



netidee

PROJEKTE

League of Girls

Endbericht | Call 12 | Projekt ID 2251

Lizenz CC-BY

Inhalt

1	Einleitung	3
	Projektbeschreibung.....	3
2	Verlauf der Arbeitspakete.....	8
2.1	Arbeitspaket 1 - <Analyse>	8
2.2	Arbeitspaket 2 - <Konzeption & Didaktik>	9
2.3	Arbeitspaket 3 - <Design>.....	9
2.4	Arbeitspaket 4 - <Programmierung>.....	9
2.5	Arbeitspaket 5 - <Content Development>.....	10
2.6	Arbeitspaket 6 - <Testing>.....	11
2.7	Arbeitspaket 7- <Verbreitung>	11
3	Liste Projektergebnisse	12
4	Verwertung der Projektergebnisse in der Praxis.....	12
5	Öffentlichkeitsarbeit/ Vernetzung	13
6	Geplante Aktivitäten nach netidee-Projektende	14
7	Anregungen für Weiterentwicklungen durch Dritte	14

1 Einleitung

Die letzten 12 Monate waren sehr lehrreich für uns in mehreren Hinsichten: wir haben mit unserem Ziel, Mädchen für kompetitiven E-Sport zu begeistern, Einstiegshürden abzubauen und die Sichtbarkeit von Spielerinnen zu erhöhen den oder zumindest einen Nerv der Zeit getroffen. Es hat sich gezeigt, dass die weibliche Community zahlenmäßig zwar unterrepräsentiert ist, aber das Interesse groß ist, diesen Rückstand aufzuholen. Dank der handgewählten Liste aus weiblichen Streamerinnen, Tweets aber auch Artikeln kann nun in der NEWS Sektion unserer Seite verfolgt werden, was sich in der Szene tut, mit einem besonderen Fokus auf weibliche Role Models sowie Gender & Diversity. In der MEET Sektion können sich Spielerinnen untereinander vernetzen und Schlüsselfiguren mit verschiedenen fachlichen Backgrounds kennenlernen.

Wir waren aber auch offline aktiv: gemeinsam mit den Zombie Unicorns, dem ersten (pan-) österreichischen weiblichen E-Sports Team führten wir SchülerInnen in das Thema E-Sports ein, zeigten das Berufsbild eines/einer E-SportlerIn auf und spielten gemeinsam eines der erfolgreichsten kompetitiven Spiele - "League of Legends".

Gleich zu Beginn möchten wir zudem unseren PartnerInnen danken, insbesondere der "Internet Privatstiftung Austria"!

Projektbeschreibung

Beschreibung der Projektziele / Zielgruppe und inhaltlicher Überblick über das Projektergebnis (max. 5 Seiten)

Plattform

Im Juni wurde „League of Girls“ (<https://league-of-girls.com/start>) im Silentmode in Version 1.0 veröffentlicht. Seitdem haben wir einiges an der Plattform geschraubt und umgestellt. Obwohl die Seite im Juni bereits als “function complete” galt haben wir gemeinsam mit unseren PartnerInnen die Seite analysiert. Zeugnis davon sind die zahlreichen Tickets, die auf Github erstellt wurden. Eine tiefere Analyse und Evaluierung dieser Tickets führte zu einer Roadmap, die wir in Version 1.1 und Version 1.2 gliederten. Während die Arbeiten an 1.1 bereits rasch abgeschlossen waren und daher noch nachträglich in Version 1.0 eingegliedert wurden, dauerten die Arbeiten an Version 1.2 bis inklusive heute an.

Mehr als 90 Commits brachten folgende Neuerungen:

- Redesign der Startseite
- Video Player Webkomponente
- Redesign des Newsstreams
- Verbesserungen im Crawler

