

Potenziale von eSports

eSports – Katalysator einer neuen Lern- und Arbeitskultur

eSports sind längst mehr als ein digitales Freizeitphänomen. Sie stehen exemplarisch für eine Kultur, in der Lernen, Spielen und Arbeiten auf neue Weise zusammenfinden. In Trainingssituationen, Turnieren und Teamprozessen werden Kompetenzen sichtbar und erprobt, die auch für Aus- und Weiterbildung, Personalentwicklung und organisationale Lernkulturen von Bedeutung sind: Kommunikation, strategisches Denken, Selbstreflexion, Resilienz, Empathie und kooperative Handlungsfähigkeit.

Gerade darin liegt ihre bildungsbezogene Relevanz. Der eSport schafft Erfahrungsräume, in denen Menschen unter realitätsnahen Bedingungen mit Feedback, Leistungsdruck, Verantwortung, Rollenfindung und Zusammenarbeit umgehen. Dies eröffnet nicht nur neue Zugänge zur Kompetenzentwicklung, sondern auch neue Perspektiven auf Lernmotivation, Führung, Gesundheitsbewusstsein und Teamkultur. Für die Erwachsenen- und Weiterbildung stellt sich deshalb nicht mehr primär die Fragestellung, ob eSport ein relevantes Feld ist, sondern wie dessen Dynamiken didaktisch, organisational und kulturell aufgegriffen werden können.

Zugleich steht Bildung heute unter dem Druck tiefgreifender gesellschaftlicher, technologischer und ökologischer Transformationsprozesse. In dieser Gleichzeitigkeit multipler Krisen wird Lernen zu einer kulturellen Aufgabe. Es geht darum, menschliche Digitalität bewusst zu gestalten – zwischen Innovation, sozialer Verantwortung und persönlicher Entwicklung. Der eSport lässt sich in diesem Spannungsfeld durchaus als Labor lesen: als Ort, an dem Fragestellungen nach Fairness, Diversität, Gesundheit, Kooperation und Zukunftskompetenzen in verdichteter Form sichtbar werden.

Das vorliegende Themenheft greift diese Perspektive auf. Es versammelt Beiträge aus Forschung, Praxis und HRM, die eSports nicht auf Wettbewerb oder Unterhaltung reduzieren, sondern als vielschichtiges Lernfeld begreifen. Es zeigt sich, wie Spielkulturen Lernprozesse prägen, wie Kompetenzen in kompetitiven Umgebungen entstehen und wie diese für Ausbildung, Hochschule, Weiterbildung und Personalentwicklung fruchtbar gemacht werden können.

Das Heft lädt dazu ein, eSports als Katalysator einer neuen Lern- und Arbeitskultur zu betrachten. Gemeint ist damit eine Kultur, in der Playfulness nicht bloß Methode bleibt, sondern zur Haltung wird: offen, experimentierfreudig, gemeinschaftlich und reflexiv. Damit richtet sich der Blick auf eine grundlegende Fragestellung der Weiterbildung: Wie können Lernräume gestaltet werden, in denen Menschen Zukunft nicht nur bewältigen, sondern aktiv mitgestalten?

Stephanie Wössner und Alexander Pfeiffer

(P.S.: Die Schreibweise des Kernthemas durften die Autor:innen selbst wählen, da sie nach wie vor diskutiert wird.)

Liebe Leserin, lieber Leser,

Lernen wird zunehmend interaktiv, spielerisch und sozial. Die Digitalisierung hat die Weiterbildung nicht nur technisch verändert, sondern auch kulturell: Lernende erwarten Beteiligung, Motivation und Gemeinschaft. Gamification ist dabei längst mehr als ein kurzlebiger Trend. Spielmechaniken wie Level, Herausforderungen oder Rankings schaffen Orientierung, fördern Engagement und machen Lernprozesse sichtbar.

Ein besonders spannendes Spielfeld ist dabei eSports. Was dort seit Jahren erfolgreich praktiziert wird – Teamplay, strategisches Denken, Leistungsbereitschaft und kontinuierliches Training –, hält zunehmend Einzug in Weiterbildungsformate. eSports zeigen exemplarisch, wie Lernen in dynamischen Umgebungen funktioniert: selbstorganisiert, gemeinschaftlich und hochmotiviert. Diese Prinzipien lassen sich gewinnbringend auf Qualifizierung, Kompetenzentwicklung und lebenslanges Lernen übertragen.

Die vorliegende Ausgabe der Weiterbildung widmet sich dem Zusammenspiel von Gamification, eSports und moderner Lernkultur. Sie beleuchtet, was Weiterbildung von wettbewerbsorientierten Spielwelten lernen kann – und wo deren Grenzen liegen. Vor allem aber macht sie Mut, Lernen neu zu denken: engagiert, relevant und mit Freude am Fortschritt.

