

Understanding & Diversifying eSports -

Interdisziplinäre Perspektiven auf Digitalen Sport aus Forschung und Praxis

- | | | | |
|-------|---|-------|--|
| 09.04 | esports player foundation,
Finja Walsdorff & Judith Ackermann
Einführungsveranstaltung:
Exzellenzförderung im E-Sport | 28.05 | Judith Ackermann, Lisa Triebe,
Lara Zimmermann & Tobias Scholz
<i>Fachhochschule Potsdam & Universität Agder</i>
Zwischen Spam und Emotes –
E-Sport-Kommunikation im Chat |
| 16.04 | Andy Franke
<i>e-sport.nrw</i>
Zwischen E-Sport und traditionellem Sport:
Gemeinsamkeiten, Unterschiede und
die Rolle des Verbandswesens im E-Sport | 04.06 | Maria Ruotsalainen
<i>University of Jyväskylä</i>
Esports as subculture and
mainstream culture |
| 23.04 | Jana Möglich
<i>Europa-Universität Flensburg & Fachhochschule Kiel</i>
E-Sport in Politik und Gesellschaft –
Gemeinsamer Blick auf Entwicklungen,
Chancen und Risiken | 11.06 | Mareike Burg (Sayna), Alexandra Hehn (Hehnal),
Bernadette Ramaker (Bernie), Anika Wolter (Ryxcales),
Finja Walsdorff & Judith Ackermann
Podiumsdiskussion:
Perspektiven aus der Praxis |
| 30.04 | Finja Walsdorff
<i>Universität Siegen &
Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf</i>
Genderpartizipation im E-Sport | 18.06 | Julia Hiltcher
<i>Esports Research Network</i>
Nachhaltigkeitsmanagement im
Gaming und E-Sport |
| 07.05 | Marlies Brunnhofer
<i>Klinische Psychologin in freier Praxis</i>
Mentale Gesundheit im E-Sport –
Risiken und Strategien zur Förderung | 25.06 | Markus Gennat
<i>Fachhochschule Münster</i>
E-Sport im Sportverein – soziokulturelle
und identitätsfördernde Perspektiven |
| 14.05 | Beate Ochsner, Henrika Röhr, Heiko Scherer,
Edda Payar, Aziz Khashimov & Luke Peukert
<i>Universität Konstanz</i>
League of Legends: Von der Messung zur
Vermessenheit beim datenorientierten Spielen | 02.07 | Pia Büßecker & Tobias Scholz
<i>Universität Agder & metagame</i>
E-Sport in der Arbeitswelt –
Transfer von Fähigkeiten und Kompetenzen |
| 21.05 | Pfingsten | 09.07 | Interne Abschlussitzung für Studierende |

Die Vorträge der Ringvorlesung beleuchten E-Sport aus unterschiedlichen Perspektiven und liefern Einblicke in Verbands- und Lizensysteme, psychologische, soziologische wie wirtschaftliche Aspekte und zeigen Ansatzpunkte für die Medienwissenschaft und Soziale Arbeit. Dazu wird der Frage nachgegangen, wie eine inklusive sowie vielfältige E-Sport-Landschaft etabliert werden kann und wie sich digitaler Sport zu physischem verhält. Die Veranstaltung richtet sich an Studierende, Forschende, E-Sport-Fans und alle, die Interesse an der Schnittstelle von digitaler Kultur, Sport und gesellschaftlichen Entwicklungen haben.

**dienstags
18:15 bis 19:45 Uhr
online via Zoom:**