- Performance
- Genauigkeit
- Privacy
 - BenutzerInnen können nun angeben, ob ihre Social Media Kanäle für den League of Girls News Channel gecrawlt werden dürfen.
 - BenutzerInnen können nun leichter bestimmen welche Informationen öffentlich und welche nur von ihren FreundInnen sichtbar sein sollen.
- BenutzerInnen
 - FreundInnen-Liste
 - Dynamische Kategorien - BenutzerInnen können nun ihren Fachbereich bzw. Interessen im Profil angeben, z.B. Pro-Gaming, Hobby Gaming, Spielentwicklung oder Ausbildung. Ebenso kann das Geschlecht (weiblich, männlich, divers) angegeben werden.
- Newsstream
 - Neue Filtermöglichkeiten
 - Suchfunktion
- Meet Plattform
 - Neue Filtermöglichkeiten nach Kategorien ermöglichen ein gezieltes Vernetzen mit interessanten Personen in der League of Girls Community.
- Dockerumgebung für eine beschleunigte Entwicklung
- Zahlreiche Verbesserungen bei API-Abfragen
- Sowie zahlreiche Bugfixes und kleinere und größere UX Verbesserungen

Version 1.0 und 1.2 stehen auf Github zum Download bereit. Eine ausführlichere Dokumentation zur Installation und zahlreiche weitere Features werden wir mit Version 1.3 veröffentlichen. Die Planungsphase für diese Version ist bereits in die heiße Phase übergegangen. Funktionswünsche und Bugs können jedoch natürlich erfasst werden.

Technische Beschreibung

Bei der Umsetzung von „League of Girls“ wurden die Aufgaben der Web-Applikation in zwei unabhängige Teilbereiche (Frontend und Backend) getrennt. Diese Aufteilung folgt der strategischen Entscheidung bei einem potentiellen Wachstum der Plattform schnell und einfach skalieren zu können.

Das Frontend basiert auf einer Single-Page Applikation, die sich gegenüber dem Backend mittels Json Web Token (JWT) authentifiziert. Diese Art der Authentifizierung ermöglicht es, bei korrekter Implementierung, die Zugriffs- und Rolleninformation vom Server auf den Client zu übertragen und im Fall weiterer Aufsplittungsmaßnahmen der Applikation (Stichwort: Microservices) wesentlich leichter zu arbeiten, da die einzelnen Microservices nicht mit dem Auth-Server kommunizieren müssen. Der Client wurde für diese Maßnahme bereits vorbereitet. Technisch wurde die Applikation mittels AngularJS (1.6) erstellt. Ein Update auf eine neuere Version ist theoretisch möglich und wird in einer späteren Version (voraussichtlich 1.3) erfolgen.

Das Backend wurde auf Basis des PHP-Framework Laravel in der Version 5.6.x realisiert. Dabei wurden folgende Prinzipien eingehalten. Zugriffe und Kommunikation erfolgen ausschließlich via API

(restful). Das Backend soll Zugriffe auf diverse Frontendkomponenten ermöglichen und dabei auch gesondert Veränderungen durchführen können. Eine Authentifizierung erfolgt ausschließlich via JWT.

Um die Entwicklung zu beschleunigen und die Erweiterbarkeit der Applikation über den Einzelfall hinaus gewährleisten zu können wurden zahlreiche Funktionen und Methoden bereitgestellt, die eine unkomplizierte Bereitstellung der notwendigen API-Antworten ermöglicht und damit eine Einheitlichkeit gewährleistet. Aufgrund eines potentiell internationalen Publikums wurde bereits im Zuge der Entwicklung der Versionen 1.0. und 1.2 Sorge getragen, dass sowohl Frontend als auch Backend mit simplen Mitteln vollständig übersetzt werden kann. Dabei setzt die Applikation nicht zuletzt auf bewährte Mittel (Gettext), kombiniert diese jedoch auch mit eigens angedachten Lösungen.

Das Herz der Applikation ist der ständige (sich selbstaktualisierende) Newsfeed. Dieser wurde anhand eines „Crawler“ realisiert, welcher determinierte Channels (Twitch, Twitter, Youtube, RSS) abrufen und die Inhalte auf „League of Girls“ bereitstellt. Größte Herausforderung blieb hier jedoch die Inhalte den korrekten Channels zuordnen. Hier sind bereits für die Version 1.3 erweiterte Maßnahmen angedacht. Ansonsten wurden die Crawler technisch so gestaltet, dass diese jederzeit erweitert werden können. Mit Version 1.2 wurden dem Benutzer der Plattform mehr Möglichkeiten gegeben die Daten zu exportieren und die Sichtbarkeit der Daten selbst zu bestimmen und nach bestimmten Attributen suchen zu können. Um eine Echtzeitkommunikation bei Kommentaren und Chats gewährleisten zu können, setzt League of Girls um Websockets und „Push“-Notifications. Gerade dadurch können User miteinander jederzeit auch in Echtzeit miteinander kommunizieren.