Wir danken allen Autorinnen und Autoren für ihre innovativen und inspirierenden Beiträge.

INHALT

Potenziale von eSports

6-7 | **LEARNINGS**
Was Weiterbildung aus
eSports lernen kann

BEGRIFFE UND STRUKTUREN

10 | **Ein Weg zur Transformation des Lernens**

Unsere Welt verändert sich stetig, und die Zukunft ist ungewiss. Zur Bewältigung dieser Herausforderung ist Gestaltungskompetenz ein wichtiger Schlüssel. Lernen darf deshalb nie als abgeschlossen gesehen werden, sondern als steter Prozess der Neuausrichtung. Dabei spielt Playfulness eine entscheidende Rolle.

Stephanie Wössner

13 | **eSports als Lern-Ökosystem**

eSports werden, insbesondere unter jungen Menschen, immer beliebter und sind weit mehr als bloße Freizeitbeschäftigung. Das Potenzial von eSports als Bildungswerkzeug wird in der pädagogischen Praxis jedoch noch viel zu wenig genutzt. Das Erasmus+-Projekt ESPORTS möchte nun erstmals einen europäischen Rahmen schaffen, der Jugendarbeit, Hochschule und non-formale Bildung systematisch zusammenführt.

Daniel Heinz/Stefan Hintersdorf

16 | **Spielend zum Team**

Wenn es darum geht, die Teamfähigkeit von Menschen zu testen, stoßen klassische Assessmentcenter oft an ihre Grenzen. In solchen künstlichen Settings kann kaum eine Dynamik echter Zusammenarbeit entstehen. Ganz anders könnte dies bei eSports-basierten Assessments aussehen. Um einen solchen Ansatz zu erproben, wurde der Outplayed Cup entwickelt.

Tobias M. Scholz

19 | **Soziales Lernen und Kompetenzentwicklung fördern**

Soll die Zusammenarbeit in digitalen Umgebungen verbessert werden, ist eSports hervorragend dazu geeignet: Empathie, also die Fähigkeit, sich in andere hineinzusetzen, die eigenen Gefühle zu regulieren und so zu reagieren, dass es dem Team dient, kann im eSports beobachtet, reflektiert und entwickelt werden.

Sonja Gabriel

22 | **Warum schaut man anderen beim Spielen zu?**

Es mag auf den ersten Blick merkwürdig erscheinen, dass auf Streamingplattformen Millionen von Menschen sich eSports anschauen. Aber dem Prinzip nach ist eSports Sport: Es gibt bekannte Teams, Sponsoren, internationale Wettkämpfe und Preisgelder in Millionenhöhe. Und die Zuschauer profitieren auf unterschiedliche Weise: durch emotionale Bindung, Zugehörigkeitsgefühl, Identifikation oder einfach Spannung. Aus bildungsbezogener Perspektive bieten solche Streams aber darüber hinaus auch informelle Lernräume, in denen Wissen, Haltung und Spielkultur vermittelt werden.

Fiona S. Schönberg

Gespräch



Darko Petrovic,
*Business Development Lead beim
UN-Welternährungsprogramm, Rom*

„Spiele können gesellschaftliches Lernen und Handeln fördern.“

Digitale Spiele haben ein großes Potenzial als Lehrmethode in Schule, Berufsbildung und Erwachsenenbildung. Im Gespräch mit Darko Petrovic, Business Development Lead für Gaming, Sport, Medien und Entertainment beim UN-Welternährungsprogramm (WFP) mit Sitz in Rom, wird deutlich, dass dieses Potenzial noch viel mehr genutzt werden sollte und dass Gaming durchaus einen gesellschaftlichen Nutzen haben kann.

8

LERNEN IN KONTEXTEN

25 | **Die dunkle Seite von eSports**

Von Hate Speech über „Killergames“ bis zu exzessivem Spielverhalten
Thomas Wernbacher

28 | **Zukunftskompetenzen entwickeln**

Minispiele im eSports-Training
Danielle Langlois/Simone Kriglstein

31 | **eSports für Lern- und Entwicklungsprozesse nutzen**

Voraussetzungen für eSports in der Jugendarbeit – Zwei Praxisbeispiele aus Südtirol
Hannes Waldner

34 | **Mit dem eigenen Rhythmus zum Erfolg**

Zykluswissen als Superkraft im Gaming und Bildungsbereich
Susanne Sammer

36 | **Spielen ist mehr als Spaß**

Spiel und Storytelling als Mittel zum Wissenstransfer
Wolfgang Rebernik

38 | **Mehr als nur ein Spiel**

eSports als non-formales Lernfeld für Future Skills
Markus Möckel/Alexander Pfeiffer

