zur Kinder- und Jugendgesundheit einbezogen werden sollte. Verf.-Referat

The use of electronic media is playing an ever greater role in adolescents' recreational behaviour. From the point of view of the health sciences, one question which arises is the extent to which intensive media use is detrimental to physical activity and adolescents' health development. The data from the German Health Interview and Examination Survey for Children and Adolescents (KiGGS), which were evaluated with a focus on 11-17-year-olds, confirm this heavy use of electronic media. However, there are distinct group-specific differences. For example, boys spend more time than girls on computers, the internet and games consoles, whereas girls more often listen to music and use their mobile phones. Watching television and videos is equally popular among girls and boys. Adolescents of low social status or a low level of school education use electronic media far more frequently and for longer times, especially television and video, games consoles and mobile phones. The same is true of boys and girls from the former states of the GDR and for boys (but not girls) with a background of migration. A connection to physical activity has been established for adolescents who spend more than five hours a day using electronic media. Moreover, this group of heavy users is more often affected by adiposity. The results of the KiGGS study, which are in line with earlier research findings, thus demonstrate that the use of electronic media is also of relevance from the point of view of public health and should be included in investigations into the health of children and adolescents. Verf.-Referat.

Adipositas, Aktivität, körperliche, Computer, Entwicklung, Fernsehen, Freizeit, Freizeitaktivität, Freizeitverhalten, Gesundheit, Internet, Jugendlicher, Kind, Massenmedium, Medium, audiovisuelles, Medium, auditives, Medium, visuelles, Nutzung, Sportaktivität, Sportsoziologie, Untersuchung, empirische, Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2006

Müller-Lietzkow, Jörg (2006).

Leben in medialen Welten. E-Sport als Leistungs- und Lernfeld.

In: *Medien + Erziehung* (4), S. 28-33.

http://www.merz-zeitschrift.de/index.php?RECORD_ID=3462

Der nachfolgende Beitrag untersucht vor dem Hintergrund der starken Zunahme der Popularität des E-Sports bei Jugendlichen in Deutschland die Frage nach möglichen Transferfeldern, wo neben dem Spielelement Lernanteile liegen könnten. Dabei wird von einem wettkampf- beziehungsweise leistungsorientierten E-Sportverständnis ausgegangen. Dies erlaubt, grundsätzlich auf die Grundlagen der Leistungsmotivationspsychologie zurückgehende Gedanken mit in den Kanon der Transferüberlegungen aufnehmen zu können. Am Ende stehen ein Ausblick und drei Forderungen nach a) verstärkter Forschung, b) Pilotversuchen im Schulalltag und c) der Ausweitung des Angebots.

E-Sport, Jugendlicher, Kommunikation, Leistung, Leistungsmotivation, Leistungsorientierung, Lerneffektivität, Medienforschung, Motivationspsychologie, Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

1999

Fromme, Johannes (1999).

Kinder, Freizeit und Computer. Zur Bedeutung von Bildschirmspielen in der Freizeit- und Alltagskultur von Kindern.

In: *Spektrum Freizeit* (1), S. 56-76.

Die neuen interaktiven Medien sind in der Form der Video- und Computerspiele spätestens seit Anfang der 90er Jahre selbstverständliche Bestandteile der Freizeit- bzw. Alltagskultur von Kindern geworden. Gleichwohl liefern unsere Untersuchungsergebnisse keine Hinweise darauf, dass sie andere Freizeitaktivitäten verdrängt und insofern zu einer Mediatisierung der Freizeitgestaltung geführt hätten. Verf.-Ref. (gekuerzt).

Computer, Freizeitaktivität, Freizeitforschung, Freizeitpädagogik, Freizeitverhalten, Kind, Kinderspiel, Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

1996

Weitlaner, Regina (1996).

Computer- und Videospiele.

In: *Bildung ist Zukunft*, 31 (1), S. 4-5.

In diesem Artikel werden Anreize der Video- und Computerspiele, prozentuelle Anteile einzelner Spielkategorien (Abenteuer, Action, Sport, Strategie, Kreativität, Wissen) in diesem Bereich, Wirkung dieser Spiele auf Kinder und Jugendliche sowie eine Bewertungsliste aktueller Computer- und Videospiele thematisiert.

Bildungswert; Computerspiel; Familie; Freizeitgestaltung; Gefährdung; Jugendlicher; Kategorie; Kind; Lernergebnis; Spielmaterial; Videospiele.

Quelle: FIS Bildung.

1990

Miethling, Wolf-Dietrich (1990).

Sport nur noch gegen den Computer? Reflexionen ueber paedagogische Probleme der Computersimulation eines Sportspiels (Tennis).

In: *Sportunterricht*, 39 (1), S. 5-13.

Zunehmend kann sportliches Spiel auch am Bildschirm getaetigt werden. Spezifische Computerspiele nehmen einen immer breiter werdenden Raum ein. Verf. behandelt in neun Thesen das Pro und Contra dieser Entwicklung. Die paedagogische Auseinandersetzung mit dem Phaenomen Computerwelt sollte weder in der blinden Uebernahme der technischen Moeglichkeiten noch im kritischen Rueckzug auf eine Gegenwelt, in der Realitaet ausgeblendet wird, bestehen. Verf.-Ref.

Computersimulation; Entwicklung; Lernhilfe; Sportpädagogik; Sportspiel; Strategie; Tennis; Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

3.2.1 Motorik

2017

Gibbs, Béatrice; Quennerstedt, Mikael; Larsson, Håkan (2017).

Teaching dance in physical education using exergames (Übers.: Die Vermittlung von Tanz im Sportunterricht anhand von Exergames).

In: *European physical education review: EPER* (2), S. 237-256.

<http://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/1356336X16645611>

This article explores the different ways in which a dance exergame can be used to teach dance in upper secondary school physical education. Particular attention is paid to the learning processes that students are involved in when the dance game is used as a teaching resource. A socio-cultural perspective on learning constitutes the analytical framework. The study demonstrates three different uses: instructor, facilitator and inspirer. In relation to these uses the students are involved in the following learning processes: learning by imitating, repeating, communicating, negotiating, instructing, modelling and using metaphors. It is argued that dance exergames can be used pedagogically to teach dance because they focus on the moves and steps and allow the teacher to focus on observing, supporting, assigning tasks and providing feedback.

Didaktik, Fallstudie, Lehrtechnologie, Lernfortschritt, Lernprozess, Sportpädagogik, Sportunterricht, Tanz, Tanzgestaltung, Unterrichtsanalyse, Unterrichtsentwurf, Unterrichtsgestaltung, Unterrichtsmittel, Unterrichtsreihe, Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Keßel, Peter (2017).

Super Mario & Co. Möglichkeiten des Aufgreifens und Verarbeitens medialer Erlebnisse von Kindern.

In: *Praxis der Psychomotorik*, 42 (3), S. 166-171.

In diesem Fachartikel werden zwei praktische Beispiele für die Gestaltung eines Bewegungsparcours vorgestellt, die Themen medialer Eindrücke von Kindern berücksichtigt. Zugleich wird den Kindern aber auch die Gelegenheit zur Verarbeitung dieser Eindrücke ermöglicht, was anhand psychologischer Gedanken begründend erläutert wird. Anregungen zur Umsetzung unter veränderten Bedingungen werden ebenfalls gegeben, da das einfache Nachspielen der Ideen für Kinder nur begrenzten Wert hat.

Bewegungsangebot, Bewegungserfahrung, Bewegungsspiel, E-Sport, Emotion, Erlebnis, Kind, Parcours, Psychomotorik, Spiel, Spielidee, Sportpädagogik, Unterrichtsgestaltung, Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2016

Hilvoorde, Ivo v.; Pot, Niek (2016).

Embodiment and fundamental motor skills in eSports.

In: *Sport, Ethics & Philosophy*, 10 (1), S. 14-27.

<https://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/17511321.2016.1159246>

Electronic sports (eSports) and other variants of 'digital sports' have increased in popularity all over the world and may even come to challenge hegemonic concepts of sport. More relevant than the apparent opposition between 'physical' and 'non-physical' is the question what kind of embodiment is manifested within virtual environments. In this paper, we argue that eSports do require the learning

and performance of motor skills and that embodiment within a virtual environment may be considered playful or even athletic. The type of skills that might be tested can even be considered fundamental movement skills. Under appropriate educational supervision, with knowledge of the game, eSports can be utilized for the development of specific elements of digital literacy. Although motor skills are a defining characteristic of eSports, we do not argue that eSports should be integrated within PE. These arguments have not so much to do with the status of physicality present (or not), but with differences in type of interactions and possibilities for body contact. The visibility of movement behavior, of interactions and rule violations are intrinsically related to the social and pedagogical values of movement education. The direct and visible interaction between learners can be considered important pedagogical tools in PE, when the context of movement education is being understood as broader than just learning sport skills. ABSTRACT FROM PUBLISHER

Los deportes electrónicos (eSports) y otras variantes de los deportes ‘digitales’ han aumentado en popularidad en todo el mundo e incluso pueden llegar a cuestionar los conceptos hegemónicos del deporte. Más relevante que la aparente oposición entre “lo físico” y “lo no físico” es la cuestión de qué tipo de corporalidad se da dentro de los entornos virtuales. En este trabajo, defendemos que los eSports, de hecho, exigen aprender y ejercitar ciertas habilidades motoras, y que la corporalidad dentro del ámbito virtual puede ser considerada lúdica e incluso atlética. El tipo de habilidades que podría ser puesto a prueba puede ser considerado como habilidades motrices fundamentales. Bajo una supervisión educativa apropiada, con conocimiento del juego, los eSports pueden ser utilizados para el desarrollo de específicos elementos de alfabetización digital. Aunque las habilidades motoras son características de los eSports, no defendemos que éstos deban integrarse dentro de la educación física. Estos argumentos no tienen tanto que ver con el carácter de la motricidad presente (o no), sino con diferencias en los tipos de interacciones y posibilidades para el contacto físico. La visibilidad del comportamiento motriz, de interacciones y violaciones del reglamento están intrínsecamente ligadas a los valores sociales y pedagógicos de la educación motriz. La directa y visible interacción entre aprendices puede ser considerada como una importante herramienta pedagógica en educación física, cuando el contexto de la educación motriz es comprendido de un modo más amplio que el simple aprendizaje de habilidades deportivas. ABSTRACT FROM PUBLISHER

Elektronische Sportarten (eSports) und andere Varianten ‚digitaler Sportarten‘ sind überall auf der ganzen Welt in ihrer Beliebtheit gestiegen, sogar bis zu dem Punkt, dass sie eines Tages hegemonische Sportkonzepte herausfordern könnten. Relevanter als der Kontrast ‚physisch‘ vs. ‚nicht-physisch‘ ist die Frage, welche Art von Verkörperung sich innerhalb virtueller Umgebungen manifestiert. In diesem Beitrag stellen wir dar, dass eSports doch das Erlernen von bzw. eine Leistung bzgl. motorischer Fähigkeiten erfordern und dass die Verkörperung innerhalb einer virtuellen Umgebung als spielerisch oder sogar athletisch angesehen werden kann. Die Art von Fähigkeiten, die dabei zum Zuge kommen könnten, können sogar als fundamentale Bewegungsfähigkeiten betrachtet werden. Unter entsprechender pädagogischer Anleitung sowie mit Wissen um das Spiel können eSports für die Entwicklung spezifischer Elemente von Medienkompetenz verwendet werden. Obwohl motorische Fähigkeiten ein definierendes Moment von eSports sind, ist unsere Position nicht die, dass eSports in den Sportunterricht integriert werden sollten. Diese Position hat weniger mit dem Status der anwesenden (oder abwesenden) Körperlichkeit zu tun, sondern mit Unterschieden bzgl. der Art der Interaktionen und des Potentials für Körperkontakt. Es ist die Sichtbarkeit vom Bewegungsverhalten, von Interaktionen und Regelübertritten, die den wesentlichen sozialen sowie pädagogischen Wert des Bewegungsunterrichts ausmacht. Die direkte und sichtbare Interaktion zwischen Lernenden kann als wichtiges pädagogisches Werkzeug des Sportunterrichts angesehen werden, wenn der Kontext des Bewegungsunterrichts in einem weiteren Sinne als nur das Erlernen von sportlichen Fähigkeiten verstanden wird. ABSTRACT FROM PUBLISHER.

*ABILITY; *ESPORTS; *MOTOR ability; *VIDEO games -- Competitions; embodiment; eSports; fundamental movement skills (FMS); MOTOR ability in youth; motor skills.

Quelle: SportDiscus.

Johnson, Tara M.; Ridgers, Nicola D.; Hulteen, Ryan M.; Mellecker, Robin R.; Barnett, Lisa M. (2016).

Does playing a sports active video game improve young children's ball skill competence? (Übers.: Verbessert das Spielen eines Videospieles die Ballfähigkeitskompetenz bei kleinen Kindern?).

In: *Journal of science and medicine in sport* (5), S. 432-436.

<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S209525461630120X>

Objectives: Actual and perceived object control (commonly ball) skill proficiency is associated with higher physical activity in children and adolescents. Active video games (AVGs) encourage whole body movement to control/play the electronic gaming system and therefore provide an opportunity for screen time to become more active. The purpose of this study was to determine whether playing sports AVGs has a positive influence on young children's actual and perceived object control skills.

Design: Two group pre/post experimental design study.

Methods: Thirty-six children aged 6-10 years old from one school were randomly allocated to a control or intervention condition. The Test of Gross Motor Development-3 assessed object control skill. The Pictorial Scale of Perceived Competence for Young Children assessed perceived object control skill. The intervention consisted of 6 × 50 min lunchtime AVG sessions on the Xbox Kinect. Two to three sport games were chosen for participants to play each session. General linear models with either perceived object control or actual object control skill as the outcome variables were conducted. Each base model adjusted for intervention status and pre-score of the respective outcome variable. Additional models adjusted for potential confounding variables (sex of child and game at home).

Results: No significant differences between the control and intervention groups were observed for both outcomes.

Conclusions: This study found that playing the Xbox Kinect does not significantly influence children's perceived or actual object control skills, suggesting that the utility of the Xbox Kinect for developing perceived and actual object control skill competence is questionable.

Ballbehandlung, Ballspiel, Beeinflussung, E-Sport, Fähigkeit, motorische, Kind, Korrelation, Untersuchung, empirische, Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2013

Schiedek, Steffen (2013).

Spielkonsolen im Sportunterricht. Mehrwert oder reine Spielerei?

In: *Sport & Spiel*, 13 (4), S. 8-17.

Ohne Referat.

Schulsport, Sportpädagogik, Sporttechnologie, Sportunterricht, Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2012

Sheehan, Dwayne Patrick; Katz, Larry (2012).

The impact of a six week exergaming curriculum on balance with grade three school children using the Wii FIT+(TM) (Übers.: Der Einfluss eines sechswöchigen Exergame Lehrplans mit der Wii FIT+™ auf das Gleichgewicht von Kindern in der dritten Klasse).

In: *International journal of computer science in sport*, 11 (3), S. 5-22.

<https://iacss.org/index.php?id=60>

The development of fundamental movement skills (FMS) is at the heart of promoting physical literacy in children. The competence to perform basic motor tasks coupled with the confidence to try new

activities will encourage children to embrace a positive attitude about being active for life. Balance is one FMS that can be specifically targeted for improvement and assessment. This paper explores the school-based application of exergaming technology as it relates to balance. Third grade students in this study improved their postural stability significantly over a 6-week period compared to a control group. The improvements in postural stability were also evident in a parallel intervention of children receiving more traditional training in agility, balance and coordination (gymnastics and dance). Gender did not have an effect on the changes in postural stability for either group; however, postural stability in the girls was better than the boys in all tests. Based on the results of this study, it is apparent that for the purpose of improving balance in elementary school children, the use of exergaming is emerging as a practical option available to physical educators. Specifically, the Wii Fit+(TM) has promising potential as an inexpensive and enjoyable tool for the development of balance. Verf.-Referat.

Effektivität; Gleichgewichtssinn; Grundfertigkeit; Grundschulalter; Kind; Körperhaltung; Motorische Entwicklung; Schulung; Sportpädagogik; Sportunterricht; Training; Trainingsprogramm; Unterrichtsentswurf; Vergleichsuntersuchung; Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2010

Schillhuber, Katrin; Böhm, Birgit (2010).

Aktives Spielen an der Videokonsole zur Steigerung der sportmotorischen Fitness.

In: *Praxis der Psychomotorik*, 35 (1), S. 46-49.

In der 7. Klasse einer Hauptschule in Schwaben wurden 26 SchülerInnen im Rahmen einer Studie auf ihre körperliche Leistungsfähigkeit untersucht. Während der Hausaufgabenbetreuung sollten die SchülerInnen nach trainingswissenschaftlichen Inhalten ein speziell zusammengestelltes Trainingsprogramm mit dem „Nintendo-Spiel Wii-Fit“ absolvieren. Die Untersuchung ging dabei folgenden Fragestellungen nach: 1. „Kann Wii-Fit inkl. Balance Board als aktives Videospiele einen Teil der laut Bös (2003) heute fehlenden Bewegung im Alltag unserer Kinder und Jugendlichen ausgleichen oder ersetzen?“ 2. Kann damit Einfluss auf die sportmotorische Leistungsfähigkeit (Kraft, Ausdauer, Koordination, Beweglichkeit) der Heranwachsenden genommen werden? Während des Trainingsprogramms, welches auf Muskelübungen wie Beinstrecker, Klappmesser, Rudern, Liegestütz abzielt, wurde die Herzfrequenz der Interventionsgruppe und einer Kontrollgruppe gemessen. Die Untersuchungsergebnisse zeigen, dass keine signifikanten sportmotorischen Unterschiede zwischen der „Experimental- und Kontrollgruppe festgestellt werden konnten. Das Trainingsprogramm mit dem „Wii-Fit“ verbessert den Fitnesszustand der SchülerInnen, allerdings mit zu geringen Trainingsreizen. Lemmer.

Fitnessstest, Forschungsbericht, Gesundheitsbewusstsein, Hauptschule, Leistungsfähigkeit, körperliche, Schüler, Sportmotorik, Trainingsprogramm, Trainingswissenschaft, Untersuchung, empirische, Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

1988

Clark, Jane E.; Humphrey, James H. (Hg.) (1988).

Advances in motor development research. Vol. 2 (Übers.: Fortschritte in der Erforschung der motorischen Entwicklung. Bd. 2).

New York (N.Y.): AMS Press

Contents: 1. Temporal parameters in jumping as performed by adults and children (Beth E. Barnett); 2. Postural support and fine motor control in children with normal and slow motor development (Donna Adams Johnson, Harriet G. Williams); 3. Development of postural control in children: effects

of gymnastics training (Bettina Debu, Marjorie Woollacott, Marilyn Mowatt); 4. The effects of age on unresisted and resisted fractionated reaction time (Nancy C. Rich); 5. Perceptual development and its differential influence on limb positioning under two movement conditions in children (Katherine T. Thomas, Jerry R. Thomas); 6. The effects of controlled videogame playing on the eye-hand coordination and reaction time of children (Patricia J. McSwegin, Cynthia Pemperton, Nancy OBanion); 7. The interaction of conceptual tempo and modeling on the motor performance of 10- and 11-year-old children (Shirley DeVard Brown, Amelia M. Lee); 8. Contributions of motor, concept, and communication skills to preschool learning (Geoffrey D. Broadhead, Gabie E. Church); 9. The Weavers Loom: a developmental metaphor (Mary Ann Robertson); 10. The development of visually directed reaching: from description to explanation (Jill Witall); 11. Prehensile development. a contrast of mature and immature patterns (Diane Manchester); 12. Development of object interception (Kathleen Williams); 13. Facilitating aquatic motor development: a review of development and environmental variables (Stephen Langendorfer, Lawrence D. Bruya, Amy Reid). Inhaltsverzeichnis.

Bewegungskontrolle; Bewegungslehre; Entwicklung, kindliche; Entwicklung, körperliche; Entwicklung, motorische; Leistungsfähigkeit, motorische; Motorik; Sportmedizin; Wahrnehmungsfähigkeit.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

McSwegin, Patricia J.; Pemberton, Cynthia; OBanion, Nancy (1988).

The effects of controlled videogame playing on the eye-hand coordination and reaction time of children (Übers.: Die Auswirkungen kontrollierten Videogame-Spielens auf die Auge-Hand-Koordination und Reaktionszeit von Kindern).

In: Jane E. Clark und James H. Humphrey (Hg.): Advances in motor development research. Vol. 2 (Übers.: Fortschritte in der Erforschung der motorischen Entwicklung. Bd. 2). New York (N.Y.): AMS Press, S. 97-102

The purpose of this study was to investigate the effects of 7 weeks of videogame playing on the eye-hand coordination and reaction time of children, as measured by the Lafayette Rotary Pursuit and a reaction time test. Thirty 7- and 8-year-old boys and girls were pretested for eye-hand coordination and reaction time. Fifteen students then played selected videogames for 10 min a day, 4 days a week, for 7 weeks. The 15 control subjects did not play any videogames for the same 7-week period. Scores were analyzed by analyses of covariance. The experimental group scored significantly better than the control group on both eye-hand coordination test and reaction time test. It was concluded that videogame playing experience contributed to improved eye-hand coordination and reaction time of these children. Verf.-Referat.

Bewegungskontrolle; Bewegungslehre; Entwicklung, kindliche; Entwicklung, körperliche; Entwicklung, motorische; Leistungsfähigkeit, motorische; Motorik; Sportmedizin; Wahrnehmungsfähigkeit.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

3.2.2 Sonstige gesundheitsbezogene Studien

2014

Bendiksen, Mads; Williams, Craig A.; Hornstrup, Therese; Clausen, Helle; Kloppenborg, Jesper; Shumikhin, Dmitriy et al. (2014).

Heart rate response and fitness effects of various types of physical education for 8- to 9-year-old schoolchildren (Übers.: Herzfrequenz-Reaktion und fitnessbezogene Auswirkungen verschiedener Arten des Sportunterrichts für acht- bis neunjährige Schulkinder).

In: *European journal of sport science*, 14 (8), S. 861-869.

<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/17461391.2014.884168#abstract>

The present study investigated the heart rate (HR) response to various types of physical education (PE) activities for 8- to 9-year-olds (five school classes, n = 93) and the fitness effects of a short-term PE training programme (three of the five classes, n = 59) with high compared to low-to-moderate aerobic intensity. HR was recorded during small-sided indoor soccer (SO), basketball (BB), unihockey (UH), circuit training (CT), walking (W) and Nintendo Wii Boxing (NWB) and Nintendo Wii Tennis (NWT). Maximal HR (HRmax) and physical fitness was determined by the Yo-Yo Intermittent Recovery Level 1 Children's test (YYIR1C) test. Following cluster randomisation, three classes were tested before and after 6 wks with 2 × 30 min/wk SO and UH lessons [high-intensity (HI), 2 classes, n = 39] or low-to-moderate intensity PE lessons (CON, 1 class, n = 20). Average HR in SO (76 ± 1% HRmax), BA (77 ± 1% HRmax) and UH (74 ± 1% HRmax) was higher (P < 0.05) than in CT (62 ± 1% HRmax), W (57 ± 1% HRmax), NWB (65 ± 2% HRmax) and NWT (57 ± 1% HRmax). Time with HR > 80% and 90% HRmax, respectively, was higher (P < 0.05) in SO (42 ± 4 and 12 ± 2%), BB (41 ± 5 and 13 ± 3%) and UH (34 ± 3 and 9 ± 2%) than in CT, W and NW (0-5%), with time >80% HRmax being higher (P < 0.05) in SO than UH. After 6 wk, YYIR1C performance was increased (P < 0.05) by 22% in HI (673 ± 57 to 821 ± 71 m), but unaltered in CON (674 ± 88 to 568 ± 81 m). HR 2 min into YYIR1C was lowered (P < 0.05) in HI after 6 wks (92.4 ± 0.8 to 89.1 ± 0.9% HRmax), but not in CON. In conclusion, ball games elicited high aerobic loading for young schoolchildren and a short-term, low-volume ball game PE-intervention improved physical fitness. Traditional PE sessions had no effects on intermittent exercise performance. Verf.-Referat. Ausdauerleistung, Belastungsherzfrequenz, Belastungsintensität, Fitness, Herzfrequenz, Kind, Mannschaftssport, Sportpädagogik, Sportspiel, Sportunterricht, Trainingsprogramm, Trainingswirkung, Trainingswissenschaft, Unterrichtsgestaltung, Untersuchung, empirische, Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Mellecker, R. R.; McManus, A. M. (2014).

Active video games and physical activity recommendations. A comparison of the Gamercize Stepper, XBOX Kinect and XaviX J-Mat (Übers.: Aktive Videospiele und Empfehlungen für körperliche Aktivität ein Vergleich zwischen „Gamercize-Stepper“, „XBOX Kinect“ und „XaviX J-Mat“).

In: *Journal of science and medicine in sport*, 17 (3), S. 288-292.

[http://www.jsams.org/article/S1440-2440\(13\)00134-5/pdf](http://www.jsams.org/article/S1440-2440(13)00134-5/pdf)

Objectives: The current study was designed to evaluate the intensity levels of three exergames and determine the association with physical activity recommendations that correspond to specific outcomes. The variation in cardiovascular responses between the three exergames was also examined. Design: We employed a cross-sectional laboratory design. Methods: We recruited 18 girls to participate in a peak VO₂ test and to play Gamercize, Kinect River Rush, XaviX J-Mat at three separate exergaming sessions. Linear regression equations of heart rate and percentage of peak VO₂ were calculated for each

participant to determine the intensity of exergame play. Differences in intensity between the three exergames and time spent in the recommended moderate (heart rate at $\geq 55\%$ peak VO_2) and vigorous (heart rate at $\geq 75\%$ peak VO_2) intensity levels were analyzed. We calculated the coefficient of variation for the mean heart rate to determine the difference in variance in heart rate values for the three exergames. Results: When playing Gamercize and Kinect the girls did not play at recommended moderate or vigorous levels. Although the girls did not play at vigorous levels when playing XaviX J-Mat, our results showed that when playing XaviX J-Mat they did play at moderate intensity levels. No significant differences in the coefficient of variation between the three exergames were apparent. Conclusions: If active gaming is to be used to increase physical activity levels then individual differences in levels of exertion and specific activity recommendations need to be taken into consideration. Verf.-Referat. Aktivität, körperliche, Belastung, körperliche, Belastungsherzfrequenz, Belastungsintensität, Bewegung, Energieverbrauch, Gesundheitsförderung, Spiel, Sportmedizin, Untersuchung, vergleichende, Videospiele. Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2012

Feistritzer-Gröbl, Petra; Nischelwitzer, A.; Saraph, V. (2012).

Computer-unterstützter Therapieansatz zur Behandlung von Kindern mit „juvener idiopathischer Skoliose“ (Übers.: Game-based therapy for treatment in children with „juvenile idiopathic scoliosis“).

In: *Spectrum der Sportwissenschaften* (Suppl), S. 55-59.

Für die Behandlung von Kindern mit „juvener idiopathischer Skoliose“ (JIS) wurde ein Weg zur Evaluierung von therapeutischen Übungen und Behandlungsstrategien gesucht. Wichtigster Aspekt war es, den Kindern eine Bewegungsführung und damit eine exakte Ausführung der Übungen im täglichen Heimtraining zu ermöglichen. Die Anforderungen an das speziell für die Zielgruppe entwickelte Computerprogramm gingen einerseits in Richtung optimales Feedback für die jungen Patient(inn)en, andererseits in Richtung evaluierbarer Therapie, nicht nur in der Behandlungssituation, sondern auch im Heimprogramm. Das verfügbare Computerprogramm für Patient(inn)en mit JIS scheint für die Beurteilung therapeutischer Übungen geeignet. Die gesammelte Datenmenge gibt wertvolle Information über die Übungsweise und kann zur Kontrolle und Beurteilung des Behandlungsprozesses genutzt werden. Verf.-Referat

The performance of daily exercises of patients with “juvenile idiopathic scoliosis” (JIS) during the home-based exercise period is difficult to monitor, therefore the collection of evidence is a challenge. The aim of this study was to use a computer programme, especially developed for this clinical group, to guide, monitor and evaluate therapeutic exercises. With this programme, exercises are monitored so that they are carried out in a precise way and children get a real-time feedback, furthermore data is recorded for further evaluation by the therapist. The available computer program for patients with JIS seems suitable for evaluating therapeutic exercises. The collected quantitative data gives valuable information on the exercise regime and can be used to monitor and evaluate treatment process. Verf.-Referat.

Bewegungsausführung, Bewegungstherapie, Evaluation, Feedback, Heimtrainingsprogramm, Kind, Motivation, Physiotherapie, Skoliose, Software, Sportinformatik, Sportmedizin, Videospiele, Übung, haltungsformende.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2011

Duncan, Michael J.; Birch, Samantha; Woodfield, Lorayne; Hankey, Joanne (2011).

Physical activity levels during a 6-week, school - based, active videogaming intervention using the gamercize power stepper in British children (Übers.: Körperliche Aktivitätslevel während einer 6-wöchigen, schulbasierten Aktiv-Videospiel-Intervention britischer Kinder).

In: *Medicina sportiva/English edition* (2), S. 81-87.

http://www.medicinasportiva.pl/new/pliki/ms_2011_02_07_Duncan.pdf

Introduction: Active video games have been purported to offer an alternative means by which children can be physically active but few data have examined this issue in ecologically valid settings. This study sought to assess physical activity levels during active videogame play and compare this to 'free play' associated with recess activity in a sample of British primary school children. Methods: Forty children (ages 10-11, 20 boys, 20 girls) from central England were randomly selected to participate in a 6 week, lunchbreak based, active video gaming intervention (n=20) or act as controls (n=20). Repeated measures analysis of covariance (controlling for body mass index) was used to examine any differences in physical activity, determined by pedometry and heart rate monitoring. Results: Children in the intervention accumulated significantly greater steps/min than controls during the first week of the intervention. The steps/min values were not significantly different at the mid point or during the last week of the assessment period. Irrespective of time point, children engaging in active video game play spent a lesser percentage of time engaged in MVPA than controls undertaking 'traditional' recess activity. Conclusion: Active video game physical activity using the Gamercize power stepper appears to be similar to physical activity levels during traditional school lunchbreak over a 6 week period. Active videogaming may therefore provide an alternative means to engage children in physical activity in the school setting. Verf.-Referat.

Aktivität, körperliche, Body-Mass-Index, Computer, Computersimulation, Herzfrequenzmessung, Schrittzahl, Schulkind, Schulsport, Spielform, Sportaktivität, Sportmedizin, Trainingswirkung, Videospiel.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2010

Baranowski, Tom; Thompson, Debbie; Buday, Richard; Shirong Lu, Amy; Baranowski, Janice (2010).

Design of video games for children's diet and physical activity behavior change (Übers.: Die Gestaltung von

Videospielen zur Änderung des Ernährungs- und Bewegungsverhaltens von Kindern).

In: Josef Wiemeyer und Stefan Göbel (Hg.): *Serious games for sports and health proceedings - Game Days 2010, March 25th - 26th, 2010* (Übers.: *Serious Games für Sport und Gesundheit Tagungsband - Game Days 2010, 25. bis 26. März 2010*). Darmstadt: Technische Universität Darmstadt/Institut für Sportwissenschaft, S. 15-30.

http://iacss.org/uploads/media/IJCSS-Volume9_Edition2.pdf

Serious video games (VG) offer new opportunities for promoting health related diet and physical activity change among children. Games can be designed to use storylines, characters, and behavior change procedures, including modeling (e.g., engaging characters make changes themselves, and face and overcome challenges related to fruit and vegetable (FV) and physical activity (PA) goal attainment and/or consumption), skill development (e.g., asking behaviors; virtual recipe preparation), self regulatory behaviors (problem solving, goal setting, goal review, decision making), rewards (e.g., points and positive statements generated by the program), immediate feedback (e.g., through characters and/or statements that appear on the computer screen at critical decision points), and personalization (e.g., tailored choices offered at critical junctures, based on responses to baselines questions related to preferences, outcome expectancies, etc). We are in the earliest stages of learning how to optimally design

effective behavior change procedures for use in VG, and yet they have been demonstrated to change behavior. As we learn, VG offer more and better opportunities for obesity prevention that can adjust to individual needs and preferences. Verf.-Referat

Der Artikel ist auch im International Journal of Computer Science in Sport 9(2010)2, S. 3-17 erschienen. <http://iacss.org/index.php?id=97>.

Aktivität; Computer; Computersimulation; Gesundheit; Kinder- und Jugendsport; Kongress; körperliche; Prävention; Realität; Rehabilitation; Spiel; Sportaktivität; Sportspiel; Videospiele; virtuelle.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Bös, Klaus; Krell, Janina (2010).

Physical activity and motor fitness of children and adolescents. Approaches for Serious Games (Übers.: Körperliche Aktivität und motorische Leistungsfähigkeit von Kindern und Jugendlichen Ansätze für Serious Games).

In: Josef Wiemeyer und Stefan Göbel (Hg.): Serious games for sports and health proceedings - Game Days 2010, March 25th - 26th, 2010 (Übers.: Serious Games für Sport und Gesundheit Tagungsband - Game Days 2010, 25. bis 26. März 2010). Darmstadt: Technische Universität Darmstadt/Institut für Sportwissenschaft, S. 135-146.

http://iacss.org/uploads/media/IJCSS-Volume9_Edition2.pdf

Physical activity is of inestimable value for health and the motoric development of young people. But in the course of late childhood and adolescence, it becomes less important compared to other leisure activities which do not contain any physical strain. The decrease of physical activity and the resulting decline of motor fitness are reflected in the outcomes of various studies. Hence, strategies are needed to maintain the children's motivation in physical activity. The enormous popularity of Serious Games could possibly be one strategy because Exergames give an access to sport or to a more active lifestyle. As an isolated movement pattern, Serious Games are no alternative or even a surrogate for real physical exercise. It is difficult to enable a realistically social interaction during virtual sport which has a positive influence on social development. Furthermore indoor video gaming is not comparable to outdoor exercises due to the lack of external influences like wind or audience, which are important contributions to the "adventure" of sport. But in combination and addition to real sport, Serious Games can contribute to the preservation and increase of motor fitness and children's pleasure in motion. Verf.-Referat

Der Artikel ist auch im International Journal of Computer Science in Sport 9(2010)2, S. 18-26 erschienen. <http://iacss.org/index.php?id=97>.

Aktivität; Computer; Computersimulation; Gesundheit; Kinder- und Jugendsport; Kongress; körperliche; Prävention; Realität; Rehabilitation; Spiel; Sportaktivität; Sportspiel; Videospiele; virtuelle.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Fawkner, Samantha G.; Niven, Alisa; Thin, Alasdair G.; MacDonald, Mhairi J.; Oakes, Jemma R. (2010).

Adolescent girls' energy expenditure during dance simulation active computer gaming (Übers.: Energieverbrauch jugendlicher Mädchen während einer Tanzsimulation am Computer).

In: *Journal of Sports Sciences* (1), S. 61-65.

<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/02640410903369935>

The objective of this study was to determine the energy expended and intensity of physical activity achieved by adolescent girls while playing on a dance simulation game. Twenty adolescent girls were recruited from a local secondary school. Resting oxygen uptake (VO₂) and heart rate were analysed while sitting quietly and subsequently during ~30 min of game play, with 10 min at each of three increasing levels of difficulty. Energy expenditure was predicted from VO₂ at rest and during game play

at three levels of play, from which the metabolic equivalents (METS) of game playing were derived. Mean \pm standard deviation energy expenditure for levels 1, 2, and 3 was 3.63 ± 0.58 , 3.65 ± 0.54 , and 4.14 ± 0.71 kcal \cdot min⁻¹ respectively, while mean activity for each level of play was at least of moderate intensity (43 METS). Dance simulation active computer games provide an opportunity for most adolescent girls to exercise at moderate intensity. Therefore, regular playing might contribute to daily physical activity recommendations for good health in this at-risk population. Verf.- Referat.

Aktivität, körperliche, Analyse, Computer, Computersimulation, Energieumsatz, Energieverbrauch, Jugendlicher, Mädchen, Sportmedizin, Sportwissenschaft, Tanz, Trainingswissenschaft, Untersuchung, vergleichende, Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2008

Mavrovouniotis, F.; Koutsis, G.; Koutlianos, N.; Deligiannis, A. (2008).

The role of media in central obesity of elementary school children in Greece (Übers.: Die Rolle der Medien hinsichtlich abdominaler Adipositas von Schulkindern in Griechenland).

In: *Österreichisches Journal für Sportmedizin*, 38 (1), S. 6-14.

The aim of the present study was to investigate the relations between obesity, and various media, such as tv, computers and videogames in Greek elementary students. In the present study, 376 girls and boys, 11 and 12 years old, students of 15 elementary schools of Thessaloniki city, took part. Measurements of children's height, body weight and waist (WC) and hip circumference (HC) were performed. WC was used for the evaluation of the degree of central obesity, accordingly to the values for children and adolescents set by World Health Organisation (WHO). Moreover, the students answered to questionnaires in order to be evaluated the time spent with tv, computer/video games and free playing per day. For the statistical analysis the statistic packet SPSS/PC version 15.0 for windows was used. Data analysis showed that the boys spent with tv and computer/video games 2 hours and 31 minutes per day, while the girls spent significantly less time ($t=4.74$, $p<0.001$), that is 2 hours and 4 minutes. Moreover, the 16.50% of the boys and the 11.90% of the girls presented central obesity. The children with central obesity spent with tv and computer/video games significantly more time per day against the children with normal abdominal fat quantity ($t=5.021$, $p<0.001$). In addition, they spent less time per day to free playing against the children with normal abdominal fat quantity. Finally, significant positive correlations between WC with HC ($p<0.01$), and waist-to-hip ratio ($p<0.01$), as well as with the time spent with tv - computer/video games ($p<0.01$), but significant negative correlation with the time spent with free playing were observed ($p<0.01$). The results of the present study, therefore, indicate that children who spend more time with media are more likely to be overweight and obese than children who don't. Verf.-Referat.

Abdomen, Adipositas, Computer, Fernsehen, Griechenland, Junge, Kind, Korrelationsanalyse, Körperbau-daten, Körperfett, Körpergewicht, Körpermasse, Massenmedium, Medieneinsatz, Mädchen, Sportmedi-zin, Videospiele, Übergewicht.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2006

Unnithan, V. B.; Houser, W.; Fernhall, B. (2006).

Evaluation of the energy cost of playing a dance simulation video game in overweight and non-overweight children and adolescents (Übers.: Die Bewertung des Energieverbrauchs beim Spielen eines Videospiele zur Tanzsimulation bei übergewichtigen und normalgewichtigen Kindern und Jugendlichen).

In: *International Journal of Sports Medicine*, 27 (10), S. 798-803.

<https://uic.pure.elsevier.com/en/publications/evaluation-of-the-energy-cost-of-playing-a-dance-simulation-video>

The purpose of this study was to determine if there were any differences in the submaximal energy cost of movement between overweight (OW) and non-overweight (NO) children while playing a dance simulation video game, Dance Dance Revolution (DDR) and to determine if the cardiorespiratory measures obtained while playing the game met the American College of Sports Medicine (ACSM) recommendations for developing and maintaining cardiorespiratory fitness. Twenty-two children and adolescents (10 OW vs. 12 NO) participated in the study. Cardiorespiratory measurements were taken both during a maximal treadmill walking test and during a 12-minute Dance Dance Revolution protocol. The average absolute VO₂ (OW: 917.1 ± 257.1 vs. 590.6 ± 147.9 mL/min) sustained over the DDR protocol was significantly higher in the OW group compared to the NO group. There was no significant difference in the average energy cost of movement when VO₂ was normalized to fat-free mass (OW: 17.7 ± 5.1 vs. NO: 17.3 ± 3.9 mL/ kgFFM/min). Both groups were above the minimal ACSM recommended heart rate intensity for developing and maintaining cardiorespiratory fitness when participating in the DDR protocol (OW: 64.83 % ± 7.14 vs. NO: 64.51 % ± 7.71), VO₂reserve, however, did not meet ACSM standards for developing and maintaining cardiorespiratory fitness. Verf.-Referat. Adipositas, Belastung, submaximale, Belastungsherzfrequenz, Belastungsintensität, Belastungstest, Energieverbrauch, Fitness, Jugendlicher, Kind, Körperzusammensetzung, Leistungsfähigkeit, kardiopulmonale, Normalgewicht, Sauerstoffaufnahme, Sportmedizin, Tanz, Untersuchung, vergleichende, Videospiele, Übergewicht.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

1997

Janz, K. F.; Mahoney, L. T. (1997).

