E-SPORT – IST DAS SPORT?

von Ivo Bauer

Theorie und Praxis - Wissen über E-Sport anreichern, reflektieren und kritisch bei der Erarbeitung einer Definition von Sport diskutieren.

Sekundarstufe I und II (Klasse 7-13)

Unterrichtsfächer:
- Sport
- Deutsch
- Informatik

A0 **Vorüberlegungen und Lehrerhinweise**

VORWISSEN AKTIVIEREN

A1 **Einstieg: Was ist E-Sport? Eine videobasierte Einführung in das Thema**

A2 **Südkoreanerinnen sprechen über ihre Freizeit und E-Sport**

A3 **Was ist eigentlich Sport? Definitionen rund um den Sport**

KOMPETENZEN ENTWICKELN

A4 **Wir machen E-Sport in der Schule!**

A5 **E-Sport und traditioneller Sport – unsere Erfahrungen**

A6 **Unsere Definition von Sport**

WEITERFÜHRENDE FRAGESTELLUNG

A7 **E-Sport als olympische Sportart?**

ARBEITSMATERIAL

A8 **Anhang**

Quellen- und Literaturhinweise

Material – Schüler M1-M5

Material – Lehrer M2-M4

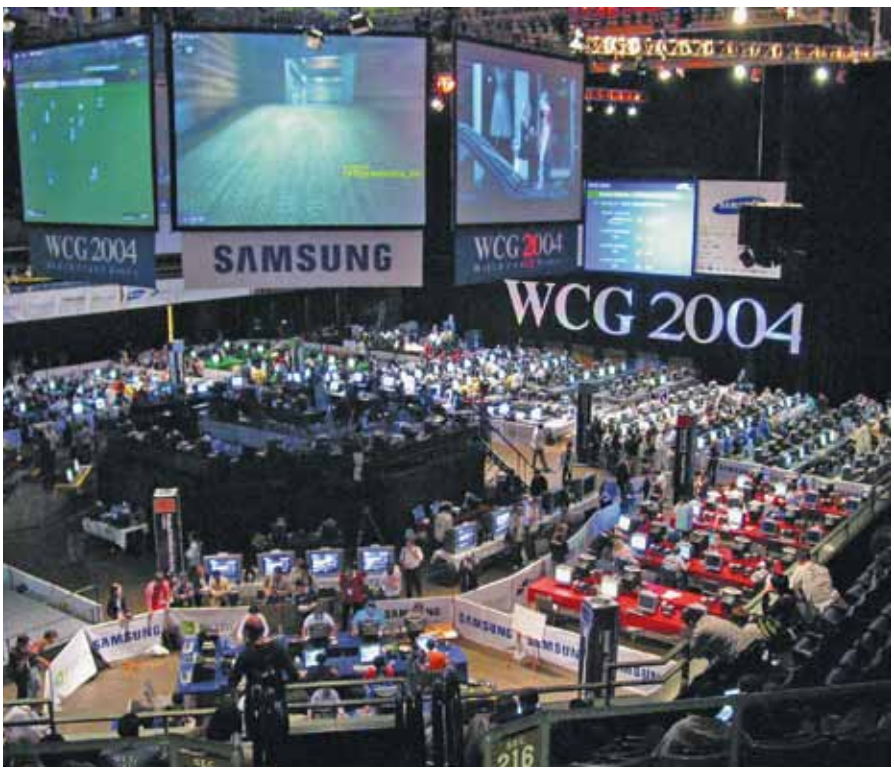
A0 Vorüberlegungen und Lehrerhinweise

Mit PyeongChang in Südkorea ist ein Austragungsort für die Olympischen Winterspiele 2018 gefunden worden, in dem E-Sport beheimatet zu sein scheint. Auch bei uns erfährt der E(lectronic)-Sport immer mehr Zuspruch. Gar Fußball-Bundesliga-Clubs engagieren mittlerweile Spieler, die unter ihrem Vereinsnamen dem E-Sport nachgehen und an Meisterschaften teilnehmen. Die Jugendlichen scheinen voll entfacht zu sein von einer völlig neuen Rubrik des Sports. Warum also nicht die Schüler einmal mit einem Thema genau da abholen, wo sie großes Interesse zeigen? Aber ist E-Sport auch wirklich Sport? Die Auseinandersetzung mit dieser Frage wird diese Unterrichtseinheit begleiten.

