

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 Videospielebranche 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-Präsidentium 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 (KoA) (2018). Ein neuer Aufbruch für Europa. Eine neue Dynamik für Deutschland. Ein neuer Zusammenhalt für 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]

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