Maturation, gender, and video game playing are related to physical activity intensity in adolescents: the Muscatine Study (Übers.: Reifung, Geschlecht und Beschaeftigung mit Videospiele haben bei Jugendlichen Bezug zur Intensitaet koerperlicher Aktivitaet: die Muscatine Study).

In: *Pediatric exercise science*, 9 (4), S. 353-363.

<https://journals.humankinetics.com/doi/abs/10.1123/pes.9.4.353>

This study examined average daily physical activity and discrete activity intensities in 102 adolescents (age M=15 yr). Dependent physical activity variables were constructed from minute-by-minute movement counts measured during 4 consecutive days of accelerometry. Independent variables included gender, sexual maturation, TV viewing, and video playing. The stability of 4 days of activity measures ranged from R=.66 to.80. Video game playing was inversely associated with average daily movement for boys (r=-.38) and girls (r=-.55). Boys at all levels of sexual maturation had higher levels of activity than girls. Late and postpubertal boys and girls were more sedentary, had lower levels of vigorous activity, and lower levels of average daily movement than boys and girls in midpuberty. Verf.-Referat. Aktivität, körperliche, Entwicklung, körperliche, Faktorenanalyse, Fernsehen, Geschlechtsunterschied, Jugendlicher, Prävention, Pädiatrie, Reifung, Sozialmedizin, Sportmedizin, Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

3.3 Altersübergreifende Gesundheits- und Trainingswissenschaft

2017

Merchant-Borna, Kian; Jones, Courtney Marie Cora; Janigro, Mattia; Wasserman, Erin B.; Clark, Ross A.; Bazarian, Jeffrey J. (2017).

Evaluation of Nintendo WII balance board as a tool for measuring postural stability after sport-related concussion (Übers.: Evaluation des Nintendo WII Balance Boards als Instrument zur Messung der posturalen Stabilität nach einer sportinduzierten Gehirnerschütterung).

In: *Journal of athletic training*, 52 (3), S. 245-255.

<http://natajournals.org/doi/pdf/10.4085/1062-6050-52.1.13>

Context: Recent changes to postconcussion guidelines indicate that postural-stability assessment may augment traditional neurocognitive testing when making return-to-participation decisions. The Balance Error Scoring System (BESS) has been proposed as 1 measure of balance assessment. A new, freely available software program to accompany the Nintendo Wii Balance Board (WBB) system has recently been developed but has not been tested in concussed patients.

Objective: To evaluate the feasibility of using the WBB to assess postural stability across 3 time points (baseline and postconcussion days 3 and 7) and to assess concurrent and convergent validity of the WBB with other traditional measures (BESS and Immediate Post-Concussion Assessment and Cognitive Test [ImPACT] battery) of assessing concussion recovery.

Design: Cohort study.

Setting: Athletic training room and collegiate sports arena.

Patients or Other Participants: We collected preseason baseline data from 403 National Collegiate Athletic Association Division I and III student-athletes participating in contact sports and studied 19 participants (age = 19.2 ± 1.2 years, height = 177.7 ± 8.0 cm, mass = 75.3 ± 16.6 kg, time from baseline to day 3 postconcussion = 27.1 ± 36.6 weeks) who sustained concussions.

Main Outcome Measure(s): We assessed balance using single-legged and double-legged stances for both the BESS and WBB, focusing on the double-legged, eyes-closed stance for the WBB, and used ImPACT to assess neurocognition at 3 time points. Descriptive statistics were used to characterize the sample. Mean differences and Spearman rank correlation coefficients were used to determine differences within and between metrics over the 3 time points. Individual-level changes over time were also assessed graphically.

Results: The WBB demonstrated mean changes between baseline and day 3 postconcussion and between days 3 and 7 postconcussion. It was correlated with the BESS and ImPACT for several measures and identified 2 cases of abnormal balance postconcussion that would not have been identified via the BESS.

Conclusions: When accompanied by the appropriate analytic software, the WBB may be an alternative for assessing postural stability in concussed student-athletes and may provide additional information to that obtained via the BESS and ImPACT. However, verification among independent samples is required.

Analyse, Balance, Betreuung, sportmedizinische, Computer, Computersimulation, E-Sport, Evaluation, Gehirn, Gehirnerschütterung, Gleichgewicht, Gleichgewichtsschulung, Gleichgewichtstest, Gleichgewichtsvermögen, Netzwerk, neuronales, Neuromotorik, Neurophysiologie, Schädelhirnverletzung, Schädelverletzung, Spiel, Spielform, Sportmedizin, Sporttraumatologie, Sportwissenschaft, Trainingswissenschaft, Untersuchung, vergleichende.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2016

Chung, Paul; Soltoggio, Andrea; Dawson, Christian W.; Meng, Qinggang; Pain, Matthew (Hg.) (2016). **Proceedings of the 10th International Symposium on Computer Science in Sports (ISCSS)** (Übers.: Tagungsband des 10. Internationalen Sportinformatik-Symposiums (ISCSS)).

Cham: Springer International Publishing. (Advances in intelligent systems and computing, 392).

<https://link.springer.com/book/10.1007%2F978-3-319-24560-7>

This book presents the main scientific results of the 10th International Symposium of Computer Science in Sport (IACSS/ISCSS 2015), sponsored by the International Association of Computer Science in Sport in collaboration with the International Society of Sport Psychology (ISSP), which took place between September 9-11, 2015 at Loughborough, UK. This proceedings aims to build a link between computer science and sport, and reports on results from applying computer science techniques to address a wide number of problems in sport and exercise sciences. It provides a good platform and opportunity for researchers in both computer science and sport to understand and discuss ideas and promote cross-disciplinary research. The strictly reviewed and carefully revised papers cover the following topics: Modelling and Analysis, Artificial Intelligence in Sport, Virtual Reality in Sport, Neural Cognitive Training, IT Systems for Sport, Sensing Technologies and Image Processing.

Computer; Datenanalyse; Informatik; Sportinformatik; Sportspielforschung; Sporttechnologie; Trainingswissenschaft.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Höchsmann, Christoph; Schüpbach, Michael; Schmidt-Trucksäss, Arno (2016).

Effects of exergaming on physical activity in overweight individuals (Übers.: Effekte des Exergamings auf körperliche Aktivität bei übergewichtigen Individuen).

In: *Sports Medicine*, 46 (6), S. 845-860.

<http://link.springer.com/article/10.1007/s40279-015-0455-z>

Background

The majority of patients with overweight and type 2 diabetes show insufficient levels of daily physical activity (PA) and usually are among the least likely to engage in or adhere to any form of generic PA. Active video games (exergames) may be a solution to motivate these individuals to overcome their sedentary lifestyle.

Objectives

This systematic review was conducted to review the current evidence for the effectiveness of exergaming in overweight and type 2 diabetes mellitus and thus to evaluate the suitability of these games to be used as tools for exercise promotion that meet current PA guidelines.

Methods

We searched electronic bibliographic databases (PubMed, Embase, Web of Science, OpenGrey, and the Cochrane Central Register of Controlled Trials) up to March 2015. Randomized controlled trials (RCT) and cross-sectional studies published in English in a peer-reviewed journal and analyzing the effects of exergames on objectively measured intensity parameters of PA in overweight (body mass index [BMI] ≥ 25 kg/m²) adults (mean age ≥ 18 years) with and without type 2 diabetes were included. Study selection, data extraction, and quality assessment were performed independently by two review authors. Primary outcomes included changes in oxygen uptake (VO₂), energy expenditure (EE), heart rate (HR), or activity counts. Secondary outcomes were enjoyment of treatment, exercise adherence, ratings of perceived exertion (RPE), changes in body composition, and changes in blood parameters (serum glucose, long-term blood glucose, blood cholesterol, triglycerides, or serum lactate).

Results

Of 2845 records, 14 publications (11 studies) met the inclusion criteria. All included studies (ten experimental, cross-sectional laboratory studies and one RCT) were able to show increases in either VO₂, EE, HR, or activity counts. However, effects of exergaming in terms of changes in these intensity parameters varied significantly between game modes and consoles as well as because of the vastly differing durations of exergame activity between studies. One of the included studies had a low risk of bias, and three had a high risk of bias; seven studies had an unclear risk of bias as the study description was insufficient. No studies were found investigating the changes in objectively measured PA intensity parameters in patients with type 2 diabetes.

Conclusion

This review suggests that exergames are able to increase PA among overweight individuals. However, the inconsistent results and the overall poor or moderate methodological quality do not permit judgment on whether exergames are suitable to meet PA guidelines in this target group. The lack of research regarding the effects of exergames in type 2 diabetes indicates a great need for future research.

Adipositas, Aktivität, körperliche, Bewegungsfreude, Biochemie, Blutglukose, Blutuntersuchung, Diabetes mellitus, Energieverbrauch, Glukosestoffwechsel, Herzfrequenzmessung, Körperbaudaten, Laktat, Literaturübersicht, Muskelermüdung, Sauerstoffaufnahme, maximale, Sportmedizin, Triglyzerid, Videospiele, Übergewicht.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Hoffmann, Katrin; Wiemeyer, Josef; Hardy, Sandro (2016).

Prediction and control of the individual heart rate response in exergames (Übers.: Vorhersage und Kontrolle der individuellen Herzfrequenz bei Videospiele).

In: Paul Chung, Andrea Soltoggio, Christian W. Dawson, Qinggang Meng und Matthew Pain (Hg.): Proceedings of the 10th International Symposium on Computer Science in Sports (ISCSS) (Übers.: Tagungsband des 10. Internationalen Sportinformatik-Symposiums (ISCSS)). Cham: Springer International Publishing (Advances in intelligent systems and computing, 392), S. 171-178.

http://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-319-24560-7_22

Setting an appropriate training load is one of the key elements for the success of exergames. Especially for the cardiovascular training, the adaptation of the current training load in accordance to an individually predetermined target training load plays an important role. In this paper, a new approach for the estimation and prediction of an individual's heart rate based on a monoexponential formula is presented and evaluated using statistical data. The estimation and prediction of the heart rate is a key factor for the calculation of adequate exertion parameters and therefore for the adaptation and personalization of exertion games, i.e. games that use whole-body exercises for game control. The tests reveal that the course of the heart rate response to changes of load bouts is not stable. Only a differential influence of gender on the HR course depending on the particular load bout can be found.

Computer; Datenanalyse; Informatik; Sportinformatik; Sportspielforschung; Sporttechnologie; Trainingswissenschaft.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2015

Göbel, Stefan; Ma, Minhua; Baalsrud Hauge, Jannicke; Oliveira, Manuel Fradinho; Wiemeyer, Josef; Wendel, Viktor (Hg.) (2015).

Serious Games. First Joint International Conference, JCSG 2015, Huddersfield, UK, June 3-4, 2015; proceedings (Übers.: Serious Games 1. Joint International Conference, JCSG 2015, Huddersfield, UK, 3.-4. Juni 2015; Proceedings).

Cham: Springer International Publishing, Joint Conference on Serious Games.

<https://www.springer.com/de/book/9783319191256>

This book constitutes the proceedings of the First Joint International Conference on Serious Games, JCSG 2015, held in Huddersfield, UK, in June 2015. This conference bundles the activities of the International Conference on Serious Games Development and Applications, SGDA, and the Conference on Serious Games, GameDays. The total of 12 full papers and 5 short papers was carefully reviewed and selected from 31 submissions. The book also contains one full invited talk. The papers were organized in topical sections named: games for health; games for learning; games for other purposes; game design and development; and poster and demo papers.

Aktivität; Bewegung; Computersimulation; E-Learning; Gesundheit; körperliche; Multimedia; Realität; Spiel; Videospiele; virtuelle.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Hoffmann, Katrin; Hardy, Sandro; Wiemeyer, Josef; Göbel, Stefan (2015).

Personalized adaptive control of training load in cardio-exergames. A feasibility study (Übers.: Personalisierte adaptive Kontrolle der Trainingsbelastung bei Cardio-Exergames eine Machbarkeitsstudie).

In: *Games for health journal*, 4 (6), S. 470-479.

<http://online.liebertpub.com/doi/10.1089/g4h.2014.0073>

Objective: This article presents a feasibility study of using an algorithm for an individual and adaptive control of training load in an ergometer-controlled exergame for aerobic training. An additional goal was to investigate the effects of the adaptive game on the players' motivation.

Materials and methods: A two-phase approach (calibration and exercise phase) was applied in a sample of 16 physically active adults. In the cardio-exergame "LetterBird," the flight of a pigeon was controlled by the pedaling rate of a bike ergometer as input device. During the calibration phase the individual heart rate (HR) responses of the players were measured. In the exercise phase, these data were used to adjust the resistance of the ergometer using the proposed algorithm. The purpose of this algorithm was to induce an individually defined target HR and to keep it in a steady state. In order to establish a reference for further studies, the game experience was measured using the kids-Game Experience Questionnaire.

Results: In 15 of 16 participants the actual HR reached the intended individual HR range within 10 minutes after onset of exercise. However, the induced HR initially exceeded the target HR in 13 participants, which made load adjustments necessary. The analysis of the kids-Game Experience Questionnaire confirmed the motivational effect of the exergame "LetterBird."

Conclusions: The results confirm that the proposed algorithm for personalized HR control in the game "LetterBird" is feasible. Furthermore, the cardio-exergame "LetterBird" seems to have a substantial short-term motivating effect.

Computersimulation, Herzfrequenz, Individualisierung, Motivation, Sportaktivität, Sportpsychologie, Sportwissenschaft, Trainingsberatung, wissenschaftliche, Trainingseffektivität, Trainingssteuerung, Trainingswirkung, Videospiele, Zufriedenheit.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Hoffmann, Katrin; Wiemeyer, Josef; Hardy, Sandro (2015).

Comparison of two procedures to predict the individual heart rate reaction (Übers.: Ein Vergleich von zwei Verfahren zur Vorhersage der individuellen Herzfrequenzreaktion).

In: Arnold Baca und Michael Stöckl (Hg.): Sportinformatik X Jahrestagung der dvs-Sektion Sportinformatik vom 10.-12. September 2014 in Wien. Hamburg: Feldhaus, Ed. Czwalina (Schriften der Deutschen Vereinigung für Sportwissenschaft, Band 259, 244), S. 105-110.

http://www.feldhausverlag.de/shop/9783880206229_SportinformatikX_Inhaltsverzeichnis.pdf

The main objective in the physical training process is to individually strain the human body to achieve optimal adaptations corresponding to the training goals. One of the main problems is that the same defined external influences or stress can lead to completely different individual reactions (strain) in different persons. One possibility to evaluate physiological strain is measuring the individual heart rate (HR) response to changing training loads. Additionally, few research can be found addressing individualized physical training in “Exergames” or “Games for Health”. Exergames denote a specific genre of “Serious Games” requiring movements of the whole body or large body parts to control gameplay. This paper addresses the question if it is possible to predict the individual heart rate (HR; unit: beats per minute, bpm) response to stress within the setting of an “Exergame”. Two different procedures are compared. Einleitung.

Biomechanik; Datenanalyse; Datenauswertung; Datenerhebung; E-Learning; Entwicklung; Leistungsanalyse; Leistungsdiagnostik; Modellbildung; Simulation; Software; Spielanalyse; Sportgerät; Sportinformatik; Sportmedizin; Sportpädagogik; Technologie; Trainingswissenschaft.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Naumann, Tim; Kindermann, Stefan; Joch, Michael; Munzert, Joern; Reiser, Mathias (2015).

No transfer between conditions in balance training regimes relying on tasks with different postural demands. Specificity effects of two different serious games (Übers.: Kein Transfer zwischen den Bedingungen im Gleichgewichtstraining das auf Aufgaben mit unterschiedlichen Haltungsanforderungen beruht Spezifische Effekte bei zwei verschiedenen Serious Games).

In: *Gait & posture*, 41 (3), S. 774-779.

[http://www.gaitposture.com/article/S0966-6362\(15\)00037-5/fulltext](http://www.gaitposture.com/article/S0966-6362(15)00037-5/fulltext)

Despite the increasing use of video games involving whole body movements to enhance postural control in health prevention and rehabilitation, there is no consistent proof that training effects actually transfer to other balance tasks. The present study aimed to determine whether training effects on two different video-game-based training devices were task-specific or could be transferred to either postural control in quiet stance or to performance on the other device. 37 young healthy adults were split into three groups: two intervention groups that trained for 30 min on either the Nintendo® Wii Fit Balance Board or the MFT Challenge Disc® three times per week for 4 weeks and a control group that received no training. All games require participants to control virtual avatars by shifting the center of mass in different directions. Both devices differ in their physical properties. The Balance Board provides a stable surface, whereas the Challenge Disc can be tilted in all directions. Dependent variables were the game scores on both devices and the center of pressure (COP) displacements measured via force plate. At posttest, both intervention groups showed significant increases in performance on the trained games compared to controls. However, there were no relevant transfer effects to performance on the untrained device and no changes in COP path length in quiet stance. These results suggest that training effects on both devices are highly specific and do not transfer to tasks with different postural demands.

Balance, Bewegung, Computersimulation, Erwachsener, Forschung, empirische, Gleichgewichtstest, Haltungsmessung, Haltungsstabilität, Körperhaltung, Spielgerät, Trainingseffekt, Trainingswissenschaft, Transfer, Untersuchung, vergleichende, Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Pavan, Piero; Cardaioli, Matteo; Ferri, Ilaria; Gobbi, Erica; Carraro, Attilio (2015).

A contribution to the validation of the Wii Balance Board for the assessment of standing balance

(Übers.: Ein Beitrag zur Validierung des Wii-Balance-Board für die Beurteilung ausbalancierten Stehens).

In: *European journal of sport science*, 15 (7), S. 600-605.

<http://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/17461391.2014.956801>

Valid and reliable accessible measures of balance are required in a health-related fitness test battery, both in the general population and in groups with special needs. For this purpose, the capability of the Wii Balance Board (WBB) in evaluating standing balance was analysed and compared with a laboratory-graded force platform (FP). A 30-s double limb standing test with open and closed eyes was performed by 28 individuals (12 male and 16 female, mean age = 23.8, SD = ±2.7 years). A simple method of acquisition of the centre of pressure (CoP) over time was applied to compare WBB and FP simultaneously on the same signal. User-defined software was developed to obtain the CoP from WBB over time and the resulting related measures and graphical representations. The comparison of measures, such as sway path and maximum oscillations along the anterior-posterior and medial-lateral direction, obtained with the FP and the WBB shows that the latter, in conjunction with the user-defined developed software, can be appropriate, considering prescribed limits, and an easy-to-use tool for evaluating standing balance.

Balance, Computersimulation, Fitnesstest, Gleichgewichtstest, Körperhaltung, Schwerpunkt, Sportwissenschaft, Standfestigkeit, Stehen, Untersuchung, vergleichende, Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Sohnsmeyer, Jan; Pinheiro, Rafael F.; Gerlach, Erin (2015).

Digitale Sportspiele und motorisches Lernen. Zum Einfluss von digitalem Tennistraining auf die tennisspezifische Technik und Zielgenauigkeit.

In: Ralf Brand, Christian Ernst, Claus Krieger, Christian Kröger und Jan Sohnsmeyer (Hg.): *Schulsport und Sportspiele Facetten von Sportwissenschaft; Festschrift für Wolf-Dietrich Miethling*. Schorndorf: Hofmann, S. 178-196.

<http://www.sportfachbuch.de/index.php?cmd=show&typ=Buch&nr=8880>

Das Potenzial digitaler Sportspiele als Trainingstool am Beispiel der Sportart Tennis soll in der vorliegenden Studie ausgelotet werden. Das für diese Studie verwendete Move-System der Playstation-3-Konsole von Sony ist dabei besonders interessant, da es die Sensortechnik der Nintendo Wii mit der Kamertechnik des Kinect-Systems von Microsoft verbindet. Es wird die folgende Forschungsfrage untersucht: Kann das digitale Tennistraining die tennisspezifische Technik und Zielgenauigkeit verbessern? Im vorliegenden Beitrag wird hierfür kurz der theoretische Hintergrund beschrieben, der auf der Basis einer kompetenztheoretischen Folie das Bewegungslernen rahmt. Anschließend wird der Stand der Forschung erörtert, um darzulegen, dass sich die Schlussfolgerungen in Bezug auf die Transfereffekte von digitalen Spielen auf dem Stand plausibler Annahmen bewegen. Im empirischen Teil wird unter Berücksichtigung der theoretischen Folie und des Forschungsstandes die Hypothese der vorliegenden Untersuchung präzisiert und das Untersuchungsdesign vorgestellt. Die aufgestellte Hypothese wird in eine empirische Untersuchungen überführt, bei der das Spiel ‚Top Spin 4‘ – eine aktuelle Tennissimulation für die Playstation 3 – als Trainingsbedingung eingesetzt wird, um die Aus-

wirkungen auf die tennisspezifische Technik und Zielgenauigkeit zu klären. Eine Zusammenfassung der grundlegenden Ergebnisse schließt den Rahmen dieses Beitrags.

