

DGS – News

Finale Deutsche Games Schulmeisterschaft (DGS) 2015 auf der gamescom, Köln, als Gast auf dem Jugendforum NRW

Die Deutsche Games Schulmeisterschaft (DGS) ist der bundesweite eSport - Wettbewerb für Schulen im Computerspiel. An diesem Sport nehmen Schüler online teil. Das Finale der DGS wird am Samstag, 9.8.2015 auf der gamescom am Stand des Jugendforum NRW bei dem Partner n!faculty, Halle 10.2 live ab 10 h ausgetragen.

Alle Schulen und Interessierten können die Finalsspiele um den Wanderpokal online verfolgen.

Qualifiziert für das Finale haben sich im Mannschaftswettbewerb League of Legends die Schulen:

1. Johannes-Kepler-Gymnasium Chemnitz
2. Johann-Gottfried-Herder Gymnasium Schneeberg
3. Rudolf-Koch-Schule Offenbach a.M.

Bei FIFA15 kämpfen KnuSper, Forward09 und Heckflosse007 um den Titel.

Am Donnerstag, 07.08.2015 und Freitag, 08.08.2015 finden regionale Schülermeisterschaften mit Teilnehmern aus Schulen in NRW, Bayern und Hamburg jeweils ab 10:00 h statt. Teilnahme ist auch kurzfristig noch möglich. Die Anmeldung erfolgt vor Ort am Stand des Jugendforum NRW bei dem Partner n!faculty, Halle 10.2. oder unter <http://www.schulmeisterschaft.de/support/>.

Die Siegerehrung der Deutsche Games Schulmeisterschaft ist Samstag, 09.08.2015 um 17.30 h Speaker`s Corner desJugendforums NRW.

Geehrt werden ebenfalls werden die Gewinner des Doku-Wettbewerbs Deutsche Games Schulmeisterschaft und Stiftung Digitale Spielekultur.

Pressekontakt für Anfragen DGS News

J.Peter Lemcke

Telefon: 0172 79 19 725

Email: mail@schulmeisterschaft.de

Web: <http://www.schulmeisterschaft.de/>

DGS – News

eSport weltweit im Kommen

In Asien und den USA ist e-Sport seit vielen Jahren fester Bestandteil der Kultur. „eSport (engl.: *electronic sport*) bezeichnet das wettbewerbsmäßige Spielen von Computer- oder Videospiele im Einzel- oder Mehrspielermodus.“ (Müller-Lietzkow, 2006)

2014 berichtet die New York Times, dass bereits mehr als 10 000 Studenten verschiedener amerikanischer Universitäten an eSport Wettbewerben teilnehmen. Die Teams erreichen schon jetzt den Status, die Popularität und das Einkommen der Fußball-, Football- oder Eishockey-Teams. Der stellvertretende Sportdirektor der Morris University zitiert dazu gern die Frage seiner Frau: „Why should it -(money)- only be given to some kid who can put a ball in a hole?“

eSport in der Schule?

eSport erreicht auch in Deutschland zunehmend die Jugendszene. Im Lauf des kommenden Jahrzehnts wird eSport den Presseberichten nach einen ähnlichen Raum einnehmen, wie Fußball. Dieser Trend zeigt sich auch bei der Deutschen Games Schulmeisterschaft (DGS). Seit 2007 haben über 1000 Schulen an der DGS teilgenommen. In diesem Jahr kämpfen 80 Schulen mit über 600 Schülern um den Wanderpokal „Beste eSport Schule“.

Nun ist Schule ein geschützter Raum und die Verantwortlichen stehen vor einem Dilemma: Auf der einen Seite ist ihr oberster Bildungsauftrag, jungen Menschen ein Fundament für gesellschaftliche Teilhabe mitzugeben. Dafür, so Scholtz, müssen sie „*die Lebenswelt der Schüler im Blick behalten*“. Die findet zunehmend über digitale Medien statt. Auf der anderen Seite soll Schule kulturelle Werte vermitteln. Aber die realistischen Szenarien in digitalen Medien entführen oft in den Gegenentwurf unserer angestrebten Lebenswelt. Sie zeigen viel deutlicher als traditionelle Spiele, dass Verzerrung von Normen den Reiz des Spiels ausmachen.