Features

Die einzelnen Features bzw. Teilbereiche der „League of Girls“ Plattform sind in den Screenshots dargestellt, die drei zentralen Features wurden bereits im Zwischenbericht beschrieben:

NEWS – Streamerinnen folgen, aktuelle News rund um E-Sport, Gender & Diversity erhalten

MEET – sich mit anderen Spielerinnen und Role Models vernetzen

CHAT – sich mit anderen Spielerinnen austauschen

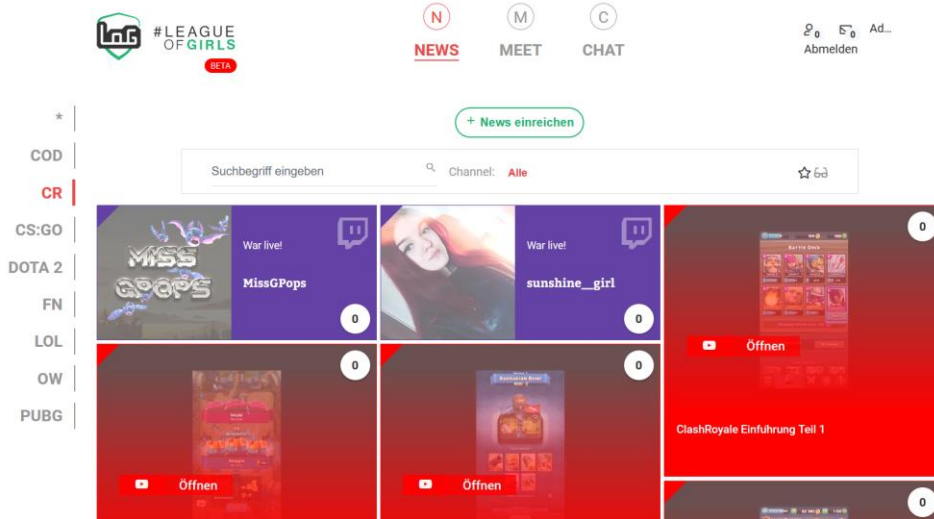


Abbildung 1: News-Sektion

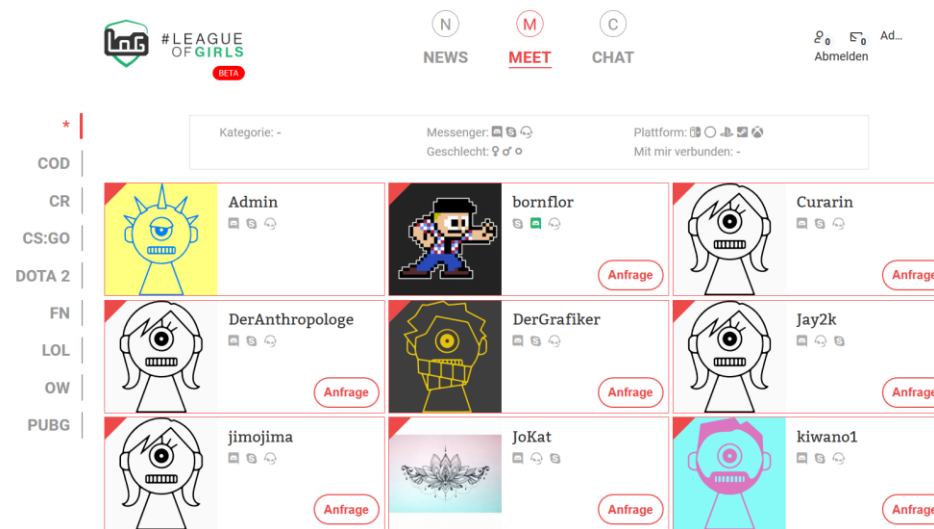


Abbildung 2: Meet-Sektion

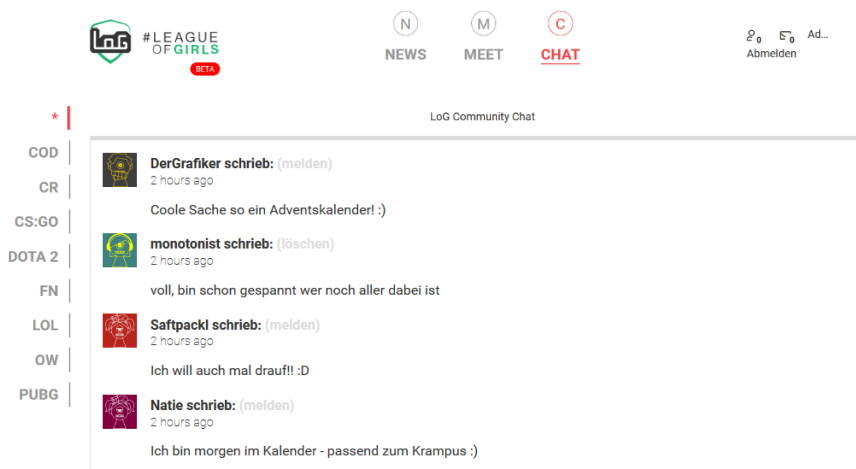


Abbildung 3: Chat

Impact

Zur Bewertung des potentiellen Impacts unserer Initiative wurden abschließend fünf Expertinneninterviews mit Spielewissenschaftlerinnen, Gamedesignerinnen sowie Profispielerinnen durchgeführt. Ein besonderer Fokus im teilstrukturierten Interviewleitfaden lag auf der Förderung des Interesses für MINT Berufswege. Eine Zusammenfassung der Transkripte ist wie folgt dargestellt.

Videospiele nehmen für alle befragten Interviewpartnerinnen einen hohen Stellenwert in ihrem Leben ein. Der Großteil der Befragten spielt bereits seit der frühen Kindheit. Nur Interviewpartnerin 1 begann ihrer Einschätzung nach eher spät, sich für Videospiele zu interessieren. Als das Interesse geweckt war, begann sie jedoch alle Spiele nachzuholen. Alle Befragten haben angegeben, dass Videospiele auch Interessen abseits vom Spielen selbst beeinflussen. Die Antworten von Interviewpartnerin 1 und 3 haben dabei einen Fokus auf kompetitives Spielen. Dieses zeichnet