Zunächst sollte aber jedem klar sein, was mit E-Sport genau gemeint ist. Der im Einstiegsteil (A1) vorgesehene Videoclip gibt daher einen ausführlichen Überblick. Dieser erste Teil kann auch eigens in einer Vertretungsstunde genutzt werden.

Im zweiten Kapitel (A2) wird ein Einblick in das Heimatland des E-Sports gegeben. Berichte junger Südkoreanerinnen zeigen ihre Hobbies, Interessen und Erfahrung zum Thema E-Sport aus erster Hand. Ein Überblick über die vorherrschende Sportkultur südkoreanischer Jugendlicher wird aufgezeigt und anhand einer Mind-Map erarbeitet.

Die mit dem Thema E-Sport zentral verbundene Frage „Was ist eigentlich Sport?“ wird im dritten Kapitel (A3) aufgegriffen. Die Arbeitsblätter hierzu dienen zur Erarbeitung einer Grundlage, um sich über diese Frage austauschen zu können. Sie sind altersgerecht aufbereitet und bieten damit für die Jahrgänge 7-13 einen angemessenen Zugang.



World Cyber Games 2004
Auditorium

A1 kann eigens als Vertretungsstunde geplant werden. Mögliche Leitfragen für ein Unterrichtsgespräch im Anschluss an das Video könnten sein:

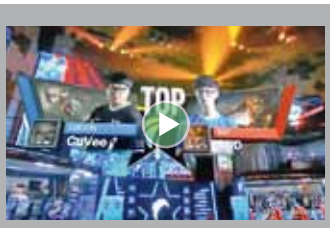
- *„Wie unterscheiden sich E-Sport und traditionelle Sportarten voneinander?“*
- *„Warum ist E-Sport ausgerechnet in Südkorea so populär?“*
- *„Welche Computerspiele kennt ihr, die sich für die Ausrichtung großer Wettkämpfe eignen?“*

Eine Anleitung zur Erprobung von E-Sport in der Schule erfolgt in Kapitel 4 (A4). Da in der Schule vermutlich nicht die notwendigen Rahmenbedingungen geschaffen werden können, zumindest aber einige der Schüler diese zuhause haben, erfolgt die gemeinsame Erprobung in Gruppen und als Hausaufgabe. Eine Reflexion über die Erfahrungen findet dann im Klassenraum statt.

In Kapitel 5 (A5) wird ein Vergleich zwischen traditionellem Sport und E-Sport angebahnt. Ein Plakat rundet die Erfahrungen und Erkenntnisse ab.

Im letzten Kapitel (A6) arbeitet die Klasse an ihrer eigenen Definition von Sport.

Eine weiterführende Fragestellung (A7) ermöglicht zudem eine Diskussion über die Aufnahme von E-Sport ins olympische Wettkampfprogramm.



„E-Sport-Profis in Südkorea“
(Länge 6:41 min)

www.youtube.com/watch?v=B44bxsImJYE

A1 Einstieg: Was ist E-Sport? Eine videobasierte Einführung in das Thema

Einen guten Einstieg in das Thema E-Sport bietet der Videoclip: „E-Sport-Profis in Südkorea“. Hier wird kurz, prägnant und schülerfreundlich in 6:41 Minuten eine breite Übersicht über den sogenannten „E(lectronic)- Sport“ in Südkorea gegeben. Der Beitrag ist für alle Altersstufen ab Klasse 7 geeignet.

Vorbereitend auf das Thema könnte eine Leitfrage wie beispielsweise „Hat Zocken für euch eine sportliche Komponente?“ oder eine ähnliche Fragestellung dienen. Auch ein Foto, wie das des Auditoriums der Cyber World Games 2004, ist als Einstimmung denkbar (siehe Abb. S. 85).

A2 Südkoreanerinnen sprechen über ihre Freizeit und E-Sport

Material M 1

In einer ersten Arbeitsphase erstellen die Schüler eine Mind-Map zum Thema „Mädchen, Hobbies und E-Sport in Südkorea“. Die Informationen, um die Mind-Map zu erstellen, erhalten sie aus den Steckbriefen des Arbeitsblatts

Südkorea ist ein Zentrum des E-Sport – wie denken südkoreanische Schülerinnen über dieses Phänomen?

(Material M1). Der Austausch über die auf den Mind-Maps festgehaltenen Gedanken kann zum Beispiel mit der Methode „Gallery-Walk“ erfolgen. Dabei werden die Mind-Maps auf im Kreis angeordnete Tische gelegt und im Vorbeilaufen studiert.

