

„Lernprozesse und Kompetenzentwicklung im Kontext von E-Sport“

Dipl.-Päd. Tanja Adamus, Universität Duisburg-Essen, Lehrstuhl für Mediendidaktik und Wissensmanagement

Im Fokus des vorzustellenden Dissertationsprojektes stehen jene ComputerspielerInnen, die ihre Tätigkeiten selber als elektronischen Sport, den sogenannten E-Sport, begreifen. Von einem Großteil der Öffentlichkeit unbemerkt, hat sich hier eine Jugendszene entwickelt, in der sich ComputerspielerInnen in (inter-)nationalen Wettbewerben in strikter Analogie zum „klassischen“ Sport miteinander messen. Um das hohe Niveau spielerischen Könnens, welches hierfür nötig ist, zu erreichen, ist eine zeitintensive und gezielte Beschäftigung mit den entsprechenden digitalen Spielen Voraussetzung. Wird nun die These der Protagonisten des Game Based Learning wie James Paul Gee oder Marc Prensky hinzugezogen, dass in (kommerziellen) Computerspielen nicht nur spielimmanente Lernprozesse stattfinden, sondern auch Kompetenzen für die Welt jenseits dieser erworben werden können, müssten sich diese doch gerade am Beispiel der Gruppe der E-SportlerInnen am deutlichsten aufzeigen lassen.

Auf dieser These aufbauend steht daher die Entwicklung eines theoretisch und empirisch fundierten Modells zur Kompetenzentwicklung durch E-Sport im Zentrum des Forschungsinteresses. In Bezugnahme auf das klassische Kompetenzmodell von Roth 1971¹, welches zwischen den Ebenen der Sach-, Selbst- und Sozialkompetenz differenziert, und dessen Erweiterung durch Kerres et al. 2005², die auf jeder Ebene zusätzlich zwischen Einstellungen, Wissen und Fähigkeiten unterscheiden, sollen die einzelnen Kompetenzen, die durch E-Sport erworben werden können, herausgearbeitet und konkret benannt werden. Auf der theoretischen Ebene wird E-Sport dabei als ein mehrdimensionales Phänomen begriffen, weshalb auf bereits bestehende wissenschaftliche Erkenntnisse der folgenden vier Themenbereiche zurückgegriffen werden soll: spielimmanente Lernprozesse in kommerziellen Computerspielen, Lernprozesse in Jugendszenen, Lernpotenziale des Sports und die Expertiseforschung in der kognitiven Psychologie.

Im empirischen Teil des Projekts soll dann überprüft werden, wie AkteurInnen die für den E-Sport benötigten Kompetenzen erwerben. Mittels einer im Februar 2009 durchgeführten Onlinebefragung, an der 1.319 E-SportlerInnen aus dem deutschsprachigen Raum teilnahmen, wurde neben grundlegenden E-Sport spezifischen Daten ermittelt, wie sich das Training, als die vermutete Hauptaktivität mittels der Kompetenzen erworben werden, gestaltet, welche Aspekte die AkteurInnen in diesem Zusammenhang für besonders wichtig erachten und welche Einstellungen zum Lernpotenzial von Computerspielen in der E-Sports Szene generell vorherrschen. Darauf aufbauend sollen im Zeitraum Juli bis September 2009 qualitative Interviews und Replay-Analysen mit jeweils zehn Amateur- und zehn Profispielern des Strategiespiels Warcraft3 durchgeführt werden. Hierdurch soll ein tiefergehender Einblick in die individuellen Lernprozesse im E-Sport erworben sowie aufbauend auf dem Chunking-Ansatz der Expertiseforschung und daraus abgeleiteter Methoden Unterschiede vor allem in Bezug auf die erworbenen kognitiven Kompetenzen zwischen den beiden Gruppen ermittelt werden.

Ziel des hier beschriebenen Dissertationsprojektes ist es somit unter Rückgriff auf die Gruppe der E-SportlerInnen ein Modell zum Kompetenzerwerbspotenzial digitaler Spiele zu entwickeln, welches sich in (leicht) veränderter bzw. abgeschwächter Form dann auch auf die durchschnittlichen SpielerInnen übertragen lässt und damit einen Beitrag zu der generellen Diskussion um das mögliche Lernpotenzial kommerzieller Computerspiele liefert.

1 Roth, H.: Pädagogische Anthropologie – Grundlagen einer Entwicklungspädagogik. Band 2: Entwicklung und Erziehung, Hannover, 1971

2 Kerres, M., Euler, D., Seufert, S., Hasanbegovic, J. & B. Voß: Lehrkompetenz für eLearning Innovationen in der Hochschule. Ergebnisse einer qualitativen Studie zu Maßnahmen der Entwicklung von eLehrkompetenz. SCIL-Arbeitsbericht 5, St.Gallen, 2005