sich für beide vor allem durch den erhöhten Zeitaufwand aus, da dabei in der Regel mit jedem Spiel eine Vor- und eine Nachbesprechung einhergeht. Auf Interviewpartnerin 2, 4 und 5 hat das Spielen von Videospiele einen Einfluss auf die Ausbildungs- beziehungsweise Berufswahl.

Drei der fünf Befragten haben großes Interesse am MINT Bereich geäußert. Interviewpartnerin 2 hat großes Interesse an Informatik und Naturwissenschaften. Interviewpartnerin 5 interessiert sich besonders für den Bereich Informatik. Interviewpartnerin 1 hat angemerkt, dass sie gerne Programmieren nachlernen möchte, da in ihrem Umfeld viele ProgrammiererInnen sind. Von den beiden Interviewpartnerinnen, die angegeben haben, sich weniger für den MINT Bereich zu interessieren, hat Interviewpartnerin 3 zusätzlich angemerkt, dass sie sich zwar nicht unbedingt für eine Ausbildung im MINT Bereich interessieren würde, ihr derzeitiger Aufgabenbereich in ihrem Beruf jedoch dem MINT Bereich nicht fern wäre. Interviewpartnerin 4 hat angegeben, kein großes Interesse am MINT Bereich zu haben, jedoch über ein Grundwissen zu verfügen und dieses auch anwenden zu können.

Bei der Frage, ob durch Videospiele Interesse an Themen aus dem MINT geweckt wurde, hat bei allen Befragten Einigkeit geherrscht. Bei Interviewpartnerin 2 und 4 wurde das Interesse dadurch geweckt, dass sie die Entstehung des konsumierten Mediums näher kennenlernen und verstehen wollten. Während Interviewpartnerin 3 sich mit Computer und Hardware auseinandersetzen musste, um bestimmte Videospiele spielen zu können.