A3 Was ist eigentlich Sport? Definitionen rund um den Sport

Mithilfe dreier Arbeitsblätter aktivieren die Schüler ihr Vorwissen und erarbeiten sich eine erste Vorstellung darüber, was Sport grundlegend ausmacht. Sie entwickeln am Ende der Unterrichtseinheit in A6 im Idealfall ihre eigene Definition für „Sport“.

Das erste Arbeitsblatt (Material M2) ist eher für die jüngeren Jahrgänge 7-8 gedacht. Hier sollen grundlegenden Eigenschaften des Sports passende Bilder zugeordnet werden.

Material M 2

Das zweite Arbeitsblatt (Material M3) liefert eine Grundlage für die älteren Jahrgänge, das einen Überblick über vorhandene Definitionen zum Sport geben soll.

Material M 3

Eine mögliche Vertiefung bietet das dritte Arbeitsblatt (Material M4). Hier liefert der Aufsatz Bertolt Brechts über „Die Todfeinde des Sports“ Anlass zum kritischen Reflektieren über zeitgemäße Ansichten zum Thema „Was ist eigentlich Sport?“.

Material M 4

A4 Wir machen E-Sport in der Schule!

Nachdem eine erste Grundvorstellung zum Thema „Was ist eigentlich Sport?“ in A3 erarbeitet wurde, sollen die Schüler nun ihre Erfahrungen mit E-Sport in der Klasse machen und austauschen. Dazu werden geeignete Gruppen eingeteilt, um eine gemeinsame Erprobung zuhause zu ermöglichen und es wird eine Vorbefragung durchgeführt. In jeder der Gruppen sollte ein Experte sein, der sich mit geeigneten Computerspielen auskennt und gegebenenfalls zuhause entsprechende Voraussetzungen hat. Es empfiehlt sich daher, im Vorfeld entsprechende Interessen und Fähigkeiten in der Klasse abzufragen.

Zur Auswahl der Computerspiele:
Es gibt zahlreiche Spiele, die sich eignen, aber natürlich auch genügend, die im schulischen Kontext eher nicht geeignet sind. Eine Möglichkeit zur Eingrenzung wäre, nur Sportspiele oder Spiele ohne Gewalt zuzulassen. Diese Überlegungen sollte die Lehrkraft im Vorfeld durchführen und unbedingt Grenzen festlegen, bevor im Klassenverband eine engere Auswahl getroffen wird. Die Computerspiele werden dann von den Experten kurz vorgestellt.

Ist die Auswahl der Spiele getroffen und die Gruppen eingeteilt worden, kann der Fragebogen (Material M5) ausgeteilt werden und Teil 1 von den Schülern ausgefüllt werden. Hierbei sollen die Vorerfahrungen und Erwartungen notiert werden. In Teil 2 können später auch die Eindrücke, die die Schüler während der Erprobung des Computerspiels erlebt haben, festgehalten werden.

Material M 5

Es erfolgt eine Erprobung des geeigneten, altersgemäßen Computerspiels zuhause. Einzelne Schüler können und sollen hier als Experten eingesetzt werden. Es ist zu erwarten, dass einige Schüler viel Erfahrung mit Computerspielen besitzen. Ebenso wird es insbesondere Schülerinnen geben, die wenige Vorstellungen vom sogenannten „Gaming“ haben.

Hinweise zur Einteilung der Gruppen:
Zunächst erfolgt eine Auswahl der Spiele. Es können auch mehrere Gruppen ein Spiel spielen.
Gruppengröße: 3-6 Spieler
Experten: mindestens ein Experte pro Gruppe

Gaming am PC ist für viele Schüler ein Hobby, für manche aber womöglich eine völlig neue Erfahrung.

Als Hausaufgabe oder in der folgenden Unterrichtsstunde werden die Erfahrungen in Teil 2 des Fragebogens eingetragen. Die Erfahrungen und Eindrücke dienen später als Grundlage für die Reflexion im Klassenverband.

A5 E-Sport und traditioneller Sport – unsere Erfahrungen

Um den Vergleich zu verdeutlichen kann hier fakultativ eine Sportpraxisstunde eingefügt werden. Eine besonders bewegungsintensive Sportstunde in einer traditionellen Sportart bietet sich an, um den Kontrast zum E-Sport zu verstärken. Die Erfahrungen werden im Plenum ausgetauscht und gesammelt. Auf einem Plakat können die wichtigsten Aspekte festgehalten werden.

