

## Markus Breuer: Zur Förderungswürdigkeit des E-Sports

Beitrag aus Heft »2009/03: Wie gut ist Medienpädagogik?«

Der E-Sport, also das wettkampfmäßige Betreiben von Computer- und Videospielen hat in den vergangenen Jahren eine erstaunliche Entwicklung vollzogen. Während sich die öffentliche Diskussion bzgl. dieser Medien meist mit Sanktionen im Rahmen der Killerspieldebatte befasst, zeigt der Beitrag, dass der E-Sport durchaus Möglichkeiten zur Steigerung der Medienkompetenz von Jugendlichen offenbart, die von öffentlicher Seite bislang nicht adäquat genutzt wurden. Literatur Bickelmann, Karin/Sosalla, Werner (2002). Medienkompetenz. Voraussetzungen, Förderung, Handlungsschritte. Berlin: Vistas. Hugger, Kai-Uwe (2008). Medienkompetenz. In Sander, Uwe/von Gross, Friederike/Hugger, Kai-Uwe (Hrsg.), Handbuch Medienpädagogik. Wiesbaden: VS Verlag. S. 93-99. Klink, Alice/Marcolesco, Michael/Siemens, Sönke/Wolling, Jens (2008). Sport in virtuellen und realen Welten. Eine Befragung unter Jugendlichen. In Quandt, Thorsten/Wimmer, Jeffrey/Wolling, Jens (Hrsg.), Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden: VS Verlag. S. 263-277. Kunczik, Michael/Zipfel, Astrid (2008). Gewaltdarstellungen. In Sander, Uwe/von Gross, Friederike/Hugger, Kai-Uwe (Hrsg.), Handbuch Medienpädagogik. Wiesbaden: VS Verlag. S. 449-453. Müller-Lietzkow, Jörg (2006). Sport im Jahr 2050: E-Sport! Oder: Ist E-Sport Sport? medien + erziehung, 2006/6, S. 102-112.