In der Interviewsituation hat es sich als schwierig herausgestellt, einen konkreten biografischen Punkt festzumachen, an dem Videospiele das Interesse am MINT Bereich geweckt haben, da die meisten Interviewpartnerinnen bereits mit Videospiele aufwuchsen.

Alle Interviewpartnerinnen haben bestätigt, dass durch aktives Computerspielen das Interesse an technischen Themen gesteigert werden kann. Interviewpartnerin 1 hat die Vermutung geäußert, dass dies vor allem bei kompetitiven Spielerinnen der Fall sein kann. Interviewpartnerin 2 hat die Neugier an der Entstehung des konsumierten Produkts noch einmal hervorgehoben. Die Interviewpartnerinnen 3 und 5 haben die Meinung vertreten, dass das Interesse vor allem durch das Umfeld und die Sozialisation bestimmt wird, beides können jedoch durch Videospiele mitbeeinflusst

sein. Einen weiteren wichtigen Punkt hat Interviewpartnerin 4 angemerkt, EntwicklerInnen übernehmen mit ihrer Arbeit eine Vorbildfunktion für junge Menschen.

Der Einfluss von Videospiele auf das Sozialisationsumfeld, hat sich auch in der den Freundeskreis betreffenden Frage abgezeichnet. Dieser bestand bei Interviewpartnerin 1, 2 und 3 zum größten Teil aus SpielerInnen, die sich in irgendeiner Weise auch mit dem MINT Bereich beschäftigen. Interviewpartnerin 2 hat hierbei ergänzt, dass die wenigen Personen, die nicht spielen, auch mit Themen wie Programmierung nichts anfangen könnten. Als interessant hat sich die Aussage von Interviewpartnerin 4 herausgestellt, da in ihrem Freundeskreis nur etwa die Hälfte in technischen Berufen ist, wobei sie bei spielenden Freundinnen verstärkt eine Affinität zu technischen Berufen bemerkte.

Alle befragten Frauen haben die Meinung vertreten, durch Videospiele Fähigkeiten erwerben zu können, die auch abseits der Spiele von Nutzen sein können. In diesem Zusammenhang wurden besonders oft Reaktionsfähigkeit, Lösungsorientiertheit, logisches Denken und soziale Fähigkeiten genannt.

Als Ergänzung zum Fragebogen wurde von Interviewpartnerin 1 noch eingebracht, dass Videospiele ein viel breiteres Feld als das Spiel selbst abdecken. Sie hat in diesem Zusammenhang die Erstellung und Auswertung von Analysetools und Community Plattformen genannt. Interviewpartnerin 4 hat sich noch mit einem Appell gemeldet, da sie vermutet, dass besonders bei kompetitiven Spielen eine hohe Hemmschwelle für Mädchen besteht, der durch die Förderung des Selbstvertrauens entgegengewirkt werden könnte.

2 Verlauf der Arbeitspakete

2.1 Arbeitspaket 1 - <Analyse>

Kurzbeschreibung der Haupttätigkeiten

Besondere Erfolge/ Probleme

Gab es große Abweichungen zum Plan? Warum?

Erkenntnisse zur Vorgangsweise

Im Zuge einer Best Practice Analyse wurden bestehende Plattformen analysiert und potentielle Anknüpfungspunkte identifiziert. Expertinneninterviews gaben zudem einen Einblick in die subjektive Wahrnehmung der E-Sports Szene mit einem besonderen Fokus auf den Problemen, die im Projekt angegangen werden sollen: männliches Gatekeeping, Mobbing, sowie geringes Interesse der Zielgruppe am Gaming Sektor im Allgemeinen und STEM Ausbildungsmöglichkeiten im Speziellen. Die Ergebnisse haben gezeigt, dass ein spezifisches Angebot für Gamerinnen aktuell Sinn macht, um gezielt Berührungspunkte abzubauen und E-Sports generell zu öffnen. Als zweiter Schritt kann dann eine Öffnung der Plattform für männliche Spieler erfolgen.