A6 Unsere Definition von Sport

Die Erarbeitung einer Definition von Sport aus Sicht der Klassengemeinschaft bietet sich an dieser Stelle an. Zunächst müssen die Aspekte, die in der Definition auftauchen sollen, an der Tafel gesammelt werden. Ein aus der Klasse gewählter Moderator leitet dann die weitere Auswahl und Feinabstimmung. Das Ergebnis sollte als Schriftzug im Foyer der Sporthalle oder an einem anderen geeigneten Ort in der Schule platziert werden!

A7 E-Sport als olympische Sportart?

Der Artikel „E-sports to become official medal sport at 2022 Asian Games“ eignet sich, um über die Fragestellung „E-Sport als olympische Sportart?“ nachzudenken und zu diskutieren.

„E-sports to become official medal sport at 2022 Asian Games“ (inside the Games, 18. April 2017): www.insidethegames.biz/articles/1049340/e-sports-to-become-official-medal-sport-at-2022-asian-games

A8 Anhang

Quellen- und Literaturhinweise

Deutscher Olympischer Sportbund. *Was ist Sport?* Zugriff unter: www.dosb.de/de/organisation/was-ist-sport/sportdefinition/

Brecht. B. *Die Todfeinde des Sports*. In: Goldmann, B./Schwank, B. (Hrsg.). Sportgeschichten. Von sportlichen Anstrengungen fast aller Disziplinen. Gesammelt und in Form gebracht von Bernd Goldmann und Bernhard Schwank. Frankfurt und Leipzig 1993, S. 314.

Röthig, P. u.a. (Hrsg.). *Sportwissenschaftliches Lexikon*. 6. Auflage. Schorndorf 1992.

Tiedemann, C. *Texte zum Sport-Begriff*. Zugriff unter: www.sportwissenschaft.uni-hamburg.de/tiedemann/documents/TexteSport-Begriff.pdf

Etchells, D. *E-sports to become official medal sport at 2022 Asian Games.* inside the Games, 18. April 2017. Zugriff unter: www.insidethegames.biz/articles/1049340/e-sports-to-become-official-medal-sport-at-2022-asian-games

Video

Youtube/ZDF. *auslandsjournal. eSport-Profis in Südkorea.* Zugriff unter: www.youtube.com/watch?v=B44bxsImJYE

STECKBRIEFE SÜDKOREANISCHER SCHÜLERINNEN

Name/Alter:
Shin Ji Kim, 19 Jahre

Hobbies: Schwimmen, Filme ansehen

Mein E-Sport: LOL (League of Legends) am PC

Beliebte Spiele der Mädchen: Temple Run

„Jeder Junge hat mindestens einmal FIFA online gespielt. Sie haben ihr Lieblingsteam wie Arsenal, Borussia Dortmund usw.“

Name/Alter: Yerin Kwon, 18 Jahre

Hobbies: Fußball, Laufen

Mein E-Sport: Autospiele und Laufspiele

Beliebte Spiele der Mädchen: keine Angabe

„Ich denke, dass Fußball-E-Sport populär ist, weil die allermeisten Jungs in Südkorea Fußball mögen.“

Name/Alter: Dong Wan Kim, 18 Jahre

Hobbies: Ballsportarten wie Basketball, Fußball, Baseball

Mein E-Sport: Sportspiele (eher selten)

„Es gibt viele E-Sport-Süchtige in Südkorea.“

Die Mädchen haben folgende Fragen beantwortet:

1. Wie heißt du und wie alt bist du?
2. Welchen Sport machst du und welche Hobbies hast du?
3. Spielst du gerne Computerspiele (E-Sport)?
4. Welche Spiele spielst du am Computer oder mit dem Smartphone?
5. Wie populär ist E-Sport deiner Meinung nach in Südkorea? Warum denkst du ist das so?
6. Spielen viele Mädchen bei euch Computerspiele? Wenn ja, welche?
7. Ist E-Sport bei Jungen beliebter? Wenn ja: Warum mögen Jungs E-Sport so gerne?

Name/Alter: Damhee Oh, 18 Jahre

Hobbies: Federball spielen, Fußball schauen (Lieblingsverein Dortmund)

Mein E-Sport: Pokémon GO (Smartphone), Kartrider (PC)

Beliebte Spiele in Korea: LOL, Overwatch, FIFA

„In Korea ist E-Sport sehr populär. Wir haben E-Sport-Mannschaften und viele Leute sehen die Spiele. Außerdem haben wir ein Stadion für E-Sport. Besonders die Schüler in Korea haben so viel Stress und spielen oder schauen Computerspiele.“

Name/Alter:
Sugyeong Gu, 17 Jahre

Hobbies:
Schwimmen, Rockmusik hören, Zeichentrickfilme sehen

Mein E-Sport:
Cookie Run (Smartphone)

Beliebte Spiele der Mädchen:
League of Legends, Overwatch

„E-Sport ist ein Medium, das es ermöglicht, Jungen zu vereinen.“

Name/Alter: Hyun Min Ah, 19 Jahre

Hobbies: Volleyball, K-Pop

Mein E-Sport: Kochspiele wie Cooking Fever mit dem Smartphone

Beliebte Spiele der Mädchen: Overwatch

„Bei uns in Südkorea lieben viele Leute E-Sport. Wenn man sie nach ihren Hobbies fragt, sagen sie E-Sport – ob Jungen oder Mädchen.“

Name/Alter: Yeop Kim, 18 Jahre

Hobbies: Volleyball

Mein E-Sport: Overwatch (Lieblingsheld Winston)

Beliebte Spiele der Mädchen: StarCraft, Overwatch

„Wenn ich mit meinem Lieblingsheld Winston spiele, gewinne ich fast immer."

„Die Gesellschaft und die Eltern lehren, dass der Mann stark sein soll. Ich glaube, dass sie (die Jungen) auch im E-Sport stark werden möchten."

Name/Alter: Ha-Rim Lee, 18 Jahre

Hobbies: Boxen, Musik hören, Unterhalten mit Freunden und der Familie, früher auch Basketball

Mein E-Sport: Puzzle mit dem Smartphone

Beliebte Spiele der Mädchen: Overwatch, LOL

„Es gibt viele Stars wie Jin-ho Hong (StarCraft)."

„Männer mögen Computerspiele mehr als Frauen in Südkorea."

Name/Alter: Kyuri Lee, 19 Jahre

Hobbies: Volleyball, Musik hören

Mein E-Sport: keine Angabe

Beliebte Spiele der Mädchen: Sudden Attack

„Computerspiele sind sehr kompliziert, aber wenn ich sie spiele, kann ich Stress abbauen."

„In Südkorea gibt es zahlreiche PC-Räume. Wenn man da hingeht, sieht man sehr viele Menschen E-Sport spielen."

Name/Alter: Da Kyung Lee, 18 Jahre

Hobbies: Tischtennis, Basketball, Radfahren, Einkaufen und Fotografieren

Mein E-Sport: Jump'n'Run-Spiele (eher Smartphone als PC)

Beliebte Spiele der Mädchen: Meine Freundinnen spielen fast keine Computerspiele.

„Mädchen haben verschiedene Interessen, Jungen sind nur an Computerspielen interessiert."

Name/Alter: Shin Hyun Soo, 17 Jahre

Hobbies: Völkerball, Federball

Mein E-Sport: Rhythmus- und Laufspiele, RPGs mit Smartphone und PC

Beliebte Spiele der Mädchen: Action-Spiele, RPGs

„Viele Jungen spielen E-Sport, da das Internet in Korea gut entwickelt ist und sie spielen können ohne zu schwitzen."

„Die Jugendlichen gehen meistens nach der Schule in PC-Räume und spielen."

Name/Alter: Minha Kim, 19 Jahre

Hobbies: Fußball, Musik, Tanzen, Lesen

Mein E-Sport: Aktion- und Puzzlespiele

Beliebte Spiele der Mädchen: LOL, Overwatch

„Ich denke viele Jungen spielen E-Sport und haben keine anderen Hobbies."

Aufgabe

Erstellt in Gruppenarbeit eine Mind-Map zum Thema „Mädchen, Hobbies und E-Sport in Südkorea"!

Diese Steckbriefe stammen von koreanischen Schülerinnen, die Deutsch lernen und wurden mit freundlicher Unterstützung der Zentrale für Auslandsschulwesen in Seoul zusammengestellt.

GRUNDLEGENDE EIGENSCHAFTEN DES SPORTS

Sportart-spezifische Handlung

Einhaltung der Regeln

Bewegung als Selbst-zweck

Fair Play

Einhaltung ethischer Werte

Aufgabe

Ordne den Überschriften die passenden Bilder zu und begründe deine Meinung!

Mögliche Hausaufgabe:
Die Schüler sollen zu jeder Überschrift in einer Internetrecherche 2-3 eigene Bilder suchen und vorstellen.

Lösung:

Der Referee ist verantwortlich für die Einhaltung der Regeln.

Die Anti-Doping-Kontrollen werden durchgeführt, um ethische Werte des Sports zu schützen.
Dieses Bild kann auch der Überschrift „Einhaltung der Regeln“ zugeordnet werden.

Die ihre Einkäufe tragende Frau führt zwar eine Bewegung aus, diese ist aber keiner Sportart zuzuschreiben.

Das Motto „Fair Play“ dient der Einhaltung ethischer Werte des Sports.

Das Eiskunstlaufpaar führt eine sportartspezifische Bewegung aus. Dieses Bild kann auch der Überschrift „Bewegung als Selbstzweck“ zugeordnet werden.

Das schaukelnde Mädchen führt zwar eine Bewegung aus, diese ist aber keiner Sportart zuzuschreiben.

Der Eishockeyspieler zeigt eine typische Ausholbewegung zum Schlagschuss. Dieses Bild kann auch der Überschrift „Sportartspezifische Handlung“ zugeordnet werden.

Die beiden Eishockeyspieler halten die Regeln des Spiels bei ihrem Kampf nicht ein.
Sie werden wohl mit Zeitstrafen bedacht werden.

DEFINITORISCHE MERKMALE DES SPORTS

Die Frage „Was ist Sport?“ ist nicht einfach zu beantworten. Im Folgenden versuchen wir deshalb, den Begriff „Sport“ näher zu definieren.

Zuerst bedienen wir uns des **Sportwissenschaftlichen Lexikons**:

> Seit Beginn des 20. Jahrhunderts hat sich Sport zu einem umgangssprachlichen, weltweit gebrauchten Begriff entwickelt. Eine präzise oder gar eindeutige begriffliche Abgrenzung lässt sich deshalb nicht vornehmen. Was im allgemeinen unter Sport verstanden wird, ist weniger eine Frage wissenschaftlicher Dimensionsanalysen, sondern wird weit mehr vom alltagstheoretischen Gebrauch sowie von den historisch gewachsenen und tradierten Einbindungen in soziale, ökonomische, politische und rechtliche Gegebenheiten bestimmt.
>
> Darüber hinaus verändert, erweitert und differenziert das faktische Geschehen des Sporttreibens selbst das Begriffsverständnis von Sport.

Röthig, P. u.a. (Hrsg.). *Sportwissenschaftliches Lexikon*. 6. Auflage. Schorndorf 1992, S. 420.

Der **Deutsche Olympische Sportbund (DOSB)** hat in seiner Aufnahmeordnung festgeschrieben, dass die Spitzenfachverbände sowie die Sportverbände mit besonderen Aufgaben u.a. folgende Voraussetzungen erfüllen müssen, um als Mitglied aufgenommen werden zu können (definitorische Merkmale von Sport):

- Die Ausübung der Sportart muss eine **eigene, sportartbestimmende motorische Aktivität eines jeden** zum Ziel haben, der sie betreibt. Diese eigenmotorische Aktivität liegt insbesondere nicht bei Denkspielen, Bastel- und Modellbautätigkeit, Zucht von Tieren, Dressur von Tieren ohne Einbeziehung der Bewegung des Menschen und Bewältigung technischen Gerätes ohne Einbeziehung der Bewegung des Menschen vor.
- Die Ausübung der **eigenmotorischen Aktivitäten muss Selbstzweck der Betätigung** sein. Dieser Selbstzweck liegt insbesondere nicht bei Arbeits- und Alltagsverrichtungen und rein physiologischen Zustandsveränderungen des Menschen vor.
- Die Sportart muss die **Einhaltung ethischer Werte wie z.B. Fairplay, Chancengleichheit, Unverletzlichkeit der Person und Partnerschaft durch Regeln und/oder ein System von Wettkampf- und Klasseneinteilungen gewährleisten**. Dies ist nicht gegeben insbesondere bei Konkurrenzhandlungen, die ausschließlich auf materiellen Gewinn abzielen oder die eine tatsächliche oder simulierte Körperverletzung bei Einhaltung der gesetzten Regeln beinhalten.

Deutscher Olympischer Sportbund. *Was ist Sport?* Zugriff unter: www.dosb.de/de/organisation/was-ist-sport/sportdefinition

- Die Vereine und Verbände des Sports bekennen sich zu einem humanistisch geprägten Menschenbild und zum Fairplay. Ihr Sportangebot dient dem Menschen zur bewegungs- und körperorientierten ganzheitlichen Entwicklung der Persönlichkeit und strebt Gesundheit in physischer, psychischer und sozialer Hinsicht an. Gesundheitsorientierter Sport ist ein fester Bestandteil des Angebots der Mitgliedsorganisationen. Insbesondere für Kinder und Jugendliche stellt der Verein - in Ergänzung zu Familie und Schule - ein wesentliches Element zum Erlernen sozialer Kompetenz dar. Gleichzeitig setzen sich Verbände und Vereine für die umfassende Berücksichtigung von Bewegung, Spiel und Sport im Bildungsbereich ein. Zum Sportverständnis gehören die **Freude an körperlicher Leistung, das Bedürfnis nach Vergleich und die für den Einzelnen wie für die Gemeinschaft identitätsstiftende Wirkung des Wettkampfsports**.

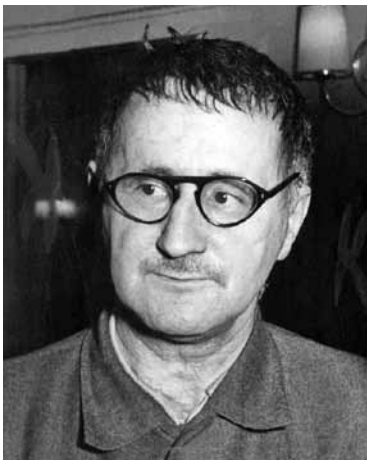
Prof. Dr. Claus Tiedemann von der Universität Hamburg versucht, „Sport“ dennoch folgendermaßen zu definieren:

„Sport" ist ein kulturelles Tätigkeitsfeld, in dem Menschen sich freiwillig in eine wirkliche oder auch nur vorgestellte Beziehung zu anderen Menschen begeben mit der bewussten Absicht, ihre Fähigkeiten und Fertigkeiten insbesondere im Gebiet der Bewegungskunst zu entwickeln und sich mit diesen anderen Menschen nach selbstgesetzten oder übernommenen Regeln zu vergleichen, ohne sie oder sich selbst schädigen zu wollen.

Tiedemann, C. *Texte zum Sport-Begriff.* Zugriff unter: www.sportwissenschaft.uni-hamburg.de/tiedemann/documents/TexteSport-Begriff.pdf

Aufgabe

Vergleiche die Definitionen und gib begründet Auskunft über deinen Favoriten!



Bertolt Brecht oder Bert Brecht lebte von 1898 bis 1956 und war ein einflussreicher deutscher Dramatiker, Librettist und Lyriker des 20. Jahrhunderts. In seinem Aufsatz „Die Todfeinde des Sports" verdeutlichte er, was seiner Meinung nach den „wirklichen Sport" ausmacht.

Quelle:
Brecht. B. *Die Todfeinde des Sports.* In: Goldmann, B./Schwank, B. (Hrsg.). Sportgeschichten. Von sportlichen Anstrengungen fast aller Disziplinen. Gesammelt und in Form gebracht von Bernd Goldmann und Bernhard Schwank. Frankfurt und Leipzig 1993, S. 314.

BERTOLT BRECHT – DIE TODFEINDE DES SPORTS

Der Sport hat hauptsächlich zwei Feinde, die ihm wirklich gefährlich werden können. Erstens sind da die Leute, die aus ihm mit aller Gewalt eine hygienische Bewegung machen wollen. Diese Sorte von Leuten arbeitet mit Vorliebe unter der Devise, Sport sei gesund, und versucht damit, in den Schulen und durch populäre Literatur das, was an wirklichem Sportgeist in den jüngeren Leuten steckt, für alle Zeiten zu ruinieren. Selbstverständlich ist Sport, nämlich wirklicher passionierter Sport, riskanter Sport, nicht gesund. Da, wo er wirklich etwas mit Kampf, Rekord und Risiko zu tun hat, bedarf er sogar außerordentlicher Anstrengungen des ihn Ausübenden, seine Gesundheit einigermaßen auf der Höhe zu halten. Ich glaube nicht, daß Lindbergh sein Leben durch einen Ozeanflug um zehn Jahre verlängert hat. Boxen zu dem Zweck, den Stuhlgang zu heben, ist kein Sport. Der Zweck des Sports ist natürlich nicht körperliche Ertüchtigung, sondern der Zweck körperlicher Ertüchtigung kann Sport sein.

Der zweite Hauptgegner des Sportes ist der wissenschaftliche Fimmel. Hierher gehören leider meistens mit besonderer Unterstützung der Presse die krampfhaften Bemühungen einiger „Kenner", aus dem Sport eine Art „Kunst" zu machen. Diesen Kennern wächst jetzt schon wieder aus der bloßen Hand eine Nomenklatur von Fachausdrücken, und die Tendenz geht immer mehr aus l'art pour l'art. Im Boxsport äußert sich diese sportfeindliche Tendenz in der Propagierung des Punktverfahrens. Je weiter sich der Boxsport vom K.o. entfernt, desto weniger hat er mit wirklichem Sport zu tun. Ein Boxer, der seinen Gegner nicht niederschlagen kann, hat ihn natürlich nicht besiegt. Sehen Sie sich zwei Männer an einer Straßenecke oder in einem Lokal einen Kampf liefern an. Wie stellen sie sich hierbei einen Punktsieg vor? Die Haupt-Todfeinde des natürlichen naiven und volkstümlichen Boxsportes sind jene Gelehrten, die an den Seilen sitzen und in ihre Hüte hinein Punkte sammeln.

Sie verstehen mich: Je „vernünftiger", „feiner" und „gesellschaftsfähiger" der Sport wird, und er hat heute eine starke Tendenz dazu, desto schlechter wird er.

Aufgabe 1

Beschreibe die beiden Arten von Todfeinden, die Brecht ausfindig gemacht hat!

Aufgabe 2

Arbeite die Attribute heraus, die Brecht an den „wirklichen Sport" stellt!

Lösung zu M3

Die erste Definition ist sehr allgemein gehalten und zeigt vor allem auf, welche Rahmenbedingungen zu beachten sind, um eine genauere Definition von Sport geben zu können. Sie berücksichtigt vor allen Dingen die historische Entwicklung von Sport. (3 Punkte)

Die zweite Definition ist keine Definition an sich. Sie beschreibt definitorische Merkmale des Sports. Sie bietet damit aber ein sehr ausführliches Gerüst, um einer Definition von Sport nahe zu kommen. Hier werden viele Aspekte berücksichtigt und ausführlich dargelegt. (3 Punkte)

Die dritte Definition ist zwar ebenso wie die erste Definition von Sport allgemein gehalten. Sie ist aber greifbarer und im Einzelfall besser anzuwenden als die erste Definition. (2 Punkte)

Weitere 5 Punkte können auf die Begründung der favorisierten Definition gegeben werden.

Lösung zu M4

Aufgabe 1
Unter dem ersten Feind versteht Brecht diejenigen, die den Sport am Gesundheitsaspekt messen. Nach ihrer Einschätzung ist Sport gesund und „hygienisch". Brecht ist der Auffasung, dass diese Feinde des Sports den Sport populär und für die Öffentlichkeit tauglich machen wollen. Auch mit der Einbettung des Sports in die Schule wird dies nach Auffassung Brechts getan.

Der zweite Feind zeichnet sich dadurch aus, dass Sport mehr und mehr wissenschaftlichen Ansprüchen entsprechend angepasst wird. Brecht umschreibt damit die zunehmende Reglementierung, die in den vergangenen Jahrzehnten stattgefunden hat, um Wettkämpfe möglicherweise nachvollziehbarer zu machen. Als Feinde betrachtet er sie deshalb, da seiner Ansicht nach dadurch der eigentliche sportliche Gedanke in den Hintergrund gerückt wird.

Aufgabe 2
Folgende Attribute lassen sich aus Brechts Sicht ablesen:
Sport als wirklicher, passionierter Sport ist…
- riskant
- ungesund
- überaus anstrengend

Der Zweck körperlicher Ertüchtigung kann Sport sein (nicht umgekehrt).
Erwünscht sind klare Sieger ohne komplizierte Regeln.

FRAGEBOGEN

Teil 1: Vorbefragung und Erwartungen

Wie viel Erfahrungen hast du bereits mit Computerspielen gesammelt? Wie oft spielst du und welche Spiele interessieren dich am meisten?

Welche Erwartungen hast du an die gemeinsame Erprobung mit deinen Klassenkameraden? Bist du neugierig, positiv offen eingestellt oder erwartest du nichts Neues zu erleben?

Teil 2: Eindrücke aus der gemeinsamen Erprobung

Wie ist es dir ergangen beim Spielen und welche Erlebnisse hattet ihr als Gruppe? Hattet ihr Spaß, aufregende Momente, frustrierende Erlebnisse? Hast du Anstrengung verspürt oder hattet ihr als Gruppe gar ein Flow-Erlebnis?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Würdest du die gemeinsame Session wiederholen wollen? Wenn ja, was würdest du ändern wollen? Wenn nein, warum nicht?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....