Beobachtung; Forschung; Forschungsstand; Geschlechterforschung; Geschlechterverhältnis; Schiedsrichter; Schulsport; Spielbeobachtung; Sportdidaktik; Sportinformatik; Sportlehrer; Sportlehrerverhalten; Sportpädagogik; Sportspiel; Sportunterricht; Sportwissenschaft.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Wiemeyer, Josef; Deutsch, Judith E.; Malone, Laurie A.; Rowland, Jennifer A.; Swartz, Maria C.; Xiong, Jianjing; Zhang, Fang Fang (2015).

Recommendations for the optimal design of exergame interventions for persons with disabilities.

Challenges, best practices, and future research (Übers.: Empfehlungen für die optimale Gestaltung von Exergame-Interventionen für Menschen mit Behinderungen Herausforderungen, Best Practices und zukünftige Forschung).

In: *Games for health journal*, 4 (1), S. 58-62.

<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4601672/>

A group discussion of individuals with expertise working in the field of exergaming and rehabilitation focused on the issue of designing exergames for persons with disabilities as well as appropriate interventions using exergames. The purpose of these discussions was to develop recommendations for the design, evaluation, and application of exergames in therapy serving as potential guidelines for researchers, developers, and therapists. The following key issues were addressed: (1) Challenges in exergame design for persons with disabilities, (2) adaptation of exergames for persons with disabilities, (3) exergame interventions, and (4) future research directions. It is the hope of the group that the results of these recommendations will help improve the quality of exergame design and interventions and thereby increase opportunities for persons with disabilities to engage sustainably in exergaming.

Behindertensport, Behinderter, Bewegungsaktivität, Bewegungstherapie, Computer, Rehabilitation, Rehabilitationsprogramm, Software, Sportaktivität, Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2014

Drobics, Mario; Smith, Stuart (2014).

How computer games can improve your health and fitness (Übers.: Wie Computerspiele die Gesundheit und Fitness verbessern können).

In: Stefan Göbel und Josef Wiemeyer (Hg.): *Games for training, education, health and sports 4th International Conference on Serious Games, GameDays 2014, Darmstadt, Germany, April 1-5, 2014; proceedings* (Übers.: *Spiele für Training, Bildung, Gesundheit und Sport 4. International Conference on Serious Games, GameDays 2014, Darmstadt, Deutschland, 1.-5. April 2014; Proceedings*). Cham: Springer International Publishing, *GameDays (Information systems and applications, incl. internet/web, and HCI, 8395)*, S. 1-7.

https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-319-05972-3_1

Serious games became an object of research and development in the last decade. Using computer game technology for serious applications can be very beneficial for a variety of applications. In particular when it is about motivating people through gaming mechanisms, there is a great potential to use gaming technology and the psychological mechanisms that attract people to games for making them do activities that would otherwise either be not done or at least with much less enthusiasm. One such application is personal fitness. So called exergames aim at wrapping physical exercises into computer games. They range from rehabilitation programs to workout programs mimicking a personal trainer.

Aktivität, körperliche; Alterssport; Apoplexie; Belastung, körperliche; Computersimulation; E-Learning; Fitness; Freizeitsport; Gesundheit; Gesundheitssport; Herzfrequenz; Rehabilitationsprogramm; Spiel; Spielangebot; Training, körperliches; Training, präventives.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Giblin, Susan; Collins, Dave; Button, Chris (2014).

Physical literacy. Importance, assessment and future directions (Übers.: Kompetenzen in Gesundheit und Bewegung Bedeutung, Messverfahren und Entwicklungstendenzen).

In: *Sports Medicine* (9), S. 1177-1184.

<https://link.springer.com/article/10.1007/s40279-014-0205-7>

Physical literacy (PL) has become a major focus of physical education, physical activity and sports promotion worldwide. PL is a multifaceted conceptualisation of the skills required to fully realise potentials through embodied experience. Substantial financial investments in PL education by governments are underpinned by a wide range of anticipated benefits, including expectations of significant future savings to healthcare, improved physical and psychological well-being of the population, increased work-force productivity and raised levels of expertise in sport and exercise participation. However, disappointingly, scientific evidence showing the efficacy of PL interventions to successfully meet such high expectation is limited. We suggest that contradictions in research findings are due largely to limitations in movement assessment batteries and consequent discrepancies between measurements used to assess the immediate outcomes of PL programmes. Notably, there is no robust empirical tool for evidencing skill learning in the physical movement component of PL, education and this presents a serious limitation to the design of, and claims that can be made for, such interventions. Considering the parameters of proficient PL skills and the limitations of current evaluation instruments, possible future directions for developing empirical measures of PL movement skills are presented. Verf.-Referat.

Aktivität, körperliche, Forschungsstand, Gesundheitsbewusstsein, Gesundheitsförderung, Kompetenz, Leistungsfähigkeit, motorische, Messverfahren, Sportaktivität, langfristige, Sportmedizin, Testbatterie, Videospiele, Wissensvermittlung.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Göbel, Stefan; Wiemeyer, Josef (Hg.) (2014).

Games for training, education, health and sports 4th International Conference on Serious Games, GameDays 2014, Darmstadt, Germany, April 1-5, 2014; proceedings (Übers.: Spiele für Training, Bildung, Gesundheit und Sport 4. International Conference on Serious Games, GameDays 2014, Darmstadt, Deutschland, 1.-5. April 2014; Proceedings).

Cham: Springer International Publishing, GameDays. (Information systems and applications, incl. internet/web, and HCI, 8395).

<https://link.springer.com/book/10.1007%2F978-3-319-05972-3>

This book constitutes the refereed proceedings of the 4th International Conference on Serious Games for Training, Education, Health and Sports, Game Days 2014, held in Darmstadt, Germany, in April 2014. The 13 full papers presented together with 3 short papers, 2 keynotes, and 3 workshop papers were carefully reviewed and selected for inclusion in this book. The topics of the papers are settled in the fields of (game-based) training, teaching and learning, authoring tools, mobile gaming, health and rehabilitation, and citizen science. The papers address a broad scope of issues, including mechanisms and effects of (Serious) Games, adaptation and personalisation, local, mobile, and internet learning and education applications, game, reuse and evaluation, game settings, types of learners, problem solving etc.

Aktivität, körperliche; Alterssport; Apoplexie; Belastung, körperliche; Computersimulation; E-Learning; Fitness; Freizeitsport; Gesundheit; Gesundheitssport; Herzfrequenz; Rehabilitationsprogramm; Spiel; Spielangebot; Training, körperliches; Training, präventives.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Hoffmann, Katrin; Wiemeyer, Josef; Hardy, Sandro; Göbel, Stefan (2014).

Personalized adaptive control of training load in exergames from a sport-scientific perspective.

Towards an algorithm for individualized training (Übers.: Personalisierte adaptive Kontrolle der Trainingsbelastung in Exergames aus sportwissenschaftlicher Perspektive hin zu einem Algorithmus für individuelles Training).

In: Stefan Göbel und Josef Wiemeyer (Hg.): Games for training, education, health and sports 4th International Conference on Serious Games, GameDays 2014, Darmstadt, Germany, April 1-5, 2014; proceedings (Übers.: Spiele für Training, Bildung, Gesundheit und Sport 4. International Conference on Serious Games, GameDays 2014, Darmstadt, Deutschland, 1.-5. April 2014; Proceedings). Cham: Springer International Publishing, GameDays (Information systems and applications, incl. internet/web, and HCI, 8395), S. 129-140.

https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-319-05972-3_14

The following paper addresses the development and first tests of an algorithm for individual control of physical load in Serious Games for Sports and Health. The purpose is to monitor and control the heart rate (HR) as an individual indicator of optimal training load. In the context of the Serious Game "LetterBird", developed by KOM, a playful and yet effective physical training can be realized. In this game the flight of a pidgeon is controlled by a cycle ergometer. The goal is to collect letters approaching the bird at different altitudes. From the perspective of computer science in sport, the aim was to generate an algorithm that approaches and maintains a defined target HR effectively and efficiently in individuals with different properties (e.g., age, sex, performance and health level) within the game. For an initial application and testing of this algorithm, a two-part test series was performed with 4 participants. The results are promising: The intended HR could be evoked in all participants. Yet further tests need to be done to improve the adaptations.

Aktivität, körperliche; Alterssport; Apoplexie; Belastung, körperliche; Computersimulation; E-Learning; Fitness; Freizeitsport; Gesundheit; Gesundheitssport; Herzfrequenz; Rehabilitationsprogramm; Spiel; Spielangebot; Training, körperliches; Training, präventives.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Kajastila, Raine; Holsti, Leo; Hämäläinen, Perttu (2014).

Empowering the exercise. A body- controlled trampoline training game (Übers.: Leistungspotenzierung im

Training: ein körperkontrolliertes Trainingsspiel für das Trampolinspringen).

In: *International journal of computer science in sport*, 13 (1), S. 6-23.

<http://www.iacss.org/index.php?id=146>

Video games can empower their players beyond reality, giving them extraordinary abilities. We investigate a novel class of games that provide empowerment in both the real and the virtual world, in this case using a trampoline as part of the human-computer interface. We studied whether novice trampoline jumpers can learn trampolining skills while playing a platform jumping game implemented using computer vision and a screen placed near the trampoline. 29 participants were divided into three groups: self-training, a game with a normal jump height, and a game with an exaggerated jump height. Performance was tested in pre, post and follow-up tests. All groups improved their performance significantly. The game was considered more engaging and the mean flow questionnaire (SFSS)

result with games was significantly higher than with self-training. The study shows that trampoline games can be fun, intuitive to play and basic trampolining skills can be improved while playing the game. A game is more engaging than self-training and extra empowerment, such as jump height exaggeration, enhances the experience. The exaggeration did not adversely affect jumping performance, and half of the participants did not even consciously notice it, which suggests that there is considerable design freedom for manipulating the player's movements in trampoline games. Verf.-Referat.

Anfängertraining, Feedback, Flow-Erlebnis, Leistungssteigerung, Lernen, motorisches, Lernmotivation, Realität, virtuelle, Software, Spielerfahrung, Sportinformatik, Trampolinspringen, Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Kliem, Annika; Wiemeyer, Josef (2014).

Gleichgewichtstraining mit Serious Games.

In: *Neurologie & Rehabilitation die Zeitschrift für neurologische Rehabilitation und Prävention*; offizielles Organ der Deutschen Gesellschaft für Neurologische Rehabilitation 20 (4), S. 195-206.

<http://www.hippocampus.de/Abstract-3.59381.html>

Ein gutes Gleichgewicht und ein sicherer Gang sind sehr bedeutend, um Stürze und daraus folgende Verletzungen zu vermeiden. Andererseits gehen viele neurologische Erkrankungen mit Haltungs- und Gleichgewichtsproblemen einher. Ein gezieltes Training kann die individuelle Gleichgewichtsfähigkeit von Gesunden und Kranken verbessern. In den letzten Jahren wurde untersucht, ob ein effektives Gleichgewichtstraining auch mit Serious Games möglich ist. In diesem Beitrag werden 25 Studien mit den Untersuchungsgruppen der Älteren und der neurologischen Patienten vorgestellt. Die Analyse der Studien zeigt eine extreme Heterogenität bzgl. Treatment, Design und Outcome-Variablen. In den Studien ist die Tendenz erkennbar, dass ein Gleichgewichtstraining mit Serious Games spezifische Effekte – insbesondere auf das statische Gleichgewicht – hat, welche sich aber nicht ohne Weiteres auf dynamische Gleichgewichtsaufgaben übertragen lassen. In Zukunft sind Studien höherer Qualität erforderlich, um den komplexen Zusammenhang von Serious Games und Gleichgewichtstraining systematisch zu untersuchen.

Computer, Gesundheitsförderung, Gleichgewichtsschulung, Gleichgewichtsübung, Neurologie, Seniorenalter, Software, Spiel, Sportgerät, Training, rehabilitatives, Trainingswirkung, Videospiele, Wearables.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Naugle, Keith E.; Naugle, Kelly M.; Wikstrom, Erik A. (2014).

Cardiovascular and affective outcomes of active gaming. Using the Nintendo Wii as a cardiovascular training tool (Übers.: Kardiovaskuläre und affektive Ergebnisse aktiver Computerspiele der Einsatz des Nintendo Wii als ein kardiovaskuläres Trainingsgerät).

In: *Journal of strength and conditioning research*, 28 (2), S. 443-451.

<https://insights.ovid.com/crossref?an=00124278-201402000-00017>

Active-video gaming is purported to produce similar cardiovascular responses as aerobic fitness activities. This study compared the emotional and cardiovascular effects of Wii games with those of traditional exercise in college-aged adults with different exercise backgrounds. Specifically, the percentage of heart rate reserve, rate of perceived exertion (RPE), level of enjoyment, and Positive and Negative Affect Schedule scores were compared between subjects who reported exercising frequently at high intensities (high-intensity exerciser group: age = 20.18 years [0.87]; Height = 165.23 cm [9.97]; Mass = 62.37 kg [11.61]), N = 11 and those who exercise more often at lower intensities (low-intensity exercisers group: age = 20.72 years [1.19]; Height = 164.39 cm [8.05]; Mass = 68.04 kg [10.71]), N = 11. The subjects completed six 20-minute exercises sessions: treadmill walking, stationary cycling, and Wii's Tennis, Boxing, Cycling, and Step. The low-intensity exerciser group achieved a greater percentage of

heart rate reserve (a) during traditional exercise compared with that during Wii boxing, (b) playing Wii boxing compared with that for Wii tennis, and (c) playing Wii boxing compared with that when the high-intensity exercisers group played any Wii games ($p < 0.05$). The RPE was greater for boxing and cycling compared with that for tennis and step ($p < 0.05$). Ratings of enjoyment and the increase in positive emotion were greater for boxing and for tennis compared with those for traditional exercises ($p < 0.05$). Results suggest that Wii boxing shows the greatest potential as a cardiovascular fitness tool among the Wii games, particularly for individuals who typically exercise at lower intensities. Verf.-Referat.

Belastungswahrnehmung, Computer, Herz-Kreislauf-System, Leistungsphysiologie, Sportmedizin, Trainingswirkung, Trainingswissenschaft, Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Naugle, Keith E.; Wikstrom, Erik A. (2014).

Active gaming: is it a helpful tool for fitness and conditioning? (Übers.: Sind aktive Computerspiele ein hilfreiches Werkzeug im Rahmen des Fitness- und Konditionstrainings?).

In: *Strength and conditioning journal*, 36 (2), S. 39-44.

<https://insights.ovid.com/crossref?an=00126548-201404000-00005>

The recommendations on the use of active gaming tools as exercise modalities are both broad and vague. Thus, the most important question “should active gaming tools be used as exercise modalities?” Remains unclear. This review provides evidence in relation to the current usage of active gaming as exercise modalities. Background on active gaming and exercise is discussed first, followed by specific usages of active gaming in the areas of improving cardiovascular fitness, postural control, and exercise compliance. The key points of this article are included in an application section at the end of the review. Verf.-Referat.

Computer, Fitnessstraining, Konditionstraining, Trainingswissenschaft, Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2013

Wiemeyer, Josef; Hardy, Sandro (2013).

Serious games and motor learning. Concepts, evidence, technology (Übers.: Serious Games und motorisches Lernen: Konzepte, Beweise, Technologien).

In: Klaus Bredl und Wolfgang Bösche (Hg.): *Serious games and virtual worlds in education, professional development, and healthcare* (Übers.: Serious Games und virtuelle Welten in Ausbildung, beruflicher Weiterentwicklung und im Gesundheitswesen). Hershey (Penn.): IGI Global, S. 197-220.

<http://www.igi-global.com/viewtitlesample.aspx?id=75816&ptid=72157&t=serious+games+and+motor+learning%3a+concepts%2c+evidence%2c+technology>

Digital games in general require fine motor skills, i.e., operating the computer mouse, the keyboard, the touch-screen, or a joystick. With the development of new gaming interfaces, the performance of whole-body movements became possible to control a game. This opens up new lines of application, e.g. improving motor skills and motor abilities. The most important question is whether and how virtual game-based perceptual-motor training transfers to real motor tasks. Theory distinguishes between specific motor skill learning and generic motor ability improvement. Existing evidence shows that the improvement of motor abilities (e.g., balance) is possible by particular exergames while the improvement of motor skills (e.g., basketball throw) depends on several moderators like accuracy of the interface and correspondence of virtual and real tasks. The authors conclude that there are two mechanisms of transfer, located at the elementary and fundamental perceptual-motor level and at

the cognitive level. Current issues for technology comprise adaptivity, personalization, game mastering, accuracy of interfaces and sensors, activity recognition, and error detection. Verf.-Referat.

Ausbildung; Ausbildung, spezielle; Computersimulation; E-Learning; Gesundheitswesen; Karriere, berufliche; Lernen; Realität, virtuelle; Videospiele; Weiterbildung.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2012

Feistritzer-Gröbl, Petra; Nischelwitzer, A.; Saraph, V. (2012).

Computer-unterstützter Therapieansatz zur Behandlung von Kindern mit „juvener idiopathischer Skoliose“ (Übers.: Game-based therapy for treatment in children with „juvenile idiopathic scoliosis“).

In: *Spectrum der Sportwissenschaften* (Suppl), S. 55-59.

Für die Behandlung von Kindern mit „juvener idiopathischer Skoliose“ (JIS) wurde ein Weg zur Evaluierung von therapeutischen Übungen und Behandlungsstrategien gesucht. Wichtigster Aspekt war es, den Kindern eine Bewegungsführung und damit eine exakte Ausführung der Übungen im täglichen Heimtraining zu ermöglichen. Die Anforderungen an das speziell für die Zielgruppe entwickelte Computerprogramm gingen einerseits in Richtung optimales Feedback für die jungen Patient(inn)en, andererseits in Richtung evaluierbarer Therapie, nicht nur in der Behandlungssituation, sondern auch im Heimprogramm. Das verfügbare Computerprogramm für Patient(inn)en mit JIS scheint für die Beurteilung therapeutischer Übungen geeignet. Die gesammelte Datenmenge gibt wertvolle Information über die Übungsweise und kann zur Kontrolle und Beurteilung des Behandlungsprozesses genutzt werden. Verf.-Referat

The performance of daily exercises of patients with “juvenile idiopathic scoliosis” (JIS) during the home-based exercise period is difficult to monitor, therefore the collection of evidence is a challenge. The aim of this study was to use a computer programme, especially developed for this clinical group, to guide, monitor and evaluate therapeutic exercises. With this programme, exercises are monitored so that they are carried out in a precise way and children get a real-time feedback, furthermore data is recorded for further evaluation by the therapist. The available computer program for patients with JIS seems suitable for evaluating therapeutic exercises. The collected quantitative data gives valuable information on the exercise regime and can be used to monitor and evaluate treatment process. Verf.-Referat.

Bewegungsausführung, Bewegungstherapie, Evaluation, Feedback, Heimtrainingsprogramm, Kind, Motivation, Physiotherapie, Skoliose, Software, Sportinformatik, Sportmedizin, Videospiele, Übung, haltungsformende.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Fröhlich, Michael; Rullang, Christian; Berhard, Adrian; Pieter, Andrea (2012).

Transfereffekte digitaler Spiele. Ein systematischer Review aus bewegungs- und trainingswissenschaftlicher sowie physiologischer Perspektive.

In: Markus Breuer (Hg.): *E-Sport Perspektiven aus Wissenschaft und Wirtschaft*. Glückstadt: Hülsbusch (Game studies), S. 11-35.