2.2 Arbeitspaket 2 - <Konzeption & Didaktik>

Kurzbeschreibung der Haupttätigkeiten

Besondere Erfolge/ Probleme

Gab es große Abweichungen zum Plan? Warum?

Erkenntnisse zur Vorgangsweise

Im Zuge der Konzeptionsphase wurden die drei primären Use Cases analysiert und somit die Kernfeatures der Plattform definiert: „News“, „Chat“ und „Meet“ (siehe Einleitung). Der Großteil des Contents von „League of Girls“ wird kurzlebig sein mit Ausnahme der eigenen Videos. Während die Feeds im News-Stream automatisch aktualisiert werden, werden die Protokolle im Chat gelöscht. Somit bleiben nur aktuelle Beiträge sichtbar und dem Recht auf Vergessenwerden wird auf diesem Wege entgegengekommen.

2.3 Arbeitspaket 3 - <Design>

Kurzbeschreibung der Haupttätigkeiten

Besondere Erfolge/ Probleme

Gab es große Abweichungen zum Plan? Warum?

Erkenntnisse zur Vorgangsweise

Das Design der Plattform ist mittlerweile abgeschlossen, dem üblichen Pfad – Skizze, Mock-Up, Click-Dummy – folgend wurden die einzelnen Elemente, Features sowie das User Interface gestaltet. Ein Überblick über die bisherig geleisteten Arbeiten befindet sich zu Beginn des Berichts.

2.4 Arbeitspaket 4 - <Programmierung>

Kurzbeschreibung der Haupttätigkeiten

Besondere Erfolge/ Probleme

Gab es große Abweichungen zum Plan? Warum?

Erkenntnisse zur Vorgangsweise

Basierend auf den definierten Features sowie Screen Designs wurde die Umsetzung der Plattform gestartet. Die Plattform wird als Single Page Applikation entwickelt mit besonderem Augenmerk auf die Maintainability. Dabei sind die Bereiche der Applikation in leicht wartbare Module aufgeteilt. Dies kommt vor allem bei ganzen Teilbereichen (z.B. Messaging System/Chat) zum Tragen, da hier versucht wird, die Codebasis möglichst gering zu halten, jedoch größtmögliche Flexibilität einzuräumen. Ebenfalls von Bedeutung ist die klare visuelle Aufbereitung der

Datenstruktur, um der Nutzerin am Ende des Tages die Kontrolle über Ihre eigenen Daten möglichst klar und verständlich einzuräumen.

Zu diesem Zweck und vor allem in Lichte der DSGVO wurde hier in den letzten Wochen versucht, kritische Daten nicht nur verschlüsselt abzuspeichern, sondern auch die unkomplizierte Möglichkeit einzuräumen Daten rückstandslos aus dem System zu entfernen. Dabei ist aufgrund des getrennten Aufbaus von Daten und Design (Restful API-basierte Datenkommunikation mit dem Backend) das Löschen der benutzerspezifischen Daten unabhängig vom GUI der Single Page Applikation möglich. Ebenfalls ein Resultat aus der DSGVO ist der Versuch bereits im Zuge der Entwicklung eine entsprechende Dokumentation der Datenverwendung zu gewährleisten. Hier liegt auch ein besonderes Augenmerk für die verbleibende Entwicklungstätigkeit.

Da die Kommunikation und Verbindung der Nutzerinnen im Vordergrund steht, war es uns wichtig, diese möglichst in Echtzeit anzubieten. Aus diesem Grund kommen Websockets im Zuge der Chatbereiche zum Einsatz, welche die Möglichkeit einräumen, den Client aufzufordern Daten vom Server zu holen, wodurch wir in Kombination mit Caching in der Lage sind die Auslastung der API auf ein Minimum zu reduzieren

2.5 Arbeitspaket 5 - <Content Development>

Kurzbeschreibung der Haupttätigkeiten

Besondere Erfolge/ Probleme

Gab es große Abweichungen zum Plan? Warum?