40 | **Resilienz durch Gaming in der Corona-Krise – Ein Rückblick**

eSports Jugendliga Floridsdorf
Michael Fleischhacker

42 | **(Queere) Girls* Do Games – Frauenfeindliche Strategien von eSports Gamern**

Kritischer Standpunkt zu Bias, Macht, Unternehmen und Organisationskultur
Linda Rustemeier

Mediendienst

45 | **Fachliteratur**

Spielend lernen im digitalen Zeitalter

Ausgewählte Bücher zu eSports, Game-Based Learning, Spielend Lernen, Spiel & Weiterbildung

48 | **Online**

Linktipps zum Schwerpunkt

50 | **Aktuelle Titel**

Bücher kurz vorgestellt

Service

53 | **Termine**

54 | **Vorschau und Impressum**

Arbeitshilfen

55 | **Frauen in Führung**

Sichtbarkeit im Beruf

In einer Welt, in der digitale Fähigkeiten zum zentralen Erfolgsfaktor werden, eröffnen eSports und Gaming neue Lernräume. Aber auch Stolpersteine und Herausforderungen sind mit dem Thema eng verknüpft. In den Linkempfehlungen werden Ressourcen rund um das Lernen in digitalen Spielwelten vorgestellt und laden zum Weiterstöbern ein.



<http://www.bildungsserver.de/link/linktipps-weiterbildung>

WO GAMING ZUM WETTBEWERB WIRD: ESPORTS

eSports: Ist das wirklich Sport?

Gaming gibt es auch als Beruf. Professionelle Spieler:innen duellieren sich weltweit in Videospiele. e-Sport ist ein Massenphänomen. 2027 wird das Internationale Olympische Komitee (IOC) sogar die ersten olympischen E-SPORTS-Spiele ausrichten. Aber ist das wirklich Sport? Die Meinungen dazu gehen auseinander. Im Artikel von Quarks werden die Fakten angeschaut.

www.bildungsserver.de/onlineressource.html?onlineressourcen_id=66806



Podcast „Arbeit Bildung Zukunft“:

Future Skills und was Organisationen vom eSport lernen können

Welche Eigenschaften zeichnen gute Gamer aus? Was können Organisationen und Unternehmen von eSports lernen? Um diese und weitere Fragen kreist die Podcast-Folge (# 41) zum Thema „Faszination eSports“ des Podcasts Arbeit Bildung Zukunft.

www.bildungsserver.de/onlineressource.html?onlineressourcen_id=66844



eSports in der Ausbildung: Teamgeist spielend fördern

Teambuilding ist ein wesentlicher Bestandteil jeder erfolgreichen Ausbildung. Denn Auszubildende erwerben nicht nur fachliches Wissen, sondern auch soziale Kompetenzen, Verantwortungsbewusstsein und die Fähigkeit zur Zusammenarbeit. Doch wie lassen sich diese sogenannten „Soft Skills“ praxisnah und motivierend fördern? Eine Antwort liegt dort, wo sich viele junge Menschen ohnehin zu Hause fühlen: in der Welt digitaler Spiele. eSport – der professionelle, wettbewerbsorientierte Umgang mit Videospiele – sowie Gamification-Ansätze eröffnen neue, zeitgemäße Möglichkeiten, den Ausbildungsalltag zu bereichern. Der Blogbeitrag im Fachblog Ausbildungsmarketing des Netzwerks Q 4.0 nimmt das Thema eSports für den Ausbildungsalltag in den Blick.

www.bildungsserver.de/onlineressource.html?onlineressourcen_id=66870



GAMING IN BILDUNGSKONTEXTEN



Digitale Spiele und politische Bildung – Onlineplattform der Bundeszentrale für politische Bildung (bpb)

Digitale Spiele können Wissen, Werte und Kompetenzen vermitteln. Ob im freizeithlichen Spielen, in Lehr- und Lernkontexten oder als gelebte Games-Kultur über das Spielen hinaus: Digitale Spiele sind generationsübergreifend prägend und Austragungsort für Debatten über Gesellschaft, Geschichte und Zukunft. Entsprechend bedeutsam sind sie für eine politische Bildung, die in der gesamten Gesellschaft wirken möchte. Auf dieser Seite werden die vielfältigen Angebote der bpb zum Thema vorgestellt, unter anderem eine Übersicht über Games, die dazu beitragen können, komplexe Zusammenhänge zu verstehen und kritisches Denken zu fördern – rezensiert und kuratiert.

