merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de
| ISSN 0176-9418

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

Benjamin Bonn/Johannes Karsch: eSports, Sport und Schule

Beitrag aus Heft »2019/02 Computerspiele in der Jugendarbeit«

In Wissenschaft und (Sport-)Politik ist das Verhältnis von Sport und eSports derzeit Thema. Der Beitrag vermutet hieraus entstehende Konsequenzen für das Bildungssystem und fragt deshalb, welche Perspektiven diese Auseinandersetzung für Schulen mit sich bringt. Nach Thematisierung aktueller Diskurslinien zum Verhältnis von Sport und eSports skizziert der Beitrag Szenarien für zukünftige Entwicklungen im Bildungssystem und schließt mit einem Ausblick zur (pädagogischen) Bedeutung von eSports.

Literatur

Adamus, Tanja (2010). E-Sport – Computerspiele im Spannungsfeld von Sport und (digitaler) Jugendkultur. In: Ganguin, Sonja/Hoffmann, Bernward (Hrsg.), Digitale Spielkultur. München: kopaed, S. 203–214.

Adamus, Tanja (2015). Organisation und Gestaltung von Lernprozessen in Computerspielen – eine Untersuchung am Beispiel der deutschen E-Sport-Szene. Dissertation. Universität Duisburg-Essen.

Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU) (2017). Jahresreport der Computer- und Videospielbranche in Deutschland 2017. www.game.de/wp-content/uploads/2017/09/game_Jahresreport_2017_interaktiv.pdf [Zugriff: 05.01.2019]

Deutscher Olympischer Sportbund e.V. (DOSB) (2018). Umgang mit elektronischen Sportartensimulationen, eGaming und „eSport“ Positionierung von DOSB-Pra□sidium und –Vorstand. https://cdn.dosb.de/user_upload/www.dosb.de/uber_uns/eSport/DOSB-Positionierung-eSport.pdf [Zugriff: 05.01.2019]

eSport-Bund Deutschland e. V. (Esbd) (2018). Esport in Deutschland 2018. Strukturen, Herausforderungen und Positionen aus verbandlicher Sicht. https://esportbund.de/2018/08/24/publikation-esport-in-deutschland-2018-strukturen-herausforderungen-und-positionen [Zugriff: 02.01.2019]

Koalitionsvertrag zwischen CDU, CSU und SPD (KoaV) (2018). Ein neuer Aufbruch fu□r Europa. Eine neue Dynamik fu□r Deutschland. Ein neuer Zusammenhalt fu□r unser Land. www.cdu.de/system/tdf/media/dokumente/koalitionsvertrag_2018.pdf?file=1 [Zugriff: 20.12.2018]

Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM) (2010). Best-practice-Kompass. Computerspiele im Unterricht. www.medienanstalt-nrw.de/fileadmin/lfm-nrw/ Publikationen-Download/BestPracticeKompass_Computerspiele_Web.pdf [Zugriff: 03.01.2019]

kopaed verlagsgmbh | Arnulfstraße 205 | 80634 München
kopaed verlagsgmbh | fon 089.688 900 98 | info@kopaed.de | www.kopaed.de

Luhmann, Niklas (2014). Das Erziehungssystem der Gesellschaft, 5. Auflage. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs) (2016). JIM-Studie 2016. Jugend, Information, (Multi-) Media. www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2016/JIM_Studie_2016.pdf [Zugriff: 05.01.2019]

Ministerium für Schule und Weiterbildung des Landes Nordrhein-Westfalen (MSW) (2014). Rahmenvorgaben für den Schulsport in Nordrhein-Westfalen. Frechen: Ritterbach.

Müller-Lietzkow, Jörg (2006). Leben in medialen Welten. E-Sport als Leistungs- und Lernfeld. In: merz | medien + erziehung, Jg. 50 (4), S. 28–33.

Wissenschaftliche Dienste (WD) (2017). Ist E-Sport Sport? Stand der Diskussion. www.bundestag.de/blob/515426/c2a9373a582f7908c090a658fdff1af8/wd-10-036-17- pdf-data.pdf [Zugriff: 05.01.2019]