Und doch lässt sich gerade mit eSport beides pädagogisch zielführend verbinden. Denn der Forschungsstand zeigt mittlerweile, dass spielerisch ausgeübte kämpferische Konsumhandlungen fit machen für den Umgang mit Konflikten und Wettbewerben in der „realen“ Lebenswelt. Hierzu hat sich die DGS mit häufig genannten Unsicherheiten auseinandergesetzt:

1. Förderung von Konsumverhalten bei Betonung von Kriegs- und Kampfhandlungen
2. Kommerzialisierung der Spiele und Einfluss von Werbung
3. Pädagogische Begleitmaßnahmen nicht erkennbar (Qualitätskriterien für Schülerwettbewerbe)

Förderung von Konsumverhalten bei Betonung von Kriegs- und Kampfhandlungen („Wenigstens in der Schule sollten Kinder und Jugendliche etwas Vernünftiges lernen! ")

„*Children, unlike cats, have to go to school, I suppose. But we live in a global world full of complex systems, risks and dangers - many due to our own adult, serious but simplistic, linear thinking that is so often unaware of alternative realities*“. (Klein, Gee 2007)

Lebewesen stabilisieren sich durch Herausforderungen (Sutton-Smith). Konflikte trainieren ist für Brian Sutton-Smith eine „gesunde Selbstbehauptung“ mit der ein „überdauerndes und

optimistisches Interesse an seinem Gegenstand erworben wird". Dieses Training ist in unserer menschlichen Gesellschaft aber schwierig, weil die Ursachen unserer Konflikte auf einer linearen Achse liegen und Handlungen nicht reversibel sind. Sutton-Smiths Annahme, dass reversible Handlungen das Wesen des Spiels kennzeichnen, wurde mittlerweile empirisch belegt. *„Spieler... können dadurch ihre Umwelt differenzierter einschätzen.“* (Weh). Jeder Richtungswechsel *„... opens up an new perspective on reality.“*(Mook). Dazu gehört auch in unserer Gesellschaft der Wettbewerb und mit ihm - wie unerschwinglich auch immer - Kriegs- und Kampfhandlungen. Wie in jedem Spiel werden sie als Gegenstand nicht kopiert, sondern gespiegelt. Bei eSport geht es deshalb auch nicht primär um Medienkompetenz, als um die Nutzung des Mediums für den Erwerb fundamentaler Kompetenzen für das Leben in pluralen Gesellschaften.

Und weil sie aktuelle Konfliktthemen in Handlungsformen umsetzen, entwickeln sich Spiele analog zur Komplexität einer Gesellschaft. Heute sind digitale Medien am Besten geeignet, die Vielschichtigkeit aus fortschreitendem Wissen und Widerständen in komplizierten sozialen Beziehungen anzugreifen.

eSport-AGs an der Claus-von-Stauffenberg-Schule, Rodgau :

„Da in unserer Schule, wie bei den meisten Schulen, die Rechner nicht für Online-Games ausgerichtet sind, haben wir uns entschieden wöchentlich einmal Replay-Analysen in der AG durchzuführen. (...). Zudem bietet die AG einen organisatorischen Rahmen, u.a. werden interne Turniere durch die Schüler selbst organisiert, die außerhalb der Schulzeit stattfinden, sodass die drei von uns gemeldeten Teams für League of Legends ein optimales Training erhalten. (...) Nicht zuletzt ist natürlich auch noch zu erwähnen, dass Computerspiele viel Spaß machen, viele SchülerInnen gehen auch in der Oberstufe noch nicht mit Freude jeden Tag in den Unterricht, sondern eher weil sie es müssen. AGs bieten daher die Möglichkeit den Schulalltag etwas aufzupeppen und in lockerer Atmosphäre auch mal den einen oder anderen Lehrer von einer anderen Seite kennenzulernen, was bestimmt auch positive Auswirkungen auf den weiteren Unterricht hat.“

T. Andrä, Lehrer für Politikwissenschaften und Deutsch, Interview mit S.A.E.

<http://www.schulmeisterschaft.de/de/news/253186/>

Kommerzialität der Spiele und Einfluss von Werbung

Incentives zur Produktion multikomplexer Settings bietet bisher nur der Markt im kommerziellen Wettbewerb - wie bei anderen in der Schule verwendeten Mitteln auch. Der Werbeaspekt lässt sich dabei nicht verhindern. Da eSport eine Selektion der Spiele voraussetzt, könnte dieser Aspekt jedoch gerade durch den schulischen Rahmen mit thematisiert werden.