<http://d-nb.info/1024904253/04>

Nach einem Überblick über die potenziell durch Computer- und Konsolenspiele förderbaren Kompetenz- und Fähigkeitsbereiche (kognitive, soziale und persönlichkeitsbezogene Kompetenzen, Medienkompetenz, Sensomotorik) sowie deren einzelne Komponenten werden in diesem Beitrag Ergebnisse einer Literaturrecherche zu den Transfereffekten entsprechender Spiele (z. B. Playstation, Wii Fit etc.) in den Bereichen Sensomotorik, motorische Fähigkeiten, Koordination und physiologische/meta-

bolische Reaktionen vorgestellt. Exakte Dosis-Wirkungsbeziehungen und präventive/rehabilitative Langzeiteffekte bleiben dabei unberücksichtigt. Verf. skizzieren die Methodik der Untersuchung und stellen die Ergebnisse zu den genannten Transferbereichen detailliert vor. In der abschließenden Diskussion wird unter anderem festgehalten, dass anhand von digitalen Spielen auf koordinativer, perceptiver und konditioneller Ebene sowie aus physiologischer und metabolischer Perspektive positive Transferwirkungen zu beobachten sind. In unterschiedlichen Settings (z. B. Seniorenheim, häusliche Umgebung) und in unterschiedlichen Personengruppen lassen sich Outcomeeffekte wie Steigerung des Energieumsatzes, Reduktion von Sturzanfälligkeit oder Verbesserung des Taktikwissens erzielen. Messerschmidt.

Computer; E-sport; Kommunikationswissenschaft; Pädagogik; Sensomotorik; Spiel; Sponsoring; Sportökonomie; Sportsoziologie; Sportwissenschaft; Trainingswissenschaft; Unternehmen; Videospiele; Wirtschaft.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Göbel, Stefan; Müller, Wolfgang; Urban, Bodo; Wiemeyer, Josef (Hg.) (2012).

E-Learning and games for training, education, health and sports. 7th international conference, edutainment 2012, and 3rd international conference, GameDays 2012, Darmstadt, Germany, September 18-20, 2012, Proceedings (Übers.: E-Learning und Spiele für Training, Erziehung, Gesundheit und Sport 7. internationale Konferenz, Edutainment 2012, und 3. internationale Konferenz, GameDays 2012, Darmstadt, Deutschland, 18.-20. September 2012, Konferenzband).

Berlin: Springer.

<http://link.springer.com/content/pdf/bfm%3A978-3-642-33466-5%2F1.pdf>

This book constitutes the refereed proceedings of the 7th International Conference on E-Learning and Games, Edutainment 2012, held in conjunction with the 3rd International Conference on Serious Games for Training, Education, Health and Sports, GameDays 2012, held in Darmstadt, Germany, in September 2012. The 21 full papers presented were reviewed and selected for inclusion in this book. They are organized in topical sections named: game-based training; game-based teaching and learning; emerging learning and gaming technologies; authoring tools and mechanisms; and serious games for health. Verl.-Info (gekürzt).

affektives; Aktivität; Computer; Computersimulation; E-Learning; kognitives; Kongress; körperliche; körperliches; Lernen; motorisches; spezielles; sportliches; Training; Unterhaltung; Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Nitzsche, Nico; Pawski, B.; Schulz, H. (2012).

Physiologische Beanspruchung und deren Reliabilität von Exergaming motivierten Kraftübungen (Übers.: Physiological response and reliability by Exergaming motivational strength exercises).

In: *Deutsche Zeitschrift für Sportmedizin*, 63 (11), S. 319-323.

http://www.uni-ulm.de/fileadmin/externe_websites/ext.dzsm/content/archiv2012/hEFT_11/Originalia_Nitzsche_bg.pdf

Exergaming hat das Potential gegenüber herkömmlichen Spielkonsolen den Energieverbrauch zu erhöhen. Leistungssteigerungen durch den regelmäßigen Einsatz eines digitalen Trainings werden vorwiegend im sensomotorischen Bereich beobachtet. Damit ein körperliches Training mittels Exergaming für rehabilitative Zwecke nutzbar gemacht werden kann, muss eine gewisse Vorhersagbarkeit der physiologischen Beanspruchung möglich sein. Somit kann rehabilitatives Training mittels Exergaming planbar werden. Deshalb wurden hier die Beanspruchung und deren Reproduzierbarkeit an Kraftübungen der Nintendo Wii Fit überprüft. Zehn männliche Probanden (Alter 23 +/- 1,4 Jahre, Gewicht 69.3 +/- 4,4kg, Größe 175 +/- 0,4cm) wurden bei zehn Kraftübungen der Nintendo Wii an drei

verschiedenen Tagen auf ihre Beanspruchung und deren Reproduzierbarkeit hin untersucht. Ausgehend von der maximalen individuellen Leistungsfähigkeit, zeigte sich eine mittlere physiologische Beanspruchung (HF 96,8 +/- 11,9 bis 127 +/- 15 Hf/min, VO₂ 11,2 +/- 1,28 bis 25,5 +/- 3,67 ml/min/kg, Laktat 2,2 +/- 0,6 bis 3,6 +/- 0,7 mmol/l). Das subjektive Belastungsempfinden der Körperübungen lag bei recht leicht bis anstrengend (Borg 10 +/- 1,1 bis 15,1 +/- 1,5). Zwischen den meisten Übungen bestanden signifikante Unterschiede in der Sauerstoffaufnahme ($p < 0.05$). Anhand der Herzfrequenz und Sauerstoffaufnahme lag eine mittlere bis sehr hohe Reproduzierbarkeit der physiologischen Beanspruchung (ICC 0,53 - 0,96) vor. Eine Vorhersagbarkeit der Beanspruchung mittels Exergaming induzierten Kraftübungen scheint möglich und könnte für rehabilitative Interventionen mit Feedbackinformation eine kontrollierende Belastung darstellen. Verf.-Referat

Exergaming versus traditional games consoles has the potential to increase energy consumption. Performance improvements through the regular use of digital training are mainly observed in the sensorimotoric field. Therefore, physical training using Exergaming can be utilized for rehabilitative purposes. A certain predictability concerning physiological stress should be possible. Thus, rehabilitative training using Exergaming can be planned. The reproducibility of biological signals in digital games has not been included in studies. Ten male subjects (age 23 +/- 1.4 years, weight 69.3 +/- 4.4kg, height 175 +/- 0.4cm) were studied in ten power exercises by Nintendo Wii on three different days for stress load and reproducibility. Based on the maximum individual performance, the mean showed moderate physiological stress (96.8 +/- 11.9 to 127 +/- 15 Hf, VO₂ 11.2 +/- 1.28 to 25.5 +/- 3.67 ml/min/kg, 2.2 +/- 0.6 to 3.6 +/- 0.7 lactate). The subjective stress perception of these physical exercises reached from quite easy to moderately strenuous (Borg 10 +/- 1.1 to 15.1 +/- 1.5). Most significant differences between the exercises were in oxygen uptake ($p < 0.05$). Heart rate and oxygen uptake showed moderate to very high reproducibility of physiological response (ICC 0.53 to 0.96). A predictability of the stress induced by Exergaming power exercises seems to be possible and could provide controlled stress with feedback information for rehabilitative interventions. Verf.-Referat.

Beanspruchung, körperliche, Belastungsherzfrequenz, Belastungssteuerung, Belastungswahrnehmung, Bewegungsspiel, Kraftausdauer, Krafttraining, Kraftübung, Laktatanstieg, Rehabilitation, Reliabilität, Reproduzierbarkeit, Sauerstoffaufnahme, Sportmedizin, Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Wiemeyer, Josef; Schneider, Philipp (2012).

Applying serious games to motor learning in sport (Übers.: Die Anwendung von Serious Games zur Beschleunigung des Lernens im Sport).

In: *International journal of game-based learning*, 2 (4), S. 61-73.

<http://www.igi-global.com/viewtitlesample.aspx?id=74747&ptid=59589&t=applying+serious+games+to+motor+learning+in+sport>

Considering the wide use of Serious Games in application fields like cognitive learning, health education and rehabilitation and the recent developments of sensor and interface technology it is surprising that applications to motor learning in sport are rare. The aim of this study is to examine whether a specific learning effect can be elicited by training with a commercial exergame (Nintendo Wii Sports Resort). A sample of 23 young club basketball players attended either a virtual training (VT) or a real training (RT) of basketball throws. Training consisted of 750 throws distributed to 10 training units. As a result, VT and RT groups improved in virtual and real performance, but only the RT group transferred training to the virtual condition. Furthermore, the RT group enjoyed training more than the VT group. As a conclusion, added values of Serious Games in sport skill learning may take effect only under certain conditions. Verf.-Referat.

Aktivität, körperliche, Basketballspiel, e-learning, Gesundheitserziehung, Lernen, Lernen, affektives, Lernen, kognitives, Lernen, motorisches, Rehabilitationssport, Sportaktivität, Training, körperliches, Training, rehabilitatives, Training, spezielles, Training, sportliches, Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2011

Nitzsche, Nico; Froberg, Cornelia; Schulz, Henry (2011).

Reproduzierbarkeit der physiologischen Beanspruchung beim Spielen des Moduls Training Plus der Wii Fit Plus.

In: Daniel Link und Josef Wiemeyer (Hg.): Sportinformatik trifft Sporttechnologie. 8. Symposium der dvs-Sektion Sportinformatik in Kooperation mit der Deutschen Interdisziplinären Vereinigung für Sporttechnologie vom 15. - 17. September 2010 in Darmstadt. Hamburg: Feldhaus, Ed. Czwalina (Schriften der Deutschen Vereinigung für Sportwissenschaft, 217), S. 142-146.

<http://d-nb.info/1017942900/04>

Der Einsatz und die Wirkung digitaler Spiele und ihr Zusammenhang mit dem Sport rücken zunehmend in den Fokus des körperlichen Trainings (vgl. Wiemeyer, 2009). Es liegt die Annahme zugrunde, dass Videospiele positiven Einfluss auf motorische Fähigkeiten besitzen (vgl. Fery & Ponserrre, 2001; Korsten et al., 2009). Auch wird postuliert, dass Transferwirkungen im Hinblick auf diversen Kompetenzebenen möglich sind (vgl. Gebel et al., 2005). Wenn der Frage nachgegangen werden soll, inwiefern ein Einsatz digitaler Sportspiele im Sinne eines moderaten körperlichen Trainings in der Prävention und Rehabilitation eine Rolle spielen kann, muss neben der physiologischen Akutreaktion auch nach der Reproduzierbarkeit der physiologischen Beanspruchung gefragt werden (vgl. Rech & Ferrauti, 2009). Ziel der vorliegenden Untersuchung war es anhand bekannter Parameter (HF, Laktat, Sauerstoffaufnahme) die physiologische Beanspruchung und Reliabilität des Spiels Training Plus der Wii Fit Plus zu bestimmen sowie eine Beurteilung zur Eignung zum körperlichen Training vorzunehmen. Einleitung gekürzt und geändert.

Analyse, biomechanische; Bewegungsanalyse; Bewegungslehre; Biomechanik; E-Learning; Entwicklung; Leistungsdiagnostik; Messgerät; Spielanalyse; Sportgerät; Sportgeräteforschung; Sportinformatik; Sporttechnologie; Sportwissenschaft; Trainingsgerät; Trainingssteuerung; Trainingswissenschaft.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Radon, Katja; Fürbeck, Barbara; Thomas, Silke; Siegfried, Wolfgang; Nowak, Dennis; Kries, Rüdiger von (2011).

Feasibility of activity-promoting video games among obese adolescents and young adults in a clinical setting (Übers.: Umsetzbarkeit aktivitätsfördernder Videospiele bei adipösen Jugendlichen und jungen Erwachsenen in einem klinischen Setting).

In: *Journal of science and medicine in sport*, 14 (1), S. 42-45.

10.1016/j.jsams.2010.07.009

One component of the recent obesity epidemic is the sedentary behaviour of children and adolescents e.g., use of video games consoles. The new generation of video games requires body movements and might thus increase activity. The aim of this study was to evaluate whether such games could have an effect on physical activity in obese adolescents in a clinical setting. Between March and May 2007 activity-promoting video games ("apvg") were offered to all 84 inpatients (aged 13-28 years) registered in a long-term rehabilitation programme on a voluntary base. Reasons for (non-)attendance were assessed. Frequency and duration of use of the activity-promoting video game sessions were documented. Furthermore, heart rate and activity counts during use of "apvg", endurance training, and strength

training were measured. Of 84 inpatients, 51 used the “apvg” at least once (69%) over the study period. The median weekly use of the intervention was 27 min during the first week (range 0-182 min), declining to zero (range 0-74 min) in week four. Mean heart rate during the sessions (mean 115 bpm; 95% confidence interval 108-122 bpm) was similar to the heart rate during strength training (106 bpm; 101-112 bpm). The results indicate that the video games could have an impact on the activity of obese adolescents and young adults. However, as the interest in the devices seems to be too low the suitability of them for weight reduction programmes in young people cannot be ensured. Verf.-Referat.

Adipositas, Belastungsherzfrequenz, Bewegungsspiel, Fitness, Fitnesstraining, Jugendlicher, Spiel, Sportmedizin, Sporttherapie, Trainingsform, Untersuchung, empirische, Videospiele, Übergewicht.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Röttger, Katrin; Mornieux, G.; Gollhofer, Albert (2011).

Sensomotorisches Training als Computerspiel? (Übers.: Sensorimotor training as active video game?).

In: *Deutsche Zeitschrift für Sportmedizin*, 62 (3), S. 63-68.

http://www.zeitschrift-sportmedizin.de/fileadmin/externe_websites/ext.dzsm/content/archiv2011/heft03/pdf_3_2011/originalia_roettger.pdf

Die positiven Auswirkungen des sensomotorischen Trainings (SMT) innerhalb der Prävention und Rehabilitation von Sportverletzungen sind gut belegt. Das Training auf dem Nintendo Wii Fit Balance Board soll laut Hersteller ebenfalls zu einer Verbesserung der Gleichgewichtsfähigkeit führen. Ziel der vorliegenden Untersuchung war ein Vergleich der beiden Trainingsformen bezüglich der Anpassung der posturalen Stabilität sowie der Entwicklung der Kraftfähigkeit. Dafür wurden 29 untrainierte Probanden (♀=14, Alter: 35,7+/-19,1; ♂=15, Alter: 35,2+/-11,1) randomisiert in die SMT- und Wii Fit-Gruppe verteilt. Beide Gruppen führten ein 6-wöchiges Training (3x45 min pro Woche) durch. Dabei absolvierte die SMT-Gruppe ein herkömmliches sensomotorisches Training, während die Wii Fit-Gruppe die Balance-Spiele auf dem Balance Board durchführte. In der Eingangs- und Abschlussmessung wurden Parameter der posturalen Stabilität („Standstabilität“), der Explosivkraft und der Maximalkraft ermittelt. Die Ergebnisse zeigen eine signifikante Reduktion des „Schwankwegs“ über 40 sek. in anterior-posteriorer Richtung ($p<0,00$) und medio-lateraler ($p<0,01$) für beide Untersuchungsgruppen. Die Reduktion des Schwankwegs zur kompensatorischen Stabilisierung nach medio-lateraler Perturbation war allerdings bei der SMT-Gruppe ausgeprägter (Effektgrößen: medio-lateraler Weg: SMT: Cohen's $d=0,60$; Wii: Cohen's $d=0,04$). Eine signifikante Änderung der neuromuskulären Aktivität findet sich in keiner der Gruppen. Für die Parameter der Maximal- und Explosivkraft konnten keine signifikanten Veränderungen gefunden werden. Insgesamt deuten die Ergebnisse darauf hin, dass durch ein Balance Board Training ähnliche funktionelle Anpassungen wie durch ein SMT erzielt werden können. Das Ausmaß der trainingsbedingten Funktionsanpassungen vor allem in einer dynamischen Situation ist jedoch geringer ausgeprägt. Verf.-Referat

The effects of sensorimotor training (SMT) are well documented in the prevention and rehabilitation of injuries. The Balance Board training of Nintendo Wii Fit might be used as a sensorimotor sports training device as well. The purpose of the study was to compare the functional adaptations of postural stability and strength capacity of the two training possibilities. 29 untrained, healthy subjects (♀=14, age: 35.7+/-19.1; ♂=15, age: 35.2+/-11.1) were randomly assigned to the Wii Fit-group or the SMT-group. Both groups trained 3x per week for 45 min over 6 weeks. The Wii Fit-group practised balance games on the balance Board, whereas the SMT-group performed ordinary sensorimotor training. Parameters of postural stability, rate of force development and the maximum voluntary isometric strength were assessed by testing both groups before as well as after 6 weeks of training. The results show a significant reduction of the sway-path in 40-sec. one leg-standing in anterior-posterior ($p<0.00$) and medio-lateral ($p<0.01$) direction on Posturomed® for both groups. The sway-path after a medio-lateral perturbation showed a larger reduction for the SMT-group compared to the Wii Fit-

group (effect-size: medio-lateral sway-path: SMT: Cohen's $d=0.60$; Wii: Cohen's $d=0.04$). There were no significant changes in rate of force development and the maximum voluntary isometric strength. The results showed that balance training on the Wii Fit Balance Board improved postural stability as effectively as SMT in unperturbed situations. The ability to compensate external perturbations seems to be trained primarily in SMT-exercises. In conclusion, Balance-Training on the Wii Fit Balance Board leads to functional adaptations comparable to SMT but the degree and the extent of functional effects are less pronounced. Verf.-Referat.

Explosivkraft, Gelenkstabilität, Gleichgewichtsvermögen, Gleichgewichtsübung, Haltungsvermögen, Kraftfähigkeit, Maximalkraft, Muskelaktivität, Prävention, Sensomotorik, Sportmedizin, Training, spezielles, Trainingsform, Trainingswirkung, Untersuchung, vergleichende, Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Schiedek, Steffen (2011).

Bewegungslernen mit der Spielkonsole – die Nintendo Wii als „serious game“ am Beispiel von Rückschlagspielen.

In: Daniel Link und Josef Wiemeyer (Hg.): Sportinformatik trifft Sporttechnologie. 8. Symposium der dvs-Sektion Sportinformatik in Kooperation mit der Deutschen Interdisziplinären Vereinigung für Sporttechnologie vom 15. - 17. September 2010 in Darmstadt. Hamburg: Feldhaus, Ed. Czwalina (Schriften der Deutschen Vereinigung für Sportwissenschaft, 217), S. 147-151.

<http://d-nb.info/1017942900/04>

Digitale Spiele sind aus der heutigen technisierten Freizeitwelt nicht mehr wegzudenken. Die neuartige Sensortechnik („Wii Motion Plus“) der Nintendo Wii Spielkonsole provoziert dabei im virtuellen Spiel Bewegungen, die den realen sportlichen Bewegungen sehr nahe kommen können. Somit sind durch die Spielkonsole spezifische positive Transfereffekte auf sensomotorischer und auf motorischer Ebene zu erhoffen (Heinen et al., 2009; Wiemeyer, 2009). Dabei können digitale Spiele – in der Regel ja zur reinen Unterhaltung konzipiert – die reale Bewegung nicht ersetzen. Dies liegt auch daran, dass in der virtuellen Umgebung die realen Bedingungen bzw. die Komplexität des Zielspiels vereinfacht werden, z. B. durch ein Aufweiten der Bewegungspräzision oder des Zeitdrucks. Diese Vereinfachung motiviert ebenfalls, Bewegungslernen durch den begleitenden Einsatz der Nintendo Wii Spielkonsole zu unterstützen. Mit der vorliegenden Studie soll untersucht werden, ob ausgewählte Tischtennis-Techniken durch einen begleitenden Einsatz der Nintendo Wii besser erlernt werden können. Einleitung.

Analyse, biomechanische; Bewegungsanalyse; Bewegungslehre; Biomechanik; E-Learning; Entwicklung; Leistungsdiagnostik; Messgerät; Spielanalyse; Sportgerät; Sportgeräteforschung; Sportinformatik; Sporttechnologie; Sportwissenschaft; Trainingsgerät; Trainingssteuerung; Trainingswissenschaft.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Sohnsmeyer, Jan (2011).

Virtuelles Spiel und realer Sport. Über Transferpotenziale digitaler Sportspiele am Beispiel von Tischtennis.

