



November 2021 bis Februar 2022 | RBZ Wirtschaft . Kiel, Westring 444, 24118 Kiel

Turnier mit Hintergedanken – zwei Klassen des RBZ Wirtschaft . Kiel trainieren für E-Sport-Finale

Kinder und Jugendliche spielen heutzutage mehr Computerspiele denn je. Auf der einen Seite nimmt dadurch die Gefahr von Spielsucht zu, die bereits im Jahr 2018 von der WHO als Krankheit eingestuft wurde¹ und Probleme wie etwa Überschuldung oder Abstinenz vom Schulunterricht nach sich ziehen kann. Auf der anderen Seite schlummern hier aber auch Potentiale für den Arbeitsmarkt, weil zahlreiche Berufsfelder im weiteren Zusammenhang mit E-Sport und Gaming stehen. Zudem wird dieses Thema immer häufiger auch in der Öffentlichkeit diskutiert; so ist sogar das Internationale Olympische Komitee (IOC) nach anfänglichem Zögern im Jahr 2021 einen Schritt auf die E-Sportler zugegangen und hat Mitte des Jahres die „Olympic Virtual Series“ veranstaltet, ein Event für digitale Sportwettbewerbe.²

Diesen Bedrohungen einerseits und Potentialen andererseits möchten Martin Eisenhardt und Thorben Demand, Lehrer am RBZ Wirtschaft . Kiel, mit einem Projekt Rechnung tragen. Die Leitidee des Projektes ist es, dass sich die beteiligten Schülerinnen und Schüler mit den Gefahren, Herausforderungen und (beruflichen) Chancen des Themas Computerspiel / E-Sport auseinandersetzen und sowohl das eigene (Spiel-)Verhalten zu reflektieren lernen als auch Möglichkeiten für die berufliche Zukunft ableiten können.

Eine elfte und eine zwölfte Klasse des Profils Wirtschaftsinformatik am Beruflichen Gymnasium bereiten sich derzeit drei Monate lang auf das bundesweit zugängliche Turnier „EsportZ – Deutsche Schulmeisterschaft“³ vor, das veranstaltet wird von der „ZEIT für die Schule“ und der „ESL“ (Electronic Sports League)⁴. Am 02.11.2021 von 08:00 bis 14:00 Uhr fand ein erstes gemeinsames Training der Klassen statt und es wurde ein Einstieg in das Thema E-Sport vollzogen, begleitet durch pädagogisch ausgearbeitete Unterrichtsinhalte. Weitere wichtige Informationen erhielten die Schülerinnen und Schüler am folgenden Tag durch einen Vortrag von Dr. Oliver Daum (Anwalt für Arbeitsrecht mit Spezialisierung auf E-Sport-Recht) von 09:45 bis 11:15. Für den 10.11.2021 von 14:00 bis 17:30 Uhr waren Lernen in der Distanz am LEZ (Landeszentrum für eSport und Digitalisierung Schleswig-Holstein⁵) in Kiel sowie ein zweites gemeinsames Training angesetzt, bevor am 15.11. die Vorrunde begann, die dem fortlaufenden freien Training von zuhause aus zu unterschiedlichen Zeiten am Nachmittag oder frühen Abend gewidmet ist. Ernst wird es am 05.02.2022, denn dann findet das Online-Finale der Deutschen Schulmeisterschaft statt, deren Siegerteam ein Meet & Greet mit einem Spieler des international erfolgreichen „League of Legends“-Teams G2 sowie signierte G2-Trikots für alle Teammitglieder als Belohnung winken⁶.

Mit dem Projekt möchten die beiden Lehrer Thorben Demand und Martin Eisenhardt den Gefahren der Spielsucht entgegenwirken und sprechen während der Trainingszeiten mit den Schülerinnen

1 <https://www.tagesschau.de/ausland/who-spielsucht-101.html>.

