



THEMA

Virtuelles Spiel und E-Sport

BEITRÄGE

- Angst vor der Utopie?!
- E-Sport im Schulsport?
- Die Zusammenhänge zwischen Gaming und körperlicher Aktivität und Übergewicht

LEHRHILFEN

- Gaming im Sportunterricht
- Zocken im Sportunterricht
- Subway Surfers

sportunterricht



herausgegeben vom
Deutschen Sportlehrer-
verband e. V. (DSLVL)

vereinigt mit

**KÖRPER-
ERZIEHUNG**
Das Fachmagazin für Sportlehrerinnen und Sportlehrer

Redaktionsleitung: Prof. Dr. Günter Stibbe

Redaktionskollegium:

Dr. Frank Bächle

Prof. Dr. H. P. Brandl-Bredenbeck

Prof. Dr. Ulrike Burrmann

Dr. Silke Haas

Dr. Barbara Haupt

Martin Holzweg (Vertreter des DSLVL)

Prof. Dr. Michael Krüger

Prof. Dr. Stefan Künzell

Prof. Dr. Jessica Süßenbach

Prof. Dr. Thomas Wendeborn

Redaktionsassistent: Dr. Sebastian Ruin

**Manuskripte, Besprechungsexemplare und
Besprechungen für den Hauptteil an:**

Dr. Sebastian Ruin

DSHS Köln, Institut für Sportdidaktik und
Schulsport, Am Sportpark Müngersdorf 6,
50933 Köln

E-Mail: sportunterricht@dshs-koeln.de

**Manuskripte für die „Lehrhilfen“ an die
Redaktionsleitung „Lehrhilfen“:**

Dr. Frank Bächle

E-Mail: lehrhilfen@hofmann-verlag.de

Nachrichten und Informationen an:

Prof. Dr. Thomas Wendeborn

Universität der Bundeswehr München

Fakultät für Humanwissenschaften

Institut für Sportwissenschaft

Werner-Heisenberg-Weg 39, 85577 Neubiberg

E-Mail: thomas.wendeborn@unibw.de

Erscheinungsweise: Monatlich

(jeweils in der 1. Hälfte des Monats)

Bezugsbedingungen:

Jahresabonnement (12 Ausgaben) € 64,80

Sonderpreis für Studierende € 53,40

Sonderpreis für Mitglieder des DSLVL € 53,40

Einzelheft € 8,- (jeweils zuzüglich Versandkosten)

Mitglieder des DSLVL Nordrhein-
Westfalen, Hessen und Berlin erhalten sport-
unterricht im Rahmen ihrer Mitgliedschaft
kostenfrei.

Die Abonnement-Rechnung ist sofort zahl-
bar rein netto nach Erhalt. Ein Abonnement
wird für ein Jahr abgeschlossen und verlän-
gert sich um ein weiteres Jahr, wenn nicht
schriftlich bis drei Monate vor Ablauf des Be-
zugszeitraumes gekündigt wurde.

Die Post sendet Zeitschriften auch bei Vor-
liegen eines Nachsendeantrags nicht nach!
Deshalb bei Umzug bitte Nachricht an den
Verlag mit alter und neuer Anschrift.

Vertrieb: siehe Verlag

Telefon (0 71 81) 402-124

E-Mail: sportunterricht@hofmann-verlag.de

Anzeigen: siehe Verlag

Tel. (0 71 81) 402-124, Fax (0 71 81) 402-111

Druck:

Medienhaus Plump GmbH, Rheinbreitbach

ISSN 0342-2402

© by Hofmann-Verlag GmbH & Co. KG

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck nur mit
ausdrücklicher Genehmigung der Redaktion
und des Verlags mit Quellenangabe.

Verlag:

Hofmann-Verlag GmbH & Co. KG

Postfach 1360, D-73603 Schorndorf

Tel. (0 71 81) 402-0, Fax (0 71 81) 402-111

E-Mail: info@hofmann-verlag.de

Inhalt

Jg. 69 (2020) 3

Brennpunkt 97

Zu diesem Heft 98

Beiträge
Sandra Günter & Thomas Wendeborn
Angst vor der Utopie?! 101

*Jürgen Schmidt-Sinns &
Thomas Wendeborn*
E-Sport im Schulsport? 108

Steffen Schmidt
Die Zusammenhänge zwischen
Gaming und körperlicher Aktivität
und Übergewicht 113

Lehrhilfen
Anja Marquardt & Nadine Starzmann
Gaming im Sportunterricht 119

Sina Kohne & Moritz Metzner
Zocken im Sportunterricht 126

*Malte Hermann, Marie-Laurence Jung-
fleisch, Anna-Lena Nicolai & Henrich Rösch*
Subway Surfers 131

Tagungsbericht 135

Nachrichten und Informationen 137

**Fortbildungen und Veranstaltungen
des Deutschen Sportlehrerverbandes** 139

**Nachrichten und Berichte aus dem
Deutschen Sportlehrerverband** 142

Titelbild Thomas Wendeborn

Idee, Konzeption und Redaktion: Thomas Wendeborn, Frank Bächle & Stefan Künzell
Redaktionelle Verantwortung: Thomas Wendeborn

Beilagenhinweis:

Der Gesamtauflage dieser Ausgabe liegt eine Beilage der Firma Sport-Thieme GmbH,
38368 Graslleben, bei.

