

WAS WEITER- BILDUNG AUS ESPORTS LERNEN KANN

EINORDNUNG

eSports werden häufig als Spezialthema betrachtet. Die Beiträge dieses Heftes zeigen jedoch etwas Grundsätzlicheres: **eSports machen sichtbar, wie Lernen unter heutigen Bedingungen tatsächlich funktioniert.**

In kompetitiven Spielsituationen entstehen Lernprozesse durch Handeln, Abstimmung, Feedback und Reflexion – unter Zeitdruck, im Team und in dynamischen Umgebungen. Genau diese Bedingungen prägen zunehmend auch die Arbeitswelt.

Gleichzeitig zeigen die Beiträge, dass Lernen über diese Situationen hinausgeht: Es umfasst auch Gestaltung, Verantwortung und die Einbindung in gesellschaftliche und organisationale Zusammenhänge.

Die folgenden vier Dimensionen bündeln zentrale Erkenntnisse aus den Beiträgen dieses Heftes und übersetzen sie in Impulse für die Weiterbildung:

- Lernen im Arbeitskontext
- Zusammenarbeit & Teamkompetenz
- Selbstmanagement & Leistungsfähigkeit
- Organisation & Lernkultur

1. LERNEN IM ARBEITSKONTEXT

Kompetenzen zeigen sich in realitätsnahen Situationen

Lernen wird wirksam, wenn es an reale Anforderungen anschließt. In eSports zeigt sich, wie Menschen unter Unsicherheit entscheiden, kommunizieren und Verantwortung übernehmen. Kompetenzen werden dabei nicht abgefragt, sondern sichtbar.

Lernen umfasst dabei nicht nur Anwendung, sondern auch Gestaltung: Durch das Entwickeln eigener Spielkonzepte oder Projekte entstehen Räume, in denen Problemlösung, Kreativität und Systemdenken zusammenwirken.

Für die Weiterbildung bedeutet das: Lernangebote sollten als Erfahrungsräume gestaltet werden, in denen Teilnehmende handeln, gestalten und ihr Verhalten reflektieren. Assessment, Training und Lernen greifen dabei ineinander.

Artikelbezug

Primär:

Wössner (10ff.) und Scholz (16ff.)

Sekundär:

Heinz/Hintersdorf (13ff.), Alexander Pfeiffer im Gespräch mit Darko Petrovic (8ff.) und Möckel/Pfeiffer (38ff.)

2. ZUSAMMENARBEIT & TEAMKOMPETENZ

Lernen ist ein sozialer Prozess

Erfolg entsteht im Zusammenspiel. Kommunikation, Empathie und Rollenverteilung entscheiden darüber, ob Teams handlungsfähig bleiben.

Zusammenarbeit zeigt sich dabei nicht nur in Teamsituationen, sondern auch in gemeinschaftlichen Lern- und Engagementkontexten. Gemeinsame Erfahrungen, Abstimmung und Reflexion werden zu zentralen Lernmechanismen.

Gleichzeitig zeigen die Beiträge auch die Kehrseite: Missverständnisse, Konflikte und toxische Dynamiken gehören zur Realität digitaler Zusammenarbeit.

Für die Weiterbildung ergibt sich daraus: Zusammenarbeit muss explizit zum Lerngegenstand werden – sowohl in formalen Lernsettings als auch in projekt- und gemeinschaftsbasierten Formaten.

Artikelbezug

Primär:

Gabriel (19ff.) und Wernbacher (25ff.)

Sekundär:

Alexander Pfeiffer im Gespräch mit Darko Petrovic (8ff.),
Scholz (16ff.) und Möckel/Pfeiffer (38ff.).

3. SELBSTMANAGEMENT & LEISTUNGSFÄHIGKEIT

Leistung basiert auf Selbstregulation

Konzentration, Energie und Belastbarkeit sind keine konstanten Größen. eSports macht sichtbar, wie wichtig der bewusste Umgang mit Stress, Emotionen und eigenen Ressourcen ist.

Leistungsfähigkeit entsteht nicht durch Dauerbelastung, sondern durch ein Zusammenspiel aus Aktivität, Reflexion und Erholung. Individuelle Voraussetzungen und Rhythmen beeinflussen dabei maßgeblich, wie Lernen gelingt.

Zugleich wird deutlich, dass Motivation und Sinn eine zentrale Rolle spielen: Lernen entfaltet Wirkung dort, wo es als relevant und wirksam erlebt wird.

Für die Weiterbildung heißt das: Selbstmanagement umfasst sowohl den Umgang mit Belastung als auch die bewusste Steuerung von Motivation und Lernprozessen.

Artikelbezug

Primär:

Langlois/Kriglstein (28ff.) und Sammer (34ff.)

Sekundär:

Alexander Pfeiffer im Gespräch mit Darko Petrovic (8ff.) und Gabriel (19ff.)

4. ORGANISATION & LERNKULTUR

Lernen ist systemisch eingebettet

Lernen findet in Strukturen und Kulturen statt. eSports verbindet formale, non-formale und informelle Lernprozesse und zeigt, wie stark diese miteinander verflochten sind.

Kompetenzen entstehen dabei nicht nur in organisierten Lernsettings, sondern auch in Communities, Vereinen, medialen Öffentlichkeiten und Engagementkontexten. Diese Lernprozesse bleiben jedoch häufig unsichtbar und müssen anschlussfähig gemacht werden.

Zugleich wird deutlich: Diversität, Teilhabe und Fairness entstehen nicht automatisch – sie müssen gestaltet werden. Digitale Räume prägen Verhalten und sind nicht neutral.

Darüber hinaus zeigt sich, dass Lernen auch gesellschaftliche Wirkung entfalten kann – wenn Erfahrungen reflektiert und in Handlungszusammenhänge überführt werden.

Für die Weiterbildung bedeutet das: Lernangebote müssen im Kontext von Organisation, Kultur und Gesellschaft gedacht und aktiv gestaltet werden.

Artikelbezug

Primär:

Heinz/Hintersdorf (13ff.), Schönberg (22ff.), Möckel/Pfeiffer (38ff.), Fleischhacker (40ff.) und Rustemeier (42ff.)

Sekundär:

Alexander Pfeiffer im Gespräch mit Darko Petrovic (8ff.)



FAZIT

Die Beiträge dieses Heftes

zeigen: eSports liefern keine fertigen Lösungen – aber sie machen zentrale Prinzipien sichtbar.

Lernen ist

situativ – sozial – individuell – systemisch und zugleich verbunden mit Gestaltung, Verantwortung und Wirkung.

Diese Perspektive eröffnet neue Möglichkeiten für die Gestaltung von Weiterbildung.