Hamburg: Feldhaus, Ed. Czwalina, Universität Kiel. Dissertation

In der vorliegenden Arbeit wird untersucht, unter welchen Bedingungen die Auseinandersetzung mit einem digitalen bewegungssensitiven Tischtennis-Spiel, sowohl einen Einfluss auf die Geschwindigkeit als auch auf die Richtigkeit antizipativer Entscheidungen im Tischtennis hat. Neben dieser ersten Fragestellung, die sich auf die sensomotorische bzw. perzeptive Ebene bezieht, fokussiert die zweite Fragestellung auf die kognitive Ebene. Im Rahmen dieser zweiten Fragestellung soll das Potenzial di-

gitalen Spielens für den Erwerb tischtennisspezifischen Handlungswissens ausgelotet werden. Bezugnehmend auf diese beiden Fragestellungen ist es ein weiteres Anliegen der vorliegenden Arbeit eine differenzierte und reflektierte Diskussion der Bedeutung bewegungssensitiver digitaler Spiele für das menschliche Sich-Bewegen vorzunehmen. Aus der Einleitung.

Bewegungsspiel; Computer; Digitalisierung; empirische; Forschung; Freizeitverhalten; Kinder- und Jugendsport; Rückschlagspiel; Spielpädagogik; Sportspiel; Sportspießforschung; Sportwissenschaft; Tischtennis; Transfer; Videospiele; Wahrnehmungsschulung.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2010

Guderian, B.; Borreson, L. A.; Sletten, L. E.; Cable, K.; Stecker, T. P.; Probst, M. A.; Dalleck, L. C. (2010).

The cardiovascular and metabolic responses to Wii Fit video game playing in middle-aged and older adults (Übers.: Die kardiovaskulären und metabolischen Reaktionen auf das Spielen von Wii Fit Videospielen bei Erwachsenen mittleren und höheren Alters).

In: *The Journal of sports medicine and physical fitness* (4), S. 436-442.

<https://www.minervamedica.it/en/journals/sports-med-physical-fitness/article.php?cod=R40Y-2010N04A0436>

Aim: The purpose of this study was (a) to assess the cardiovascular and metabolic responses to Wii Fit video games and (b) to determine if Wii Fit video games meet the American College of Sports Medicine guidelines for improving and maintaining cardiorespiratory fitness. **METHODS:** Twenty men and women (mean±SD age, height, and weight: = 58.1±8.8 years, 172.1±10.5 cm, 87.1±22.8 kg, respectively) completed a 20-min Wii Fit testing session consisting of six separate aerobic and balance games. Cardiovascular and metabolic data were collected via a portable calorimetric measurement system. **RESULTS:** Mean relative exercise intensity was 43.4±16.7% of heart rate reserve. Absolute exercise intensity in metabolic equivalents (METs) was 3.5±0.96. Total net energy expenditure for the Wii Fit video game playing session was 116.2±40.9 kcal/session. **CONCLUSION:** Results indicate that playing Wii Fit video games is a feasible alternative to more traditional aerobic exercise modalities for middle-aged and older adults that fulfills the American College of Sports Medicine guidelines for improving and maintaining cardiorespiratory fitness. Verf.-Referat.

Belastungsintensität, Energieverbrauch, Erwachsener, Fitness, Herz-Kreislauf-System, Leistungsphysiologie, Untersuchung, empirische, Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Kliem, Annika; Wiemeyer, Josef (2010).

Comparison of a traditional and a video game-based balance training program (Übers.: Vergleich zwischen einem traditionellen und einem videospielebasierten Gleichgewichtstrainingsprogramm).

In: Josef Wiemeyer und Stefan Göbel (Hg.): *Serious games for sports and health proceedings - Game Days 2010, March 25th - 26th, 2010* (Übers.: *Serious Games für Sport und Gesundheit Tagungsband – Game Days 2010, 25. bis 26. März 2010*). Darmstadt: Technische Universität Darmstadt/Institut für Sportwissenschaft, S. 37-50.

http://iacss.org/uploads/media/IJCSS-Volume9_Edition2.pdf

The aim of the present study is to compare the efficiency of traditional and video game based balance training programs. 22 customers of a health care centre (age: M = 47.6 yrs; SD = 13.1) volunteered to participate in the experiment. They were randomly assigned to two experimental groups. One group underwent a traditional training program, while the other group trained using the Nintendo Wii Fit™ Balance Board. Between pre and post test procedures, training sessions were performed three times

a week for three weeks. In addition to five balance tests (SEBT, ball-handling, two video games, dynamic balance), a questionnaire was applied concerning mood-state, self-efficacy, physical activity enjoyment, flow and subjective experience in order to evaluate psychological effects of the interventions. Two-factor analyses of variance showed both general and differential improvements of the two groups for pre and post test measures. Both groups improved their balance performance in 4 of five tests. The traditional group showed a significantly greater improvement in two tests (SEBT: $F(1,20) = 8.907, p = .007, \eta^2 = .308$; ball-handling: $F(1,20) = 13.578, p = .001, \eta^2 = .404$), whereas the Wii group showed a significantly greater improvement in one test (Ski Slalom ($F(1,20) = 5.101, p = .035, \eta^2 = .203$)). Psychological questionnaires revealed neither significant pre-post effects nor differences between the groups for pre and post test measurements. The results confirm that the Nintendo Wii Fit™ may be a suitable medium of training balance in prevention and rehabilitation of adults. Specific effects of training are more pronounced than transfer between virtual and real performance. Verf.-Referat

Der Artikel ist auch im International Journal of Computer Science in Sport 9(2010)2, S. 80-91 erschienen. <http://iacss.org/index.php?id=97>.

Aktivität; Computer; Computersimulation; Gesundheit; Kinder- und Jugendsport; Kongress; körperliche; Prävention; Realität; Rehabilitation; Spiel; Sportaktivität; Sportspiel; Videospiele; virtuelle.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Kretschmann, Rolf; Dittus, Ina; Lutz, Irina; Meier, Christoph (2010).

Nintendo Wii Sports: simple gadget or serious “measure“ for health promotion? A pilot study according to energy expenditure, movement extent, and student perceptions (Übers.: Nintendo Wii Sports: ein einfaches Gerät oder ein ernsthafte „Maßnahme“ zur Gesundheitsförderung? eine Pilotstudie anhand von Energieverbrauch, Bewegungsumfang und der Wahrnehmung von Studierenden).

In: Josef Wiemeyer und Stefan Göbel (Hg.): Serious games for sports and health proceedings - Game Days 2010, March 25th - 26th, 2010 (Übers.: Serious Games für Sport und Gesundheit Tagungsband - Game Days 2010, 25. bis 26. März 2010). Darmstadt: Technische Universität Darmstadt/Institut für Sportwissenschaft, S. 147-159.

http://iacss.org/uploads/media/IJCSS-Volume9_Edition2.pdf

Video games have become increasingly popular in our society. More and more new manufactured games include real physical activity. Because of this, the aim of the following study is to investigate whether playing with Nintendo Wii Sports has an effect on health promotion. The centre of this study is the boxing game within the Nintendo Wii Sports bundle. Therefore, a total of 15 sport science students (eight males and seven females, $M(\text{age}) = 24 \pm 1.69$ years) were chosen to take part in the study. To measure the physical activity level while playing, the students were attached with five accelerometers (two right above the ankles, two right above the wrists, and one around the hip) plus one heart-rate sensor on the chest. Students were filmed by two cameras from different angles while playing. After having finished playing, participants were asked to complete a questionnaire relating to health aspects and immediate gaming experience. The result of this study shows that there are indications of a positive effect for energy expenditure (average $EE = 8.27$ kJ/min.) while playing the Nintendo Wii Sports boxing game. There is a positive tendency that this video game might lead to a healthy lifestyle and health promotion. Verf.-Referat.

Aktivität; Computer; Computersimulation; Gesundheit; Kinder- und Jugendsport; Kongress; körperliche; Prävention; Realität; Rehabilitation; Spiel; Sportaktivität; Sportspiel; Videospiele; virtuelle.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Nitzsche, Nico; Schulz, Henry (2010).

Zur Durchführbarkeit eines regelmäßigen Trainings mit der Nintendo Wii Fit Plus bei Frauen in der Schwangerschaft (Übers.: On the feasibility of a regular training with the Wii Fit Plus in women after pregnancy).

In: *Journal für gynäkologische Endokrinologie/Ausgabe für Österreich*, 4 (4), S. 12-16.

<http://www.kup.at/kup/pdf/9480.pdf>

Sport im Sinne eines regelmäßigen körperlichen Trainings sollte aus gesundheitlichen Gründen nach einer Schwangerschaft empfohlen werden. Jedoch müssen an diese Aktivitäten besondere Ansprüche gestellt werden. Die Beanspruchung sollte moderat und mit geringem Risiko sein. Weiters muss die körperliche Aktivität in den Tagesablauf einer jungen Mutter integrierbar sein. Hierzu könnten digitale Spiele mit Ganzkörperaktivitäten sinnvoll eingesetzt werden. Ziel dieser Trainingsstudie war es, möglichen Einsatz und mögliche Wirkung ausgewählter Übungen der Nintendo Wii Fit Plus bei postnatalen Frauen zu überprüfen. Dabei wurden subjektive Eindrücke wie das Spielerleben und wahrgenommene Beanspruchung erhoben. Die Wirkung auf die aerobe Ausdauerleistungsfähigkeit wurde durch eine 6-wöchige Intervention überprüft. An der Studie nahmen 8 Probandinnen (Alter $29,0 \pm 4,6$ Jahre, Größe $1,7 \pm 0,1$ m, Body-Mass-Index [BMI] $25,1 \pm 3,1$ kg/m², postnatal $6,3 \pm 1,9$ Wochen) teil. Ergebnisse: Die Probandinnen zeigten nach einmaligem Spielen eine hohe bis sehr hohe Motivation, dieses Spiel noch mal zu spielen. Es wurde als nicht stressig mit mittlerer Spielgeschwindigkeit bei einfacher und übersichtlicher Bedienung bewertet. Über den Beobachtungszeitraum nahmen die Frauen eine moderate (etwas anstrengende) Beanspruchung mit hohem Spaßempfinden wahr. Signifikante Gewichtsreduktionen sowie eine Verbesserung der aeroben Leistungsfähigkeit konnten nicht festgestellt werden. Schlussfolgernd bleibt festzuhalten, dass trotz nicht-signifikanter metabolischer und morphologischer Adaptationen eine hohe Motivation zu erwarten ist, was unter gegebenen Übungsvariationen der Nintendo Wii Fit Plus zu regelmäßigem Training führen kann. Da diese Studie nur Pilotcharakter hatte, wäre unter randomisierten kontrollierten Bedingungen eine Untersuchung mit größerem Probandenumfang durchzuführen. Verf.-Referat

Exercise after pregnancy should be recommended for health reasons. However, special considerations are necessary in the context of physical training. The intensity should be moderate and the activity itself lowrisk. In addition, the exercise has to be capable of being integrated in the daily routine of a young mother. This could also include digital games that involve whole body movements. The aim of this study was to investigate the possible use and the effects of selected exercises of the Nintendo Wii Fit Plus in postnatal women. Data on the subjective impressions of the game experience was collected as well as the perceived exertion during the activity. Furthermore, the effect on the aerobic performance after 6 weeks intervention was investigated. The study involved 8 female subjects (age 29.0 ± 4.6 years, height 1.7 ± 0.1 m, Body Mass Index 25.1 ± 3.1 kg/m², postnatal 6.3 ± 1.9 weeks). Results: The subjects showed a high to very high motivation to play the Wii Fit Plus again after the first game session. The game was assessed as causing no stress at medium speed with a simple and clear operation. During the observation period, the women showed a moderate (somewhat hard physical exertion) with a high sensation of fun. Significant weight reductions and improvements in aerobic capacity could not be proven. Summing up, using the Wii Fit Plus, a high level of motivation can be expected despite any significant metabolic and morphological adaptations, which may lead to a regular participation in exercise activities. Since this study only had pilot-character, it would be advisable to conduct further research using a larger number of subjects under randomized controlled conditions. Verf.-Referat.

Ausdauer, aerobe, Computer, Fallstudie, Frau, Mutter, Schwangerschaft, Sportmedizin, Training, körperliches, Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Osorio, G.; Sykes, J.; McGeehan, M. (2010).

Promoting physical activity by increasing enjoyment in cardiovascular exercise supported by virtual environments (Übers.: Die Förderung von körperlicher Aktivität durch die Vergrößerung der Freude am Fitnesstraining mit Hilfe von virtuellen Umgebungen).

In: Josef Wiemeyer und Stefan Göbel (Hg.): Serious games for sports and health proceedings - Game Days 2010, March 25th - 26th, 2010 (Übers.: Serious Games für Sport und Gesundheit Tagungsband - Game Days 2010, 25. bis 26. März 2010). Darmstadt: Technische Universität Darmstadt/Institut für Sportwissenschaft, S. 127-134.

http://iacss.org/uploads/media/IJCSS-Volume9_Edition2.pdf

Cardiovascular exercise is widely known for its health benefits unfortunately is an activity that exercisers may find boring and difficult to perform. The authors propose virtual environments as a motivational tool to make cardio exercise more enjoyable by minimising boredom. The purpose of this paper is to investigate the effects of virtual environments on levels of intrinsic motivation and exertion during a cycling session in the gym. Results indicate greater levels of enjoyment, value, heart rate, and percentage of maximum heart rate in the presence of virtual environments. Also, exertion measures and physiological responses were higher in females than males. Findings suggest virtual cycling is perceived as a useful activity and makes exercise a more enjoyable experience in the gym environment. Verf.-Referat (geändert).

Aktivität; Computer; Computersimulation; Gesundheit; Kinder- und Jugendsport; Kongress; körperliche; Prävention; Realität; Rehabilitation; Spiel; Sportaktivität; Sportspiel; Videospiele; virtuelle.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Schillhuber, Katrin; Böhm, Birgit (2010).

Trainingsbelastung durch aktive Spiele an der Videokonsole.

In: *Praxis Physiotherapie: Physiotherapie im Therapeutischen Team* (1), S. 55-58

Ohne Referat.

Bewegungsform, Computer, Trainingsbelastung, Trainingswirkung, Trainingswissenschaft, Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Wiemeyer, Josef (2010).

Gesundheit auf dem Spiel? – Serious Games in Prävention und Rehabilitation (Übers.: Gaming for health - Serious Games in prevention and rehabilitation).

In: *Deutsche Zeitschrift für Sportmedizin*, 61 (11), S. 252-257.

http://www.zeitschrift-sportmedizin.de/fileadmin/externe_websites/ext.dzsm/content/archiv2010/heft11/spomed_11_2010_pdfe/uebersicht_Wiemayer_final_bg.pdf

Während Spiel(en) im Allgemeinen eher positiv konnotiert ist, gilt dies für digitale Spiele (Computer- und Videospiele sowie Spiele auf mobilen Geräten) nicht in gleicher Weise. Digitale Spiele werden eher mit Sucht- und Abhängigkeitsgefahren sowie psychosozialen und medizinischen Beeinträchtigungen in Verbindung gebracht. Andererseits sind auch zahlreiche Forschungs- und Entwicklungsaktivitäten zu erkennen, die – im Sinne von „Serious Games“ – darauf abzielen, Spiele für ernsthafte Einsatzzwecke nutzbar zu machen. In diesem Beitrag werden die Erkenntnisse zum Einsatz von Serious Games in der Prävention und Rehabilitation kritisch diskutiert. Als Ergebnis zeigt sich, dass Serious Games ohne Zweifel ein großes Potenzial aufweisen; so zeigen sich signifikante Anstiege des Energieverbrauchs sowie elementare Wahrnehmungs- und Koordinationsleistungen. Auch die Therapie von Krebs, Diabetes, Asthma, Verbrennungen und Hirnerkrankungen profitiert von Serious Games. Häufig werden Serious Games auf der Grundlage differenzierter Wirkungsmodelle entwickelt und

evaluiert. Allerdings genügen die vorliegenden Studien selten den wissenschaftlichen Qualitätskriterien. Außerdem sind viele Fragen noch ungeklärt: Dosis-Wirkungs-Beziehungen, Nachhaltigkeit und geeignete Settings. Verf.-Referat

Whereas the connotation of gaming in general is positive, this does not hold for digital games (i.e., computer and video games, and games on mobile devices). Digital games are suspected of causing addiction and dependency as well as psychosocial and physical impairments. On the other hand, numerous activities have evolved that intent to make use of digital games for serious purposes. In this contribution the findings concerning the application of serious games in prevention and rehabilitation is critically discussed. As a result, serious games without doubt have a great potential for prevention and rehabilitation; energy expenditure can be increased, as well as elementary perceptual-motor performance. Therapy of cancer, diabetes, asthma, burns, and brain injuries profits from serious games. Often serious games are developed and evaluated based on sophisticated effect models. On the other hand many research studies suffer from poor design and do not fulfil the criteria for high-quality scientific research. Furthermore, many questions are still unanswered: Dose-response relationship, sustainability, and appropriate settings. Verf.-Referat.

Aktivität, körperliche, Bewegungsspiel, Bewegungstherapie, Energieverbrauch, Forschungsstand, Koordinationsübung, Modell, Prävention, Rehabilitation, Sportmedizin, Verhaltensänderung, Videospiele, Wirkung.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Wiemeyer, Josef; Göbel, Stefan (Hg.) (2010).

Serious games for sports and health proceedings - Game Days 2010, March 25th-26th, 2010 (Übers.: Serious Games für Sport und Gesundheit: Tagungsband - Game Days 2010, 25. bis 26. März 2010).

Darmstadt: Technische Universität Darmstadt/Institut für Sportwissenschaft.

http://iacss.org/uploads/media/IJCSS-Volume9_Edition2.pdf

Digital Games und Sport oder Gesundheit – ist das nicht ein Widerspruch? Leute, die Computer- oder Videospiele spielen, fördern ihre Gesundheit in keinster Weise – eher im Gegenteil: Leute werden süchtig, aggressiv und gewalttätig; sie können Rückenschmerzen oder Kopfschmerzen bekommen und das Spielen hält sie nur von gesundheitsfördernden (körperlichen) Aktivitäten ab. Neue Entwicklungen im Bereich „Serious Gaming“ zeigen jedoch, dass das nur die halbe Wahrheit ist. Zahlreiche „games for health“ wurden entwickelt, welche, richtig angewandt, einen positiven Einfluss auf Gesundheit und gesundheitsbezogene Verhaltensweisen haben. Diese Spiele wurden erfolgreich in der Prävention und Therapie angewendet. Auch im Sport wurden erste erfolgreiche Anwendungen dokumentiert. Trotz dieser positiven Beispiele müssen aber noch viele offene Fragen gelöst werden, beispielsweise Nachhaltigkeit und Dosis-Wirkungs-Beziehungen. Das Ziel dieser GameDays 2010 Konferenz ist es, die Chancen und Herausforderungen von Serious Games in Sport und Gesundheit zu diskutieren. Das beinhaltet innovative Methoden, Konzepte, Technologien und Werkzeuge, als auch bewährte Beispiele, Evaluationen und Erfahrungsberichte. Und gemäß der Tradition der GameDays Veranstaltungsreihe seit 2005, wird unter dem Motto „science meets business“ ein fruchtbarer Austausch Wissenschaft und Industrie angestrebt. Veransth.-Information

Playing games is an ubiquitous and fascinating activity all over the world being performed by young and old, rich and poor. Whereas playing games in general has a positive connotation regarding leisure, learning and development, this is not equally true for video games – unfortunately often associated with negative associations about violence, addiction, and sedentary life style. Since the 1990ies a new label has entered the stage: Serious Games (SG). SG denote video/digital games that are played not only for fun, enjoyment, and entertainment, but also for other purposes like learning, education, prevention, and therapy. SG can be defined as digital games and game-based applications going beyond fun, including gaming concepts and/or technologies plus further technologies and (domain-specific)

methodologies. Hence, SG have a great potential for many application areas – our bold hypothesis is that Serious Games are useful for all possible application domains and markets. During the GameDays 2010 discussions focus on two very important application areas: Sports and Health. Applying SG to Sports and Health is on the one hand very promising because of great significance of sport, exercising, and health-related behaviour like physical activity, nutrition, smoking, sexual behaviour, or social behaviour to name but a few. On the other hand reconciling true gaming experience and changing behaviour is not at all trivial. A dynamic balance has to be established between fun, enjoyment, flow etc. on the one hand and achieving the serious goals and purposes on the other hand. In these proceedings the scientific papers and a short summary of the demos and posters presented at the GameDays 2010 taking place at March 25-26th in Darmstadt are included. The topics of the scientific contributions range from fundamental issues of SG in Sports and Health to concrete applications in the fields of Sports and health-related behaviour. The editors feel confident that this selection of papers confirms that high-quality re-search and development (R&D) is going on in the SG realm. The papers also show that despite some successful proofs of concept R&D concerning SG in Sports and Health is still in its infancy. The key problems like sustainability, sound scientific substantiation, adequate balance of reality and virtuality and appropriate settings are still to be solved. To be successful R&D projects require interdisciplinary cooperation of experts in technology, psychology, pedagogy, and the application fields like Sports and Health. Vorwort (gekürzt).