Erkenntnisse zur Vorgangsweise

Insgesamt haben 8 E-SportlerInnen/GamerInnen sowie WissenschaftlerInnen aktiv zur Befüllung der Plattform beigetragen. Es wurde ein Drehbuch erstellt, welches sich in 3 Ebenen aufteilt: Beginner/Advanced/Pro, um verschiedene Komplexitätsstufen abbilden zu können. Die Videos werden als eigener Content permanent auf der Plattform dargestellt und mit einem einheitlichen Design versehen. Eine zentrale Herausforderung, die uns beschäftigt, ist das die Befüllung mit selbst erstellten Videos nach Ablauf der Projektlaufzeit – hierfür muss ein Incentivierungsmodell entwickelt werden.

2.6 Arbeitspaket 6 - <Testing>

Kurzbeschreibung der Haupttätigkeiten

Besondere Erfolge/ Probleme

Gab es große Abweichungen zum Plan? Warum?

Erkenntnisse zur Vorgangsweise

Die Selektion von Features erfolgte iterativ und zielgruppennah. Basierend auf den Expertinneninterviews wurden Anpassungen des Konzepts vorgenommen. Eine qualitative Evaluation subjektiver Effekte auf das Interesse, die Wahrnehmung sowie die Informiertheit erfolgte nach Fertigstellung der Plattform und hat wertvolle Einblicke in den Impact generiert (siehe Projektbeschreibung). Eine quantitative Erhebung machte angesichts des Neuigkeitscharakters noch wenig Sinn, auch auf Grund der geringen Stichprobengröße sowie dem laufenden Aufbau der Community, der noch längere Zeit benötigen wird.

Zu den externen Kosten: hier wurde in Abstimmung mit der IPA/dem Netidee-Team eine leichte Umstrukturierung vorgenommen, eine entsprechende Auflistung wird als Anhang beigelegt.

2.7 Arbeitspaket 7- <Verbreitung>

Kurzbeschreibung der Haupttätigkeiten

Besondere Erfolge/ Probleme

Gab es große Abweichungen zum Plan? Warum?

Erkenntnisse zur Vorgangsweise

Es wurden Kontakte zur weiblichen Gamer Community aufgebaut und Role Models eingebunden. Ein Problem stellt nach wie vor die Contentgenerierung seitens der Community ohne monetäre Anreize statt. Hier muss Schritt für Schritt das bestehende Netzwerk ausgebaut und mittels Werbung auf Facebook und Twitter die Reichweite erhöht werden. Für uns gilt auf Grund der gezielten Adressierung einer Nische jede potentielle E-Sportlerin, die etwas beitragen möchte oder in Zukunft die Plattform als eine Einstiegshilfe findet, als Erfolg.

3 Liste Projektenergebnisse

Kurzbeschreibung der erreichten Projektenergebnisse jeweils mit Open Source Lizenz und Webadresse (netidee Vorgaben beachten!)

1	Projektzwischenbericht	CC-BY-3.0 AT	https://netidee.at/league-girls
2	Projektendbericht	CC-BY-3.0 AT	https://netidee.at/league-girls
3	Entwickler-DOKUMENTATION	MIT License	https://github.com/PICAPIPE/league-of-girls
4	Anwender-DOKUMENTATION	CC-BY-3.0 AT	https://netidee.at/league-girls
5	Veröffentlichungsfähiger Einseiter	CC-BY-3.0 AT	https://netidee.at/league-girls
6	Dokumentation Externkommunikation	CC-BY-3.0 AT	https://netidee.at/league-girls ; https://twitter.com/leagueofgirls__
7	eSports-Plattform	MIT License	https://github.com/PICAPIPE/league-of-girls ; www.league-of-girls.com
8	Didaktische Begleitmaterialien & multimedialer Content	CC-BY-3.0 AT	www.league-of-girls.com
9	Gründung des ersten weiblichen eSports-Team in Österreich	CC-BY-3.0 AT	www.league-of-girls.com
10	Impact Assessment & Ergebnisdokumentation	CC-BY-3.0 AT	http://data.opendataportal.at/dataset/esportinterview

4 Verwertung der Projektergebnisse in der Praxis

Angaben zur Verwertung der Projektergebnisse in der Praxis

Hinter „League of Girls“ steht aktuell kein wirtschaftliches Verwertungsmodell. Seitens der Dissemination und Vermarktung wurden verschiedene Schritte gesetzt, die unter Punkt 5 beschrieben sind. Hinsichtlich eines Sponsorings wurden Gespräche mit „Movistar Riders“ geführt, die im Berichtszeitraum noch am Laufen waren. Zudem ist der Launch der ersten österreichischen Schulliga in Kooperation mit der Agentur Limesoda sowie dem Wiener Stadtschulrat in Vorbereitung.