Sandra Günter & Thomas Wendeborn

Angst vor der Utopie?! E-Sport als Unterrichtsfach in der Schule?

*Die Frage, ob E-Sport in der Schule thematisiert werden sollte und zu einem Unterrichtsgegenstand werden kann, wird in der Bundesrepublik aktuell intensiv und sehr kontrovers diskutiert. Während Befürworter*innen auf das Kulturphänomen E-Sport für Kinder- und Jugendliche in einer zunehmend technisierten Gesellschaft verweisen, sehen Kritiker*innen vor allem die Gefahren in Bezug auf Gewalt, Sucht, Übergewicht und Adipositas sowie nicht zuletzt auch wegen der Verwendung des Sportbegriffes. In Norwegen gibt es seit 2016 E-Sport als schulisches Angebot an einigen Gymnasien. Im vorliegenden Interview mit Prof. Dr. Sandra Günter von der Leibniz Universität Hannover wird auf den Diskurs zum E-Sport in Norwegen eingegangen. Der Fokus liegt auf der Frage, unter welchen Bedingungen das Kulturgut Gaming in ein Bildungsgut im Rahmen der Digitalisierung transformiert wurde.*

Fearing Utopia?! E-Sport as a Topic for Physical Education

The questions whether e-sport should be a topic in school and become an instructional content item are currently being intensively and controversially discussed in Germany. Whereas supporters refer to e-sport as a cultural phenomenon of children and adolescents in a growing technical society, opponents emphasize the risks of brutality, addiction, overweight and adiposity as well as the risk of using the term sport. Since 2016 e-sport has been a (school) content item at some Norwegian high schools. The authors refer to the discourse on e-sport in Norway interviewing Professor Dr. Sandra Günter from Leibniz University in Hannover. Thereby the emphasis was on the question of under what circumstances the cultural asset of gaming was transferred into an educational asset in the context of the digital process.

Jürgen Schmidt-Sinns & Thomas Wendeborn

E-Sport im Schulsport?

Über die Bestrebungen und Folgen E-Sport als gemeinnützigen Sport anzuerkennen

Die Aufnahme des elektronischen Sports (E-Sport) im Koalitionsvertrag 2018 und das politische Bekenntnis diesen künftig vollständig als Sportart anzuerkennen und ihn bei der Entwicklung einer olympischen Perspektive zu unterstützen, hat in der Bundesrepublik zu heftigen und kontroversen Diskussionen geführt. In der Folge sind eine Vielzahl von politischen Stellungnahmen, Positionspapieren und Expertisen entstanden, die sich der tätigkeitsgemäßen Einordnung der virtuellen Spiele (Gaming) und deren wettbewerbsmäßiger Ausformung (E-Sport) widmen. Im vorliegenden Beitrag soll auf Grundlage ausgewählter Standpunkte und Argumente aus Politik, Sport und Wissenschaft zu den Ausführungsformen und Werten des E-Sports die Fragestellung beantwortet werden, ob der Sportbegriff bei Gaming und E-Sport überhaupt nutzbar gemacht werden kann und inwieweit es pädagogisch sinnvoll ist, diese in den realen Schulsport zu integrieren.

E-Sport in Physical Education?

The Intensions and Consequences of Recognizing E-Sport as a Non-Profit Sport

The inclusion of e-sport in the 2018 German governmental coalition contract, the political avowal to totally consider e-sport as a sport in the future and to support its development as an Olympic sport provoked intense and controversial discussions in Germany. This resulted in numerous political statements, position papers and expert opinions addressing the behavioral categorization of virtual gaming and its competitive mode (e-sport). Based on selected political, sport-oriented and scientific viewpoints and arguments about the types of activities and the values connected with so-called e-sports, the authors intend to answer the questions whether the term sport may even be used for gaming and e-sport as well as whether it is educationally sensible to integrate them into physical education as it currently exists.

Steffen Schmidt

Die Zusammenhänge zwischen Gaming und körperlicher Aktivität und Übergewicht

Das organisierte Sporttreiben von Kindern und Jugendlichen in Deutschland erfährt aktuell eine messbare Konjunktur. Gleichzeitig belegen epidemiologische Panelstudien, dass es eine deutliche Veränderung des Internet- und Computernutzungsverhaltens im Kindes- und Jugendalter gibt. Ein Teil dieser medialen Nutzungszeit entfällt auf das virtuelle Spielen (Gaming) und dessen wettkammäßige Ausprägung (E-Sport). Im vorliegenden Beitrag werden die Zusammenhänge zwischen Bildschirmmediennutzung, Gaming/E-Sport und körperlich-sportlicher Aktivität (ksA) sowie Übergewicht diskutiert. Gibt es Risikogruppen? Wie viel Gaming ist zu viel? Und konkurrieren Bildschirmmedien und ksA oder sind sie als unabhängig anzusehen?

Correlations among Gaming, Physical Activity and Overweight

Organized sport for children and adolescents is currently experiencing a vividly upward trend in Germany. Simultaneously epidemiological panel studies show a significant change in the use of the internet and computers by that age group. A significant part of this media use falls into virtual gaming and its competitive mode (e-sport). The author discusses the correlations among the use of digital media, gaming/e-sport, physical or sportive activities and overweight. The questions are: Do risk groups exist? How much gaming is too much? Do digital media compete with physical activity or are they independent from it?