Aktivität; Computer; Computersimulation; Gesundheit; Kinder- und Jugendsport; Kongress; körperliche; Prävention; Realität; Rehabilitation; Spiel; Sportaktivität; Sportspiel; Videospiel; virtuelle.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2009

Hebbel-Seeger, Andreas (2009).

Segeln lernen am PC?! Zu Grenzen und Möglichkeiten des Einstazes von eLearning- und edutainment-Software im Bereich von Bewegung und Sport.

In: Christoph Igel und Arnold Baca (Hg.): Update eLearning Neue Lehr-Lern-Innovationen durch digitale Medien in der Sportwissenschaft. Hamburg: Czwalina (Schriften der Deutschen Vereinigung für Sportwissenschaft, 183), S. 71-80.

https://www.feldhausverlag.de/shop/import/pdf/9783880205147_inh.pdf

„Natürlich kann man Segeln nicht am Computer lernen. Die grundlegenden Zusammenhänge, die Sie hier erfahren können, werden Ihnen die Segelpraxis aber ganz sicher erleichtern!“, versprechen wahlweise die virtuelle Segellehrerin oder der virtuelle Segellehrer in einem Computerlernprogramm zur Sportart Segeln. Diesem Versprechen liegt die Vorstellung vom Prozess des Lernens als einer Überführung von deklarativen in prozedurales Wissen zugrunde. Eine andere Position findet sich dagegen bei Habermas. Kognition und Motorik sind für ihn nicht zwei Seiten einer Medaille, indem wie bei Oswald und Gadenne das eine durch Übung, oder, um im Bild zu bleiben, durch bloßes Wenden, in das andere überführt werden kann. In diesem Sinne betont auch Wiemeyer mit Verweis auf die Experimente von Kelso die relative Eigenständigkeit prozeduralen Wissens. Im Rahmen intentionalen Handelns gilt es also zu klären, wie es um die Relation unselbständiger Handlungen wie Körperbewegungen zum instrumentellen Handeln bestellt ist. In einer explorativen Studie sind wir im Sommersemester 2006 daher der Frage nachgegangen, ob eine simulationsgestützte aber gleichwohl theoretische Auseinandersetzung mit der Sportart Segeln einen Einfluss auf segelpraktisches Handeln haben kann. Verf.-Referat.

Ausbildung; Computer; E-Learning; Entwicklung; Forschungsstand; Hochschule; Internet; Lehre; Lehrmittel; Lernen; Lernpsychologie; Mediendidaktik; Medieneinsatz; Medienforschung; Software; Sportstudium; Sportwissenschaft.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Heinen, Thomas; Velentzas, Konstantinos; Walther, Marco; Goebel, Ruben (2009).

(Video-)Spielend Bewegungen lernen?!

In: *Forschung Innovation Technologie: das F.I.T.-Wissenschaftsmagazin der Deutschen Sporthochschule Köln*, 14 (2), S. 4-7.

https://www.dshs-koeln.de/fileadmin/redaktion/Aktuelles/Publikationen_und_Berichte/Publikationen/FIT2009_2.pdf

Digitale Spiele sind ein attraktives Freizeitmedium und der Sektor hat sich unlängst zu einem bedeutenden Wirtschafts- und Gesellschaftsfaktor entwickelt (KELLER 2007). Digitale Spiele sind Spiele, die mit Hilfe von Medien mit Mikroprozessoren realisiert werden. Diese umfassen u.a. Computer-, Konsolen-, aber auch Handy- und PDA-Spiele (WIEMEYER 2009). Mit der Weiterentwicklung innovativer Eingabegeräte (z. B. Nintendo Wii-Remote Controller) haben sich neue Interaktionsmöglichkeiten mit virtuellen Agenten in virtuellen Umgebungen ergeben. Mit der Weiterentwicklung der Gerätehardware (z. B. neuere Graphikprozessoren) können komplexe Bewegungen realitätsnah hinsichtlich ihrer Struktur- und Oberflächenmerkmale dargestellt werden. Daher erscheint der Einsatz und die Erforschung der Effekte digitaler Spiele aus sportwissenschaftlicher Sicht besonders attraktiv. Verf.-Referat.

Computer, Computersimulation, Digitalisierung, Kognition, Simulation, Sportspiel, Sporttechnologie, Transfer, Videospiele, Wahrnehmung, visuelle.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Pope, Nigel; Kuhn, Kerri-Ann L.; Forster, John J.H. (Hg.) (2009).

Digital sport for performance enhancement and competitive evolution. Intelligent gaming technologies (Übers.: Digitaler Sport zur Leistungssteigerung und Wettbewerbsentwicklung intelligente Spieltechnologien).

Hershey (Penn.): IGI Global.

<https://www.igi-global.com/gateway/book/276>

An unacknowledged, global phenomenon in the sphere of computer applications, digital sport, plays an enormous part in training and performance enhancement. Digital Sport for Performance Enhancement and Competitive Evolution: Intelligent Gaming Technologies is the first book to provide an overview of the increasing level of digitization in sport including areas of gaming and athlete training. A cutting-edge reference source within its field, this book discusses sport consumers and the playing of computer games drawing from academicians and practitioners from varied disciplines and approaches.

Computer; Digitalisierung; Entwicklung; E-sport; Leistungssteigerung; Spieler; Spielerverhalten; Spieelforschung; Spielverhalten; Sportaktivität; Sportspieelforschung; Sportwissenschaftler; Technologie; Training; Video; Videospiele; Wettkampf.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Silberman, Lauren (2009).

Double play: how video games mediate physical performance for elite athletes (Übers.: Doppeltes Spiel: Wie Videospiele körperliche Leistung für Spitzensportler herbeiführen).

In: Nigel Pope, Kerri-Ann L. Kuhn und John J.H. Forster (Hg.): Digital sport for performance enhancement and competitive evolution. Intelligent gaming technologies (Übers.: Digitaler Sport zur Leistungssteigerung und Wettbewerbsentwicklung intelligente Spieltechnologien). Hershey (Penn.): IGI Global, S. 167-177.

<https://www.igi-global.com/chapter/double-play-video-games-mediate/8540>

Just at the moment when gaming has achieved broad cultural acceptance, a new way of using commercial sport video games is emerging, which adds a new perspective on the educational and social value games may offer for learning. This research calls attention to how elite athletes are currently using commercial video games for training purposes and the potential the games may afford for all elite athletes who can play as their “second-self.”

Computer; Digitalisierung; Entwicklung; E-sport; Leistungssteigerung; Spieler; Spielerverhalten; Spieelforschung; Spielverhalten; Sportaktivität; Sportspieelforschung; Sportwissenschaftler; Technologie; Training; Video; Videospiele; Wettkampf.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2008

Hagemann, Norbert; Lotz, Simone; Cañal-Bruland, Rouwen (2008).

Wahrnehmungs-Handlungs-Kopplung beim taktischen Entscheidungstraining. Eine exploratorische Studie.

In: *E-Journal Bewegung und Training* (2), S. 17-27.

<http://www.sportwissenschaft.de/fileadmin/pdf/BuT/hagemann.pdf>

Das erfolgreiche Bewältigen von taktischen Entscheidungssituationen im Sport erfordert von den beteiligten Akteuren eine Auswahl der relevanten visuellen Merkmale und eine nahezu zeitsynchrone Planung einer motorischen Reaktion. Mit dieser Studie sollte exploratorisch untersucht werden, ob ein videobasiertes Trainingsprogramm mit einer Kopplung von Wahrnehmung und Handlung bei einer 3:2-Taktiksituation im Fußball zu besseren Entscheidungsleistungen beiträgt als ein Wahrnehmungstrainingsprogramm am Computer. Jugendliche Fußballspieler (n=41) mussten zu drei Messzeitpunkten einen taktischen Entscheidungstest vor einer Großbildleinwand absolvieren. Bei diesem Test mussten die Probanden bei 51 Videosequenzen so schnell wie möglich entscheiden, welche die beste Lösung in der jeweiligen Situation darstellt und diese verbunden mit einer motorischen Reaktion markieren (Ballschuss gegen einen von drei Kästen). Es konnte ermittelt werden, dass im Vergleich zur Kontrollgruppe (n=12) sowohl die Wahrnehmungs-Handlungs-Trainingsgruppe (n=12) als auch die Wahrnehmungstrainingsgruppe (n=17) ihre Entscheidung in allen drei Leistungsmaßen (Reaktionszeit, Entscheidungsqualität und Bewegungszeit) verbessern konnten. Die nicht signifikanten Verbesserungen der Wahrnehmungstrainingsgruppe in der Reaktionszeit werden vor dem Hintergrund der Entwicklung von Wahrnehmungs-Handlungs-Kopplungen mit unterschiedlichen Reaktionsalternativen diskutiert. Verf.-Referat

For successful tactical decision making in sport athletes need to selectively extract relevant visual cues and have to prepare their motor response nearly at the same time. The aim of this exploratory study was to examine if video-based tactical training combined with sport-specific motor responses leads to better tactical decisions (offensive 3-on-2 situations) than a video-training on a computer without these sport-specific responses. Male junior soccer players N=41 participated three times (pre, post, retention) in a tactical decision-making test in front of a big screen. Subjects had to decide for the best solution as fast as possible by kicking the ball at one of three targets. The results show that, in comparison to the control group (n=12), the perception-action coupling group (n=12) as well as the perception group (n=17) increased their performance (response times, accuracy and movement times). The non significant improvements of the perception group are discussed in regard to the development of perception-action couplings with different response types. Verf.-Referat.

Antizipation, Bewegungszeit, Entscheidung, Entscheidungsverhalten, Fertigkeit, motorische, Fußballspiel, Handlung, Jugendlicher, Kinder- und Jugendsport, Leistung, kognitive, Reaktionstraining, Reaktionszeit, Spielerverhalten, Spielsituation, Taktik, sportliche, Taktiktraining, Tennis, Test, kognitiver, Test,

motorischer, Training, sportliches, Trainingsprogramm, Untersuchung, empirische, Videospiele, Wahrnehmung, Wahrnehmung, visuelle.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Kretschmann, Rolf (2008).

Development of competencies by playing digital sports-games?! (Übers.: Entwicklung von Kompetenzen durch das Spielen von digitalen Sportspielen?!).

In: Mark Stansfield und Thomas Connolly (Hg.): Proceedings of the 2nd European Conference on Games-based Learning. Universität Oberta de Catalunya, Barcelona, Spain, 16-17 October 2008 (Übers.: Tagungsband zur zweiten Europäischen Konferenz zum spielbasierten Lernen Universität Oberta de Catalunya, Barcelona, Spanien, 16. bis 17. Oktober 2008). <http://www.academic-conferences.org/ecgbl/ecgbl2008/ecgbl08-proceedings.htm>. Reading: Academic Conferences, S. 243-250.

Ohne Referat.

Computer; Computersimulation; Digitalisierung; Lernen; Pädagogik; Spiel; Spieltheorie; Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2001

Holzer, Christian; Körner, Martin (2001).

SIMI°Scout - Computergestützte Spiel und Taktikanalyse.

In: Peter Kuhn und Karlheinz Langolf (Hg.): Vision Volleyball 2000 26. Internationales Hochschul-Symposium des Deutschen Volleyball-Verbandes 2000. Hamburg (Sportwissenschaft und Sportpraxis, 126), S. 55-62.

http://scans.hebis.de/HEBCGI/show.pl?10009514_toc.pdf

In diesem Teil werden einige grundlegende, theoretische Aspekte der Spiel- und Taktikanalyse (Scouting) erläutert. Unter dem Begriff „Taktikanalyse“ verstehen wir im folgenden: „Die Spielanlage und den Spielaufbau in räumlich zeitlicher Dimension und Bewertung der Effektivität der Anwendung verschiedener disziplinspezifischer Techniken und Taktiken.“ Besonders für Einsteiger in diese Thematik ist das allgemeine Verständnis für Scouting eine unverzichtbare Basis für gelungene Analysen. Scouting lässt sich mit „Erkundungen/Ausspionieren“ der Spielanlage, der Taktik einer gegnerischen Mannschaft, bzw. eines gegnerischen Spielers übersetzen. Im Folgenden wird von Scouting als Ziel und Zweck der Analyse ausgegangen. Einleitung.

Anfängerausbildung; Antizipation; Beach-Volleyball; Bewegungslehre; Kongress; Organisationsform; Spielanalyse; Sportspiel; Sportunterricht; Strukturanalyse; Taktik, sportliche; Techniktraining; Training, sportliches; Trainingslehre; Trainingsmethode; Verletzungsprophylaxe; Volleyballspiel; Wettkampf-analyse.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Kuhn, Peter; Langolf, Karlheinz (Hg.) (2001).

Vision Volleyball 2000: 26. Internationales Hochschul-Symposium des Deutschen Volleyball-Verbandes 2000.

Hamburg. (Sportwissenschaft und Sportpraxis, 126).

http://scans.hebis.de/HEBCGI/show.pl?10009514_toc.pdf

Die Schwerpunkte des Symposiums (2000 im Sport- und Bildungszentrum Rabenberg) waren u.a. Analysen des Schul- und Leistungsvolleyballs, technische Errungenschaften der computergesteuerten Spielbeobachtung sowie neue Ansätze bei der theoretischen und praktischen Spielvermittlung.

Das DVV-Symposium stützte sich nicht nur auf theoretische Grundlagen, sondern auch auf die Umsetzung neuer Entwicklungen, Tendenzen und Vermittlungsmöglichkeiten in die Praxis. Die Autoren und ihre Beiträge im Einzelnen: I. Analysen: 1. Kröger, Christian; Magnussen, Kai: Spielrealität im Schulvolleyball; 2. Papageorgiou, Athanasios; Jany, Andrea; Ansorge, Christian; Czimek, Volker: Strukturanalyse des Beachvolleyballspiels „4 gegen 4“ der Damen; 3. Wichmann, Eckhard; Seidel, Ilka: Antizipation im Sportspiel Volleyball; 4. Holzer, Christian; Körner, Martin: SIMI°Scout - Computergestützte Spiel- und Taktikanalyse; 5. Zimmermann, Bernd; Richter, Gunther: Einführung der medienorientierten Wettkampfanalyse „TOP SCORER“ in die 1. Bundesliga Damen und Herren; 6. Rebel, Mirjam: Tape, Bandagen und Orthesen - eine Analyse ihrer Wirkungsweisen; II. Perspektiven: 1. Nagel, Siegfried; Zentgraf, Karen: Volleyball in Hochschule und Schule: projektorientiertes Arbeiten auf dem Vormarsch?; 2. Raab, Markus; Haug, Ulrich: Bewegungsorientierte oder effektorientierte Instruktionen im Volleyball?; III: Konkretionen: 1. Zoglowek, Herbert: VOLLEY 2000 - eine „neue“ Einführung ins Volleyballspiel?; 2. Papageorgiou, Athanasios; Wilberg, Jens Ole: Einführung des Beachvolleyballspiels; 3. Wolf, Josef: Organisationsformen im Volleyball in Hinblick auf Eigenorganisation, Fairness und Kooperation im Sportunterricht unter Berücksichtigung der neuen Regeln; 4. Wolf, Josef: Aktuelle Entwicklungen und Trainingsmethodik im Aufschlagbereich nach der Regeländerung der erlaubten Netzberührung. (Inhaltsverzeichnis; Weinke).

Anfängerausbildung; Antizipation; Beach-Volleyball; Bewegungslehre; Kongress; Organisationsform; Spielanalyse; Sportspiel; Sportunterricht; Strukturanalyse; Taktik, sportliche; Techniktraining; Training, sportliches; Trainingslehre; Trainingsmethode; Verletzungsprophylaxe; Volleyballspiel; Wettkampfanalyse.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

1985

Metalis, Spero O. (1985).

Effects of massed versus distributed practice on acquisition of video game skill (Übers.: Auswirkungen von massiertem gegenüber verteiltem Üben auf den Erwerb von Videospiele-Fertigkeiten).

In: *Perceptual and motor skills*, 61 (2), S. 457-458.

<http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.2466/pms.1985.61.2.457>

Verf. untersucht die Auswirkungen von massiertem gegenüber verteiltem Üben beim Erlernen von spezifischen Fertigkeiten (motorische Geschicklichkeit) im Video-Spiel an 45 Vpn beider Geschlechter. Verteiltes Üben resultierte in grösseren Lernfortschritten als massierte Übungspraxis. - Schn - . Bewegungskontrolle, Bewegungslehre, Fertigkeit, motorische, Lernen, kognitives, Lernen, motorisches, Lernfortschritt, Lernzuwachs, Videospiele, Übungsverteilung.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

3.4 Sonstige Studien

2017

Martinez, J. Michael; Barnhill, Christopher R. (2017).

Enhancing the Student Experience in Online Sport Management Programs: A Review of the Community of Inquiry Framework.

In: *Sport Management Education Journal (Human Kinetics)*, 11 (1), S. S. 24-33.

<https://journals.humankinetics.com/doi/pdf/10.1123/smej.2016-0009>

Although scholars have explored sense of community in both online and face-to-face education, there has been little research of this topic in online sport management education. The community of inquiry (CoI) framework focuses on three aspects of overall student engagement in online education: social presence, cognitive presence, and teaching presence. It is through the interaction of these areas that a community of learning can be developed in online courses, and effective higher levels of learning can be implemented. The purpose of this review is to provide an overall perspective of the CoI framework as a means to enhance the student experience through discussion of social, cognitive, and teaching presence. In addition, implications for practical application in sport management programs and directions for future research of the CoI framework within sport management education will be provided, and related outcomes will be explored. ABSTRACT FROM AUTHOR.

*ESPORTS; *SPORTS administration; *SPORTS team management; *VIDEO games -- Competitions; COMMUNITY of inquiry; online learning; student engagement; student satisfaction.

Quelle: SportDiscus.

2016

Höltgen, Stefan; van Treeck, Jan Claas (Hg.) (2016).

Time to Play. Zeit und Computerspiel.

Glückstadt: Hülsbusch.

http://www.vwh-verlag.de/vwh/wp-content/uploads/2016/06/titelei_holtgen-vantreeck.pdf

Wenn man mit dem Computer spielt, steht Zeit auf dem Spiel: Man muss ihm Zeit geben und bekommt Zeit von ihm zugeteilt; man fügt seine Prozesse in das Zeitregime des eigenen Denkens und des eigenen Körpers ein und wird zugleich vom Computer(spiel) in dessen zeitliche Regime integriert. Derartig »verzeitigt« spielt man ein Spiel, bei dem Geschwindigkeit, Beschleunigung, Temporalität, Rechtzeitigkeit, Gleich-, Vor- oder Frühzeitigkeit und Historizität mitspielen können oder gar müssen. Die Beiträge dieses Bandes widmen sich in drei Abteilungen diesen Verflechtungen von Zeit und Computerspielen: auf der Ebene kybernetischer Mensch-Maschine-Verschaltungen, der Ebene der Zeit-Motive in Diskursen, Ästhetiken und Narrativen der Spiele und der Ebene sozialer, kultureller und historischer Zeitlichkeiten des Spiels und Spielens.

Computer; E-sport; Freizeitforschung; Gesellschaft; Internet; Jugendlicher; Kognitionspsychologie; Kulturwissenschaft; Mediensport; Netzwerk; soziales; Sozialpädagogik; Sozialwissenschaft; Soziologie; Spielkultur; Sucht; Videospiele; Zeitfaktor.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Strobach, Tilo; Karbach, Julia (Hg.) (2016).

Cognitive training. An overview of features and applications.

Cham: Springer.