5 Öffentlichkeitsarbeit/ Vernetzung

Beschreibung der im Rahmen Ihres netidee-Projektes bereits erfolgten bzw. noch geplanten Öffentlichkeitsarbeit oder Vernetzung

Am 13.06.2018 durften wir „League of Girls“ im Zuge der Veranstaltung „Gaming Girls – Sexismus in der Gamingszene“ im VREI präsentieren. Hier wurde vor Ort dank der Unterstützung der UN Initiative „HerforShe“ gemeinsam diskutiert und an Lösungsstrategien gearbeitet, um Harassment und Mobbing gegenüber Spielerinnen im Gaming entschieden entgegenzutreten. Dank vieler Gespräche vor Ort konnten wir unser Unterstützer/innen-Netzwerk ausbauen und das Projekt verbreiten. Die mediale Resonanz verlief ebenfalls sehr positiv und erbrachte Berichte auf orf.at sowie der futurezone.at: <https://futurezone.at/games/warum-frauen-die-online-spielen-beschimpft-werden/400050815>

Am 7. 09.2018 fand eine Premiere in der österreichischen E-Sport Szene statt - im A1 Headquarter in Wien wurde das erste eSport Summit veranstaltet. Am Networking Event nahmen knapp 180 E-Sport Interessierte teil. Das Panel mit 20 Speaker und Speakerinnen konnte mit vielfältigen Schwerpunkten aus der E-Sport Szene überzeugen, wie Marketing, Management, Ausbildung, Streaming oder die Arbeit von E-Sport Verbänden. Selbstverständlich kamen auch E-Sportler und eine E-Sportlerin - Marlies „Meaestra“ Brunnhofer von den „Zombie Unicorns“ - zu Wort. Fotos, das eSport Summit 2018 Aftermovie sowie eine Liste sonstiger Medienstimmen rund um das Event gibt es hier: <https://www.esportsummit.at/das-war-der-esport-summit-2018/>

Am 13.11.2018 fand in der area52 in Wien eine Premiere für „League of Girls“ statt: Wir veranstalteten unser erstes E-Sport Schulevent. Das Konzept dahinter in Kurzfassung: Profi E-Sportlerinnen führen Schüler und Schülerinnen ins Thema E-Sport ein und zeigen auf, was es bedeutet professionell zu „zocken“. Nach dem Vortrag stand Spielen am Programm. Die Schüler/innen konnten zwischen vier typischen E-Sport Games auswählen - allem voran natürlich „League of Legends“, wo sie sich Tipps von den Profis holen konnten. Ein Blogbeitrag ist auf unserer Firmenseite zugänglich: <https://picapipe.com/de/blog/league-of-girls-esport-schulevent.html>



Abbildung 4: area52 Event

6 Geplante Aktivitäten nach netidee-Projektende

Sind weiterführende Aktivitäten nach dem netidee-Projektende geplant?

Wir arbeiten am Aufbau der E-Sport Schulliga, die Plattform wird zudem in den kommenden Wochen auf Englisch übersetzt. Außerdem haben wir die Chance einer Netidee Folgeförderung im Blick.

7 Anregungen für Weiterentwicklungen durch Dritte

Welche Nutzungs- und Weiterentwicklungsmöglichkeiten für Dritte ergeben sich durch Ihr netidee-Projekt bzw. empfehlen Sie?

Unter <https://league-of-girls.com/unterstuetzerinnen> haben wir eine Seite eingerichtet für Organisationen und Personen, die offiziell als UnterstützerInnen von unserem Projekt gelistet werden möchten und sich ebenso für die Förderung von Gamerinnen sowie mehr Diversität in der E-Sport und Gaming Szene einsetzen. Wir freuen uns über Zuwachs!

Zudem ist das gesamte Projekt auf Github: <https://github.com/PICAPIPE/league-of-girls> veröffentlicht worden, hier freuen wir uns ebenfalls über Feedback und neue Beiträge.