Es wäre natürlich wünschenswert, wenn Universitäten oder auch Schulen Vergleichbares entwickeln würden. Dazu gehören allerdings innovative Ideen und kompetenter Nachwuchs. Gerade Schulen müssten sich eigentlich rechtzeitig die Frage stellen, wie sie auf den steigenden Bedarf an Informationsingenieuren reagieren. Laut FAZ fehlt es aber an Herausforderungen im Lehrplan. *„Damit bilden wir eine Generation von Anwendern heraus.“* Jeder Wettbewerb setzt Anreize, um sich Problemen zu stellen. Im eSport bietet sich die Chance,

Pädagogische Begleitmaßnahmen nicht erkennbar (Qualitätskriterien für Schülerwettbewerbe)

eSport erfüllt sämtliche Zielsetzungen, welche die KMK in ihren Qualitätskriterien für Schülerwettbewerbe voranstellt. Pädagogische Begleitmaßnahmen stehen mittlerweile in umfangreichem Maß zur Verfügung und werden weiter entwickelt. Dabei handelt es sich um Reflexions- und Transformationsschritte, die auch Nicht-Spieler einbinden und das Konsumverhalten der Spielenden durchbrechen. Denn wie bei anderen Sportereignissen auch entstehen bei eSport kollaterale Handlungsfelder. Dazu gehört mediale Berichterstattung (casts), Eventplanung, PR, Interviews, Reviews und Kritiken u.a.m. Im Auftrag des Bayerischen Familienministeriums hat z.B. die Firma gameslab Methoden zur Nutzung digitaler Spielmedien entwickelt (gameslab.jff.de). In mehreren Bundesländern werden Events durch wissenschaftliche Institute begleitet. Zusammen mit der Stiftung Digitale Spielkultur in Berlin hat die DGS beispielsweise einen Wettbewerb zur Dokumentation von eSport-Veranstaltungen ins Leben gerufen. Die Ergebnisse werden in Hochschulen ausgewertet.

Fazit

Spielen erzeugt ein emanzipiertes Vertrauensverhältnis. Schulen können davon vor allem bei sensiblen Phasen und Herausforderungen profitieren: am Übergang ins Berufsleben, bei Problemen mit Inklusion oder Integration von Migranten. eSport schafft gesunde Selbstbehauptung und Einschätzungsvermögen - eine echte Chance für Entscheidungsfähigkeit und gesellschaftliche Teilhabe.

Quellen:

- Gee, J.P.: Cats and Portals - Video games, Learning, and Play, in Dyson, P. (Hsgb.): American Journal of Play, Nr.2,229 - 243, University of Illinois Press, 2008
FAZ 134. Schröder, C.: Eine Heimat für Hacker, C3, 13.-14.6.2015
Wingfield, N.: *E-Sports at College, with Stars and Scholarship*, New York Times
<http://nyti.ms/1D02tAk>
Mook, B.: Therapeutic Play, *From Interpretation to Intervention*, in: Play and Intervention, 39-52
State University of New York Press, 1994
Müller-Lietzkow, J.: *Leben in medialen Welten - eSport als Leistungs- und Lernfeld*, Vortrag zum Symposium „Chemnitz spielt“ Deutsches Spielmuseum, 2006
Scholtz, Ch.: Spielwahl und Spielpraxis
Sutton-Smith, B.: *Die Dialektik des Spiels*, Hofmann Schorndorf, 1978
Weh, I.: *Limitierte symbolische Generalisierungen als Kennzeichen des Spiels*, TU Chemnitz, 2010

Redaktion: J.Peter Lemcke / Dr. Ina Weh