2 <https://olympics.com/en/featured-news/olympic-virtual-series-everything-you-need-to-know>.

3 <https://www.zeitfuerdieschule.de/veranstaltungen/esportz-wir-bringen-den-e-sport-in-deutschlands-schulen/>.

4 <https://www.eslgaming.com/>.

5 <https://lez.sh/>.

6 <https://www.zeitfuerdieschule.de/faecher/medienkunde/esportz-alle-wichtigen-informationen-zum-grossen-schulturnier/>.

und Schülern in verschiedenen Diskussionsrunden über die Themen Spielsucht (Wie viel spiele ich? Ab wann bin ich süchtig?) sowie Kostenfallen wie P2W⁷. Neben der kritischen Auseinandersetzung wollen sie aber auch die Potentiale für den Arbeitsmarkt aufzeigen und den Schülerinnen und Schülern vor allem die Berufsfelder näherbringen, die im weiteren Zusammenhang mit E-Sport und Gaming stehen (Grafikdesigner / -designerin, Spieleentwickler / -entwicklerin, Marketing Producer / Producerin, Rechtsanwalt / -anwältin, Manager / Managerin von Organisationsstrukturen im E-Sport wie Clans, Sponsoringpartner, Trainer / Trainerin, Technischer Mitarbeiter / Technische Mitarbeiterin zum Aufbau von Netzwerken etc.).

„Gerade hier sehen wir die Beruflichen Schulen in besonderem Maße in der Pflicht zu Aufklärung und Beratung. Von der „ZEIT für die Schule“ als der Mitveranstalterin des Projekts gibt es zu diesem Thema spannendes Unterrichtsmaterial mit Podcasts, Beschreibungen und Internetquellen zu vielen spannenden Berufsfeldern rund um das Thema E-Sport samt ausformulierten Arbeitsaufträgen zur Reflexion für die Schülerinnen und Schüler“, so Martin Eisenhardt, Lehrer für Gemeinschaftskunde am RBZ Wirtschaft . Kiel.

„Die Teilnahme an diesem Turnier bringt eine praktische Komponente in das Projekt, welche geeignet ist, die Schülerinnen und Schüler zu motivieren und sie eigene Erfahrungen im Bereich E-Sport sammeln zu lassen. Auch kann der sportliche Wettbewerb die Klassengemeinschaft sowie den Austausch der Klassen innerhalb des Profils Wirtschaftsinformatik stärken, da wir uns als Trainingspartner gemeinsam auf das Turnier vorbereiten“, fügt Thorben Demand, der Wirtschaftsinformatik unterrichtet, hinzu.

Gerhard Müller, Schulleiter des RBZ Wirtschaft . Kiel, bedankt sich bei den beiden Kollegen für das Engagement: „Es ist enorm wichtig, dass wir als ausgezeichnete „Digitale Schule“ den uns anvertrauten jungen Menschen Kenntnisse und Reflexionsvermögen im Bereich Gaming und E-Sport vermitteln. Schließlich handelt es sich um ein Thema, das in dieser Generation sehr präsent ist; sie sollte sich sowohl der Gefahren als auch der Zukunftsperspektiven bewusst sein, die damit verbunden sind.“

Text: Martin Eisenhardt, Thorben Demand, Dr. Kerstin Brix

Sie möchten über dieses Thema berichten? Wir helfen Ihnen gern:

Dr. Kerstin Brix
Presse- und Öffentlichkeitsarbeit
Regionales Berufsbildungszentrum (RBZ) Wirtschaft . Kiel
Westring 444, 24118 Kiel
Tel.: 0431-1698 525
E-Mail: kerstin.brix@rbz-wirtschaft-kiel.de

⁷ Pay to Win – vermeintlich kostenfreie Spiele, die durch Glücksspielelemente wie das Kaufen von Schatztruhen mit echtem Geld dem Käufer / der Käuferin Vorteile gegenüber anderen Spielenden verschaffen.