<http://dx.doi.org/10.1007/978-3-319-42662-4>

The international team of contributors [of this book] critically review the current knowledge regarding the effectiveness of training interventions designed to improve cognitive functions in different target populations. There is substantial evidence that cognitive and physical training can improve cognitive performance, but these benefits seem to vary as a function of the type and the intensity of interventions and the way training-induced gains are measured and analyzed. This book further fulfills the need for clarification of the mechanisms underlying cognitive and neural changes occurring after training. This book offers a comprehensive overview of empirical findings and methodological approaches of cognitive training research in different cognitive domains (memory, executive functions, etc.), types of training (working memory training, video game training, physical training, etc.), age groups (from children to young and older adults), target populations (children with developmental disorders, aging workers, MCI patients etc.), settings (laboratory-based studies, applied studies in clinical and educational settings), and methodological approaches (behavioral studies, neuroscientific studies). Chapters feature theoretical models that describe the mechanisms underlying training-induced cognitive and neural changes. (DIPF/Orig.).

Adoleszenz; Arbeitsgedächtnis; Aufmerksamkeit; Bewegung (Motorische); Bildung; Erwachsener; Forschung; Forschungsdesign; Gedächtnis; Hirnforschung; Individuum; Kindheit; Kognitionspsychologie; Kognitive Kompetenz; Meditation; Methode; Modell; Motivation; Musik; Sport; Theorie; Training; Transfer; Videospiele; Wahrnehmung; Wirkung; Zukunftsorientierung.

Quelle: FIS Bildung.

2015

Barachsanov, V. P.; Barachsanova, E. A.; Druz'janov, I. I.; Savvinova, E. I. (2015).

Виртуальная коммуникация и игра го (бадук) среди студентов СВФУ (Übers.: Virtuelle Kommunikation und virtuelles Spiel Go (Baduk) bei den Studenten der SVFU).

In: *Teorija i praktika fiziceskoj kul'tury* (10), S. 16-17

The present paper contains the results of the research carried out within the framework of the fulfilled grant of the government order of the Ministry of Education and Science of the Russian Federation for the period from 2011 to 2013 and the SVFU Development Programme from 2012 to 2015, with the total sample amounting to over 300 students, 200 students, 100 teachers and trainers of the Republic of Sakha (Yakutia). The main area of research was the specific features of training of junior athletes and students involved in the intellectual game of Go (Baduk) relying on the global Internet, studying the processes of orientation of junior athletes in the social world via virtual (computer network) communications. It has been established that the courseware of the training sessions of the game of Go (Baduk) on the basis of the Internet used in the training of junior athletes and students needs to be upgraded with electronic resources. The features of online learning methods have been established which are: informative and procedural commitment to sports results along with the assimilation of the theory of the game of Go (Baduk). Variation as manifold differences in abilities, needs, motivations and practical application of the studied material to develop personal capabilities becomes the main feature of the training technique based on the use of Internet resources and technology. Verf.-Referat

В статье представлены результаты исследований, проведенных в рамках выполненного гранта госзадания Министерства образования и науки Российской Федерации на период с 2011 по 2013 г. и Программы развития СВФУ с 2012 по 2015 г., общая выборка

которых составила более 300 школьников, 200 студентов, 100 учителей и педагогов-тренеров Республики Саха (Якутия). Главное направление исследований - особенности подготовки юных спортсменов и студентов, занимающихся интеллектуальной игрой го (бадук) с опорой на глобальную сеть Интернет, изучение процессов ориентирования юных спортсменов в социальном мире при помощи виртуальной (компьютерно-сетевой) коммуникации. Установлено, что в процессе подготовки юных спортсменов и студентов к игре го (бадук) на основе интернета необходимо модернизировать учебно-методическое обеспечение учебно-тренировочных занятий электронными ресурсами. Выделена особенность методики онлайн-обучения: содержательно-процессуальная нацеленность на достижение спортивного результата одновременно с усвоением теории игры го (бадук). Главным свойством методики обучения на основе использования интернет-ресурсов и технологий становится вариативность как многообразие различий в способностях, потребностях, мотивах и практическом применении изученного для развития собственных возможностей. Verf.-Referat.

Interaktion, Interaktionsanalyse, Internet, Kommunikation, Lerntechnologie, Methodik, Realität, virtuelle, Spiel, Spielmethodik, Sportstudent, Test, Trainingsform, Untersuchung, empirische, Videospiele, Wettkampf.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Luščik, I. V.; Širobakina, E. A. (2015).

Интерактивные методы формирования навыков работы с информационными потоками в области спортивного права (Übers.: Interaktive Methoden zur Herausbildung der Fertigkeiten bei der Arbeit mit Informationsströmen auf dem Gebiet des Sportrechts).

In: *Teorija i prakтика fiziceskoj kul'tury* (8), S. 9

Verf. sehen das Ziel ihrer Studie in der Erarbeitung interaktiver Methoden zur Aneignung der Fragen des Sportrechts durch die Studenten zur Anhebung ihres Interesses und der Entwicklung von Fertigkeiten in der Arbeit mit normativ-rechtlichen und Hintergrundinformationen. Sie stellen kritisch fest, dass es bisher für Studierende der Fachrichtung „Sportmanagement“ keine Online-Spiele und -Olympiaden zur Steigerung des Interesses der Sportstudenten an juristischen und ökonomischen Problemen ihres Fachbereichs gibt. Im Zusammenhang damit wurde am Lehrstuhl für Naturwissenschaftliche Disziplinen und Informationstechnologien der Wolgograder Staatlichen Akademie für Körperkultur ein Olympiade-Projekt für Studenten der Spezialisierung „Sportmanagement“ erarbeitet. Dieses Projekt enthält drei Etappen: 1. Test (20 Aufgaben in Form von Online-Spielen); 2. Situative Aufgaben (Fassen von finanziellen und juristischen Beschlüssen zu vorgegebenen Situationen mit Beschreibung des Lösungsalgorithmus); 3. Kreative Etappe (Präsentation zur Klärung des Nutzens des Auskunftssystems für die Tätigkeit des Sportmanagers). Alle drei Etappen wurden zur Ermittlung der Sieger mit Punkten bewertet, Teilnehmer an der Olympiade waren Studierende des vierten Studienjahres. Schnürer.

Gesetz, Informationsgewinnung, Informationsverarbeitung, Interaktionsanalyse, Körperkultur, Leitungstätigkeit, Manager, Rechtsordnung, Rechtswissenschaft, Sportmanagement, Sportorganisation, Sportrecht, Sportwissenschaft, Untersuchung, empirische, Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2013

Wiemeyer, Josef (2013).

Music and sound in (Exer)Games (Übers.: Musik und Sound in (Exer)Games).

In: *International journal of computer science in sport*, 12 (1), S. 69-80.

<http://iacss.org/index.php?id=142>

Music plays an important role in human culture. This is also the case for exercise, games and exergames. In this study we examine the influence of previous game experience and the presence of music and sound on game performance and game experience. Sixteen students (12 males, 4 females; age: $M = 24.8$ years, $SD = 3.4$) played two exergames with and without sound and music. Game performance, game experience and the perception of sound and music were assessed as dependent variables. Whereas music and sound had no impact on game performance, selected dimensions of game experience (tension, positive affects) were significantly influenced. The game-specific significance of music and sound was confirmed by the participants. Verf.-Referat.

Affekt, Aktivität, körperliche, Computer, Feedback, Leistung, Motivation, Musik, Software, Spielerfahrung, Sportinformatik, Sportpsychologie, Timing, Videospiele, Wahrnehmung, auditive.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2012

Hardy, Sandro; Göbel, Stefan; Gutjahr, Michael; Wiemeyer, Josef; Steinmetz, Ralf (2012).

Adaptation model for indoor exergames (Übers.: Ein Anpassungsmodell für Indoor Exergames).

In: *International journal of computer science in sport* (1), S. 73-85.

https://www.researchgate.net/publication/266890997_Adaptation_Model_for_Indoor_Exergames

In this paper we propose an approach towards adaptive long-term motivating and physically demanding exergames for indoor training. Various previous approaches have been using ergometers (especially ergometer bikes) in interactive applications (mostly virtual cycling simulations) since decades, nevertheless exertainment applications for indoor training are not applied in a broad range. In this paper we present a structured analysis of existing commercial and scientific approaches towards interactive indoor training. On this basis a concept and model for adaptive exergames was developed. Exergames based on this concept are usable with different devices and provide adaptation possibilities for the psychological as well as the physiological needs and properties of different end users. In this way the proposed concept integrates the diverse dimensions of sport, game and technology. Verf.-Referat.

Belastungssteuerung, Ergometertraining, Evaluation, Fahrradergometer, Modell, Software, Spielfreude, Spielgestaltung, Sportinformatik, Technologie, Training, körperliches, Trainingseffektivität, Trainingsgerät, Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Wiemeyer, Josef (2012).

Music and sound in exergames (Übers.: Musik und Klänge in Exergames).

In: Roman Byshko, Thorsten Dahmen, Maciej Gratkowski, Markus Gruber, Juan Quintana, Dietmar Saupe et al. (Hg.): *Sportinformatik 2012 9. Symposium der Sektion Sportinformatik der Deutschen Vereinigung für Sportwissenschaft vom 12.-14. Sept. 2012 in Konstanz; Beiträge*. Konstanz: Deutsche Vereinigung für Sportwissenschaft; Universität Konstanz; Gesellschaft für Informatik, S. 128-136.

<https://d-nb.info/1079719148/34>

Music has been applied in sport to enhance performance, for example when learning and performing perceptual-motor skills or exercising. Music can be applied asynchronous, i.e. pre-task or post-task, or synchronous, i.e., in-task. Music and sound are also important features in digital games. Nacke (2009) confirmed significant effects of diegetic sound and nondiegetic music on Game Experience (GX). GX was measured by the Game Experience Questionnaire, electrodermal activity (skin conductance) and the EMG of facial muscles (Mm. orbicularis oculi, corrugator supercillii, zygomaticus major) when playing first-person shooter games. Besides general effects of music on GX (significant decrease of tension) and EMG (increase of muscle activities with positive valence) Nacke found specific gender effects: Female players experienced significantly less negative affects, greater challenge and less arousal, when music was present. No studies are known to the authors analysing specific effects of music on performance in exergames, i.e., digital games including whole-body movements and exercises. Therefore, the purpose of this study was to confirm the generic (non-diegetic) and explore the specific (diegetic) effects of music on game performance.

Computersimulation; Datenanalyse; Datenauswertung; Datenbank; Datendokumentation; Datenerfassung; Datenerhebung; Datenverarbeitung, elektronische; Deutsche Vereinigung für Sportwissenschaft; Entwicklung; Informationstechnik; Simulation; Sportgeräteforschung; Sportinformatik; Sporttechnologie; Sportwissenschaft; Trainingsgerät.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2010

Ketamo, Harri (2010).

User-generated AI's for sports games. A framework with semantic networks (Übers.: User-generierte künstliche Intelligenz für Sportspiele: ein Framework mit semantischen Netzen).

In: Josef Wiemeyer und Stefan Göbel (Hg.): Serious games for sports and health: proceedings – Game Days 2010, March 25th-26th, 2010 (Übers.: Serious Games für Sport und Gesundheit: Tagungsband – Game Days 2010, 25. bis 26. März 2010). Darmstadt: Technische Universität Darmstadt/Institut für Sportwissenschaft, S. 77-90.

http://iacss.org/uploads/media/IJCSS-Volume9_Edition2.pdf

User-generated content, such as choosing a game character's outfits, as well as editing game scenarios, has been an integral part of games for a long time. It seems that users require features and activities that can be personalized and shared. The aim of this study is to apply a teachable game AI to a sports games context. The game genre for this preliminary study is fighting games. Fighting games provide a relatively straightforward one-to-one context with numerous strategic decisions. Development is based on teachable AI's created by the author earlier, in which players can teach conceptual structures to virtual pets (teachable agents). User-generated AI's are meant to be developed and shared as social media, as well as be applied to games. User-generated AI's can replace opponents or extend a player's own team. In this study the authors do not embed AI into games: AI is discussed and implemented as a framework. According to preliminary studies, without any programming a user can relatively quickly teach behaviour to a game character. Furthermore, a character's behaviour has been observed to be relatively similar to behaviour in the real world, which indicates that the character behaviour is believable. Verf.-Referat (geändert).

Aktivität; Computer; Computersimulation; Gesundheit; Kinder- und Jugendsport; Kongress; körperliche; Prävention; Realität; Rehabilitation; Spiel; Sportaktivität; Sportspiel; Videospiele; virtuelle.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Khan, Romana; Cassidy, Gianna; Sykes, Jonathan (2010).

Impact of music in exergames (Übers.: Der Einfluss von Musik in Exergames).

In: Josef Wiemeyer und Stefan Göbel (Hg.): Serious games for sports and health: proceedings – Game Days 2010, March 25th - 26th, 2010 (Übers.: Serious Games für Sport und Gesundheit: Tagungsband – Game Days 2010, 25. bis 26. März 2010). Darmstadt: Technische Universität Darmstadt/Institut für Sportwissenschaft, S. 115-125.

http://iacss.org/uploads/media/IJCSS-Volume9_Edition2.pdf

A growing body of work is investigating the ergogenic and psychophysical effects of music, self-selected and experimenter-selected, on concurrent exercise. As exergames present a pervasive new platform for exercise, this paper extends investigation to the ergogenic and psychophysical effects of self-selected versus experimenter-selected music in the exergame context. A repeated measures design was employed in which 30 participants completed a 5 minute session of Jogging on the Nintendo Wii Fit in three different sound conditions: no music, experimenter-selected music and self-selected music. Three categories of measure were taken, physiological (heart-rate), performance (distance travelled) and experience (PANAS and perceived exertion). The results indicate that player performance and experience were optimal when listening to self-selected music, with players experiencing highest heart rate, greatest enjoyment and most positive mood change. The results are discussed in relation to the efficacy of music as a tool to optimise ergogenic and psychophysical experience during exergaming, highlighting the importance of considering player music preference and choice. Verf.-Referat.

Aktivität; Computer; Computersimulation; Gesundheit; Kinder- und Jugendsport; Kongress; körperliche; Prävention; Realität; Rehabilitation; Spiel; Sportaktivität; Sportspiel; Videospiele; virtuelle.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Kwak, Dae Hee; Clavio, Galen E.; Eagleman, Andrea N.; Kim, Ki Tak (2010).

Exploring the antecedents and consequences of personalizing sport video game experiences (Übers.: Die Untersuchung von Voraussetzungen und Konsequenzen der Personalisierung des Erlebnisses von Sportvideospiele).

In: *Sport marketing quarterly*, 19 (4), S. 217-225.

Despite the strong appeal of personalization (through creating personalized players, teams, and leagues) in sport video games (SVGs), little is known about its marketing implications. This study explores the effect of personalization on SVG gaming enjoyment, repurchase intention, and consumption level. Further, the predictive functions of perceived skill and past experience on participants' intention to personalize their SVG experience were examined. Current users (N=459) of a sport video game, "FIFA 06 Live", participated in the study and the results revealed that users who utilize personalization options reported they enjoy the game more, are more satisfied with the product, and spend more time playing the game than users who do not use personalization options. In addition, past experience and perceived gaming skill played significant roles in predicting individuals' intention to utilize personalization options. Verf.-Referat.

Fußballspiel, Konsum, Marketing, Spielerfahrung, Spielfertigkeit, Spielform, Spielfreude, Sportökonomie, Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

2009

Igel, Christoph; Baca, Arnold (Hg.) (2009).

Update eLearning: Neue Lehr-Lern-Innovationen durch digitale Medien in der Sportwissenschaft.

Hamburg: Czwalina. (Schriften der Deutschen Vereinigung für Sportwissenschaft, 183).

https://www.feldhausverlag.de/shop/import/pdf/9783880205147_inh.pdf

Seit Ende der 1990er Jahre hat das Thema eLearning, insbesondere durch die Verbreitung des Internets, einen Aufschwung erhalten. eLearning wird hierbei prinzipiell als elektronisch unterstütztes Lernen verstanden. Die stetig voranschreitende Entwicklung neuer Medien hat auch den Lehr- und Lernbereich erfasst und wird ihn nachhaltig beeinflussen. Schlagworte wie Wikis, Weblogs, social software und Podcasts werden in Zukunft beim Lehren und Lernen größere Beachtung finden. Vor diesem Hintergrund wird in dem vorliegenden Sammelband der Status Quo aus Forschung und Entwicklung der Sportwissenschaft zum Thema eLearning beschrieben, welcher aus dem Arbeitskreis „Update eLearning“ anlässlich des 18. Sportwissenschaftlichen Hochschultages der Deutschen Vereinigung für Sportwissenschaft 2007 in Hamburg hervorging. Im Fokus des Sammelbandes stehen u.a. Nutzungsanalysen von eLearning im Sport, eLearning-Entwicklungen im Rahmen von Podcasting und Wiki, Multimedialisierung von eLearning-Inhalten sowie mediendidaktische und lernpsychologische Erkenntnisse. Darüber hinaus werden die Forschungsergebnisse zur Situationsanalyse „Neue Medien in der Sportwissenschaft“ bekanntgegeben. Die Autoren und ihre Beiträge sind: 1. Igel, Christoph; Meiers, Ralph: Neue Medien in der Sportwissenschaft: Analysen, Ergebnisse, Erkenntnisse. 2. Baca, Arnold; Kolb, Michael; Eder, Christian: Sport multimedial – Entwicklung, Implementierung und curriculare Einbindung. 3. Hebbel-Seeger, Andreas: Segeln lernen am PC?! – Zu Grenzen und Möglichkeiten des Einsatzes von eLearning- und edutainment-Software im Bereich von Bewegung und Sport. 4. Wiemeyer, Josef: Hessische eLearning-Projekte in der Sportwissenschaft (HeLPS) – Stand und Perspektiven. 5. Borkenhagen, Frederik; Waffenschmidt, Siw: ViFaSport – Die virtuelle Fachbibliothek Sportwissenschaft. 6. Hebbel-Seeger, Andreas: Wissensdistribution und Wissensmarketing via PodCast. 7. Sturm, Roberta; Igel, Christoph: Zur Nutzung fachspezifischer Online-Recherchesysteme – Eine Explorationsstudie zu Barrieren und Mehrwerten. 8. Vohle, Frank: Trainerausbildung 2.0: Mehr pädagogische Qualität durch digitale Bildungstechnologien? 9. Eder, Christian; Baca, Arnold; Karall, Eva; Pleyer, Christian: SprInt – Erfahrungen aus der eLearning-Implementierung in sportwissenschaftlichen Studiengängen an der Universität Wien. 10. Eickhoff, Leif: Aktueller Stand des Einsatzes von eLearning in der Sportausbildung und -weiterbildung durch deutsche Anbieter. Aus dem Vorwort und Inhaltsverzeichnis.

Ausbildung; Computer; E-Learning; Entwicklung; Forschungsstand; Hochschule; Internet; Lehre; Lehrmittel; Lernen; Lernpsychologie; Mediendidaktik; Medieneinsatz; Medienforschung; Software; Sportstudium; Sportwissenschaft.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.

Lomax, Richard G. (2009).

Enforcers, grinders and skilled ice hockey players: empirical test from a computer simulator (Übers.: Enforcers, Grinders und Spezialisten im Eishockey: ein empirischer Test anhand einer Computer-Simulation).

In: *International journal of computer science in sport*, 8 (2,2), S. 88-94.

Ice hockey players have long been given different monikers to describe styles of play (e.g., “enforcers,” “grinders,” “skilled players”). The purpose of this paper was to empirically determine whether there is any basis for these categories using the APBA (American Professional Baseball Association) computer simulator for playing the 2003-2004 NHL season. Forwards and defensemen were analyzed separately, while goaltenders were not considered. Variables were initially standardized separately by position to assist interpretation of the resultant clusters. Meaningful clusters of players were generated based both on interpretability and sample size. Cluster centers were examined and descriptors were attached to each cluster depending upon relative variable importance. The descriptors were then used to assign subjective labels. There were seven forward clusters: (1) skilled attackers; (2) second-tier skilled attackers; (3) grinders; (4) enforcers; (5) least effective; (6) defensive specialists; and (7) face-off specialists. There were six defensemen clusters: (1) skilled attackers; (2) second-tier skilled attackers; (3) defensive defensemen; (4) serviceable defensemen; (5) most intimidating defensemen; and (6) least

effective defensemen. From these descriptors and the specific players contained in each cluster, it was determined that there is good empirical support for the use of labels to classify hockey players from the computer simulator. Verf.-Referat.

Abwehrspieler, Angriffsspieler, Clusteranalyse, Computersimulation, Datenanalyse, Eishockey, Leistungsniveau, Liga, Nordamerika, Profisport, Sportspiel, Stil, Typologie, Videospiele.

Quelle: SURF – das Sportinformationsportal des BISp.