

Jörg Müller-Lietzkow: Leben in medialen Welten

Der nachfolgende Beitrag untersucht vor dem Hintergrund der starken Zunahme der Popularität des E-Sports bei Jugendlichen in Deutschland die Frage nach möglichen Transferfeldern, wo neben dem Spielelement Lernanteile liegen könnten. Dabei wird von einem wettkampf, beziehungsweise leistungsorientierten E-Sportverständnis ausgegangen. Dies erlaubt, grundsätzlich auf die Grundlagen der Leistungsmotivationspsychologie zurückgehende Gedanken mit in den Kanon der Transferüberlegungen aufnehmen zu können. Am Ende stehen ein Ausblick und drei Forderungen nach a) verstärkter Forschung, b) Pilotversuchen im Schulalltag und c) der Ausweitung des Angebots.

(merz 2006-04, S. 28-33)