www.bildungsserver.de/onlineresource.html?onlineresourcen_id=9756



Digitale Spielewelten

Digitale-Spielewelten.de ist eine Online-Kompetenzplattform für Medienpädagogik in der digitalen Spielekultur. Die Plattform soll Pädagoginnen und Pädagogen Hilfestellung für den Einsatz und das Thematisieren digitaler Spiele im Unterricht oder der außerschulischen Bildung geben.

www.bildungsserver.de/onlineresource.html?onlineresourcen_id=58680



Computerspiele als Bildungsmedien? Analysen und Überlegungen zum Globalstrategiespiel Civilization

Die Autoren stellen die Frage, ob und inwiefern „Computerspiele als Bildungsmedien“ gelten können. Anhand des Globalstrategiespiels Civilization reflektieren sie das Potenzial und die Grenzen der Integration von ursprünglich als Unterhaltungsmedien gedachten Spielen in Bildungssettings. Dazu werden einzelne Spielelemente, wie die Herstellung historischer Bezüge und die Vermittlung von Informationen über den Zusammenhang von Klima und Ressourcen, auf ihren pädagogischen Gehalt hin untersucht. Die Autoren verorten das Spiel Civilization an der Schnittstelle zwischen Bildungsmedium und Unterhaltungsspiel und geben Anregungen für seine Nutzung in der Erwachsenenbildung. (DIPF/Orig.)

www.pedocs.de/frontdoor.php?source_opus=32027

HERAUSFORDERUNGEN DER SPIELEWELT



Gaming ohne Grenzen – Die Initiative zum Thema Barrierefreiheit digitaler Spiele

Digitale Spiele gehören für viele inzwischen zum Alltag dazu, viele Spieler:innen stoßen jedoch an unüberwindbare Grenzen. Die Initiative der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW zum Thema Barrierefreiheit digitaler Spiele schafft Räume der Begegnung, in denen Werte der Inklusion gestärkt und Medienkompetenz gefördert wird. In inklusiven Spieletest-Gruppen wird herausgefunden, welche digitalen Spiele mit verschiedenen Einschränkungen spielbar sind, welche Hürden vermeidbar sind oder mithilfe von Technologien überwindbar werden. Auf der Webseite gibt es eine Übersicht zu getesteten Spielen. Bewertet werden folgende Bereiche hinsichtlich der Barrierefreiheit: Hören, Verstehen, Sehen und Steuern.

www.bildungsserver.de/onlineresource.html?onlineresourcen_id=65233



Mediensuchhilfe – Tipps und Hilfen zur problematischen Nutzung von Games, Social Media und Streaming-Diensten im Kindes- und Jugendalter

Das Posten und Chatten über soziale Medien, das Spielen von Computerspielen oder das Anschauen von Videos, Filmen oder Serien über Video-Streaming-Dienste gehört für viele junge Menschen zum Alltag. Obwohl digitale Medien viele Vorteile wie Unterhaltung, Spaß und Ablenkung bieten, bergen sie auch die Gefahr einer übermäßigen Nutzung. Langfristig kann eine übermäßige Mediennutzung zu Problemen, zum Beispiel in der Schule oder zu Hause, führen. Das Internetangebot des Deutschen Zentrums für Suchtfragen des Kindes- und Jugendalters (DZSKJ) wendet sich insbesondere an Kinder und Jugendliche selbst, aber auch an ihre Angehörigen.

www.bildungsserver.de/onlineresource.html?onlineresourcen_id=65179



Online-Kurs „Gaming und Rechtsextremismus“

Der Kurs dreht sich darum, wie digitale Spiele den Alltag von Jugendlichen prägen und wie Rechtsextreme digitale Spiele für ihre Zwecke missbrauchen. Er geht außerdem darauf ein, wie das Thema Rechtsextremismus und digitale Spiele in pädagogischen Kontexten aufgegriffen werden kann und wie pädagogische Fachkräfte mit rechtsextremen Inhalten und potenziell einsetzenden Radikalisierungsprozessen bei Jugendlichen umgehen können. Der Kurs wurde für Lehrkräfte, Pädagog:innen, Sozialarbeiter:innen und andere, die mit Spieler:innen digitaler Spiele pädagogisch arbeiten, konzipiert. Er ist für Einsteiger:innen ins Thema digitale Spiele gestaltet, bietet aber auch Personen mit Vorwissen hilfreiche Informationen und Anregungen für die Praxis. Er ist zum eigenständigen Lernen konzipiert und besteht aus fünf Modulen zu jeweils rund 60 Minuten.

www.bildungsserver.de/onlineresource.html?onlineresourcen_id=65889