



# Einfluss der Teilnahme an Esport auf die Entwicklung von Kompetenzen für das 21. Jahrhundert bei Jugendlichen

## Eine systematische Übersicht



### Was sind Esports?

Esports („electronic sports“) sind organisierte, wettbewerbsorientierte Computerspiele. Sie reichen von Multiplayer-Online-Battle-Arenas (z. B. League of Legends) über First-Person-Shooter bis zu Strategiespielen und Sportsimulationen. Spieler:innen trainieren taktisches Denken, Teamwork, Kommunikation und technisches Geschick in Turnieren oder Online-Ligen.

#### Problem / Kontext



Viele Jugendliche lieben eSports. Aber: Was lernen sie dabei wirklich - und ist das für die Schule relevant?

#### Neue Idee / Forschungsfrage



Diese Studie fragt: Welche Kompetenzen des 21. Jahrhundert werden durch eSports gefördert?

#### Ergebnisse



Am stärksten gefördert: Teamarbeit & Kommunikation und Problemlösen, Selbstregulation, Informationssuche

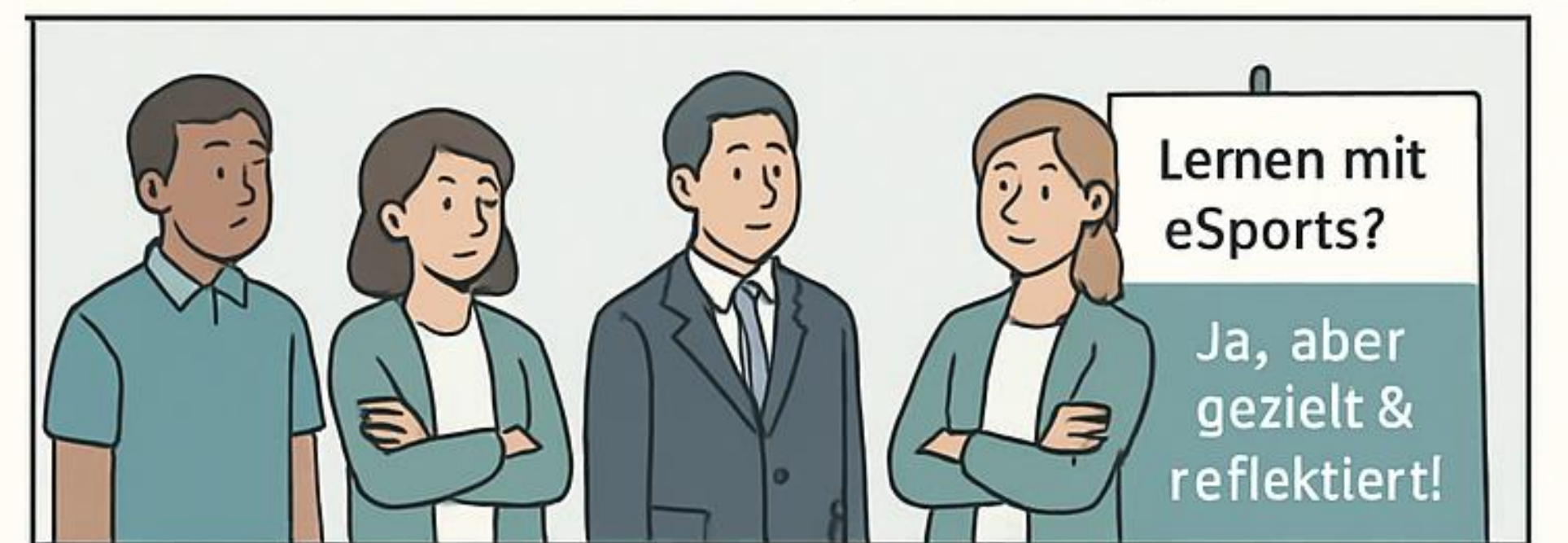
#### Implikationen für die Bildungspraxis



eSports könnten gezielt zur Förderung von Schlüsselkompetenzen in der Schule genutzt werden.



#### Takeaway für Bildung



Fazit: eSports haben großes Potenzial – wenn sie didaktisch klug eingebunden werden.

## Forschungssynthese

### Problemstellung

- Esport ist in den letzten Jahren rasant gewachsen und prägt Freizeit- und Lernkulturen junger Menschen
- Studien deuten auf Potenzial für 21st-Century-Skills (z. B. Kommunikation, Teamarbeit, Problemlösen) hin
- Bisher fehlte eine systematische Analyse, welche Fähigkeiten Esports fördern, wie sie erworben werden und welche Risiken bestehen

### Ziel der Forschungssynthese

Systematisches Review (2010–2021) zu den Auswirkungen von Esports auf die Entwicklung von 21st-Century-Skills bei Jugendlichen

#### Analyse von:

untersuchten Methoden  
Effekten verschiedener Spieltypen  
zugrunde liegenden Mechanismen  
möglichen negativen Effekten

#### Forschungsfragen:

1. Welche methodischen Ansätze nutzt die Esports-Forschung?
2. Welche Spieltypen fördern welche Skills?
3. Über welche Spielmechaniken erfolgt der Kompetenzerwerb?
4. Welche Risiken und Trade-offs bestehen?

### Methodik

- Systematisches Review nach PRISMA-Kriterien
- Datenbanken: Web of Science, Scopus, Google Scholar (2010–2021)
- 1023 Treffer → 66 empirische Studien einbezogen
- Analyse anhand des KSAVE-Modells (Kommunikation, Kollaboration, kritisches Denken, ICT-Literacy, Citizenship)

### Ergebnisse

Häufig untersuchte Skills:  
Kommunikation (n=15), Kollaboration (n=21), Metakognition (n=16), Problemlösen (n=7)

#### 1. Spieltypen & Skills

MOBA, MMORPG, MMOG → Teamarbeit, Führung, Kommunikation  
FPS, RTS, Sandbox → Aufmerksamkeit, Reaktionszeit, Strategien  
Sandbox/MMORPG → Kreativität, Forschungskompetenz

#### 2. Mechanismen

Virtuelle Communities, soziale Interaktion, Quests, Narrative, Belohnungssysteme fördern Lernen

#### 3. Transfer

Fähigkeiten wie Führung, Kommunikation, Problemlösen teils auf Schule/Beruf übertragbar – aber empirisch noch wenig belegt

#### 4. Negative Effekte

Aggression, toxisches Verhalten, Suchtpotenzial, Geschlechterstereotype; brauchen klare Regeln & Prävention

### Einordnung DigComp

Umgang mit Informationen & Daten

Kommunikation & Zusammenarbeit

Kreation digitaler Inhalte

Sicherheit

Problemlösen

### Praktische Implikationen

Esports bieten Chancen zur Förderung von Teamwork, Leadership, Digitalen Kompetenzen und kritischem Denken

Einsatz in Schule möglich, z. B. für Projektlernen, digitale Citizenship, Inklusion

Lehrkräfte können Esports nutzen, um Unterricht spielbasiert, kollaborativ und kompetenzorientiert zu gestalten

Klare Leitlinien nötig, um exzessives Spielen, Aggression oder Diskriminierung zu vermeiden

Verbundpartner des Metavorhabens: