

M1 Gewonnen!



Bilder: DC Studios -- stock.adobe.com (Gamer);
Halpoint -- stock.adobe.com (Lauferei)



M2 eSport in Deutschland

Der eSport ringt in Deutschland seit Jahren um die Anerkennung als offizielle Sportart – und hat es damit schwerer als in anderen Ländern. [...] Ein vom Deutschen Olympischen Sportbund [2019] in Auftrag gegebenes Gutachten sollte untersuchen, ob eSport mit dem Sport vereinbar sei. Die Antwort: Nein. Im Vergleich zum Sport bewege sich „die eSport-Branche in einer anderen Galaxis“, so das Gutachten. [...] Grundsätzlich umfasst eSport alle unmittelbaren Wettkämpfe zwischen menschlichen Spielern in sämtlichen Computerspielen. [...] Die Anerkennung würde den eSport-Organisationen das Leben erleichtern. Sie geht einher mit finanziellen Vorteilen in Form von Steuerbegünstigungen und einer rechtlichen Gleichstellung mit Vereinen aus anderen Sportarten. Außerdem könnte sich dadurch eine weitere Perspektive öffnen: eine Teilnahme von eSportlern an Olympia. [...] In den letzten Jahren haben immer mehr große Fußballvereine eigene eSport-Abteilungen aufgebaut, meistens jedoch beschränkt auf die Sportsimulationen.

Quelle: Niklas Potthoff: eSport ist kein Sport – oder doch? In: www.dw.com (27.08.2019)

M3 Sport oder kein Sport?

Pro: Elektronische Hilfsmittel sind in vielen klassischen Sportarten bereits fester Bestandteil und kaum mehr wegzudenken. Warum sollte also nicht auch [...] eSport [...] Anerkennung finden? In einer sich verändernden und immer digitaler werdenden Gesellschaft stellt dieser eine moderne Form des sportlichen Wettkampfs dar. Millionen von Menschen verfolgen gespannt, wie sich Teams in Echtzeitstrategiespielen, Ego-Shootern oder Sportsimulationen messen. [...] Profi-Spieler [müssen] innerhalb kürzester Zeit Entscheidungen treffen [...] und dabei immer wieder schnelle Reaktionen [zeigen]. Zudem steht auch im professionellen eSport-Bereich Fitness und eine gesunde Ernährung im Vordergrund. Das Bild des stereotypischen Gamers, der mit dickem Bauch vor dem PC oder der Konsole sitzt und sich kaum bewegt, hat mit dem Profi-eSport-Bereich nicht mehr viel gemein. Der eSport sollte nicht als reine Unterhaltungsveranstaltung abgetan [...] werden. [...] Wenn eSport-Abteilungen gegründet werden, könnten wieder vermehrt Jugendliche aus ihren Zimmern in die Vereine gezogen werden. Außerdem ließe sich das Zocken beispielsweise mit Ausdauertraining kombinieren, um so auch den gesundheitlichen Aspekt insbesondere im Amateurbereich zu fördern.

Contra: [I]n einem Stuhl zu sitzen und stundenlang auf einen Bildschirm zu starren ist [...] kein Sport. Klar, beim eSport ist der Herzschlag erhöht, es gibt hohe koordinative Anforderungen und es muss eine gewisse Reaktionsfähigkeit an den Tag gelegt werden. Aber wenn all diese Kriterien Sport definieren, dann könnte auch [...] jede andere körperliche Aktivität als Sport deklariert werden, [...] zum Beispiel Musizieren [...]. Dazu kommt, dass beim eSport nicht nur Sportsimulationen gespielt werden. Auch Echtzeit-Strategiespiele und Ego-Shooter gehören zu den Genres, die „gedaddelt“ werden. Und diese Computerspiele sind für mich meilenweit vom Sport entfernt. Zudem müssen gewisse organisatorische Voraussetzungen erfüllt sein. Zwar gibt es den eSport-Bund Deutschland*, aber zum Sport gehört für mich eine flächendeckende Vereinsstruktur, in der Breiten- und Leistungssport angeboten und vor allem der Jugendbereich gefördert wird. Soll ein Sechsjähriger nun beinahe täglich vor dem PC oder der Konsole hängen und einen Ego-Shooter wie „Counter Strike“ spielen, um den Grundstein für eine Profikarriere zu legen? [...] Auch wenn [...] weltweit Millionen Menschen bei Turnieren einschalten, ist und bleibt es Unterhaltung. Ein Spiel, nichts weiter.

Quelle (leicht verändert): Renke Hemken-Wulf (Pro), Niklas Benter (Contra): Sollte E-Sport als Sportart anerkannt werden? In: www.nwz.de (21.11.2018)

*Der eSport-Bund Deutschland (kurz: „ESBD“) ist ein deutscher Interessensverband zur Förderung von eSport mit Sitz in Berlin.

Aufgaben zum Thema

1. Benny (oberes Foto/M1) hat gerade ein mehrstündiges Online-Match gegen Spieler aus vier verschiedenen Ländern gewonnen. Isa (unteres Foto/M1) ist bei einem 10-Kilometer-Lauf als Erste ins Ziel gelaufen. Begründe kurz, ob die beiden Situationen aus Deiner Sicht vergleichbar, kaum vergleichbar oder komplett unterschiedlich sind.
2. Gib die aktuelle Situation von eSport in Deutschland wieder (M2).
3. Stelle zur Frage aus der Überschrift des Blattes Pro- und Contra-Argumente aus M3 in einer Tabelle gegenüber. Markiere auf jeder Seite drei bis vier aus Deiner Sicht besonders überzeugende Argumente.
4. Erörtere die Frage aus der Überschrift des Blattes.

Allgemeine Hinweise

„Wir erkennen die wachsende Bedeutung der eSport-Landschaft in Deutschland an. Da eSport wichtige Fähigkeiten schult, die nicht nur in der digitalen Welt von Bedeutung sind, Training und Sportstrukturen erfordert, werden wir eSport künftig vollständig als eigene Sportart mit Vereins- und Verbandsrecht anerkennen und bei der Schaffung einer olympischen Perspektive unterstützen“ – so steht es seit März 2018 tatsächlich im Koalitionsvertrag von CDU, CSU und SPD. Eine offizielle Anerkennung und damit einhergehende Vorteile, z.B. in Bezug auf Steuererleichterungen oder Fördergelder, stehen allerdings weiterhin aus.

eSport ist auch hierzulande längst ein Massenphänomen und global gesehen ein wirtschaftliches Schwergewicht: 2019 belief sich der weltweite Umsatz im eSport-Markt auf 951 Millionen US-Dollar (1. Link). Auch ökonomische Aspekte spielen bei diesem Thema also eine wichtige Rolle.

Lösungshinweise zum Arbeitsblatt

Aufgabe 1:

In einem ersten Schritt kannst Du überlegen, wie sich die abgebildeten Personen in diesem Moment fühlen. Versetze Dich z.B. mithilfe der folgenden Fragen in ihre Situation hinein:

- Auf welche Leistung blicken Sie zurück?
- Wie hart haben sie darauf hingearbeitet?
- Wer oder was hat ihnen dabei geholfen, ihr Ziel zu erreichen?
- Wie lange wird das Sieges- bzw. Glücksgefühl anhalten?
- Was werden die Personen nach dem „Jubeln“ machen?

Davon ausgehend kannst Du kurz begründen, ob die beiden Situationen vergleichbar, kaum vergleichbar oder komplett unterschiedlich sind.

Aufgabe 2:

Vor der Bearbeitung der Aufgabe kannst Du einen Videobeitrag zum Thema anschauen („Weiterführende Links“: 2. und/oder 3. Link), um Dich weiter über das Thema zu informieren.

In Deiner Wiedergabe solltest Du versuchen, wesentliche Informationen zur Situation von eSport in Deutschland strukturiert und in eigenen Worten so darzustellen, dass sie auch jemand nachvollziehen und verstehen könnte, dem der Originaltext (M2) nicht vorliegt. Schreibe im Konjunktiv. So kannst Du deutlich machen, dass Du die Informationen des Artikels wiedergibst und nicht etwa Deine eigene Meinung darstellst.

Aufgabe 3: Notiere die Pro- und Contra-Argumente mit Zeilenangaben und möglichst in eigenen Worten stichwortartig in einer Tabelle:

Pro	Contra
- ...	- ...

Du kannst auch eigene Argumente ergänzen und/ oder diesbezüglich im Internet recherchieren (siehe „Weiter-

führende Links“).

Überlege nun (zweiter Aufgabenteil), wie stark die einzelnen Argumente Deiner Ansicht nach sind und markiere auf jeder Seite drei bis vier Argumente.

Zusätzlich kannst Du Dir noch Notizen dazu machen, welche Akteure bzw. Personengruppen bei unserer Streitfrage eine Rolle spielen und welche Position(en) diese jeweils vertreten.

Aufgabe 4: Formuliere einen *Einleitungsteil*, in dem die zentrale Frage der Erörterung aufgegriffen wird (siehe Überschrift des Blattes). Du solltest ferner kurz erläutern, was eSport ist und warum darüber gestritten wird, ob es sich dabei um „echten“ Sport oder Spielerei handelt (siehe hierzu M1).

Nutze für den *Hauptteil* Deine Ergebnisse aus Aufgabe 3. Da es nicht um die Anzahl der Argumente, sondern um deren Qualität geht, solltest Du Dich auf einige wenige „gute“ Argumente beschränken (siehe Markierungen/ zweiter Teil von Aufgabe 3). Versuche, verschiedene Argumente gegeneinander abzuwägen. Überlege vor dem Schreiben, ob Du nach dem „Ping-Pong-Prinzip“ (z.B. Pro-Contra; Pro-Contra; Pro-Contra etc.) oder nach dem „Sanduhrprinzip“ (z.B. erst Pro, dann Contra) vorgehen willst. Ferner solltest Du darauf achten, dass Deine Pro- und Contra-Argumente stichhaltig begründet und belegt sind, z.B. am Material, an Statistiken (siehe 1. Link) oder an eigenen/ persönlichen Erfahrungen. Außerdem solltest Du verschiedene Sichtweisen bzw. Perspektiven (hier: v.a. Gamer und „echte“ Sportler) in die Auseinandersetzung einbringen, um die Frage nicht nur aus einer Perspektive zu betrachten.

Den *Schlussenteil* solltest Du so formulieren, dass er sich möglichst schlüssig aus der Auseinandersetzung im Hauptteil ergibt. Darin sollten keine neuen Aspekte bzw. Argumente auftauchen. Zudem solltest Du die Frage der Erörterung erneut aufgreifen (siehe Einleitung).

Achte generell auf eine sachliche, abwägende und reflektierte sowie sprachlich angemessene Auseinandersetzung mit der im Zentrum der Erörterung stehenden Frage.

(Erstellt in Anlehnung an „Mensch & Politik 12“ – Niedersachsen/ Westermann 2020).

Weiterführende Links

1. Aktuelle Statistiken zum Thema eSport:
<https://de.statista.com/themen/3993/esports/> (19.04.2020)
2. Kurzer Videobeitrag zum Thema eSport:
<https://www.youtube.com/watch?v=jbeUSUuZEJ4> (26.08.2019)
3. Längerer Videobeitrag zum Thema eSport:
https://www.youtube.com/watch?v=e_hnbH6Dt-g (12.11.2016)
4. Pro und Contra: eSport-Bund vs. Sportwissenschaftler:
https://www.deutschlandfunk.de/hans-jagnow-vs-klaus-willimczik-ist-e-sport-wirklich-sport.2927.de.html?dram:article_id=457104 (24.08.2019)
5. Ausführliche Analyse zum Thema eSport aus politischer Perspektive:
<https://www.bpb.de/apuz/294440/wettkampf-gaming-sport-oder-spielerei> (26.07.2019)