

Thema 2/Aufgabe 2

Thema:	Sport
Aufgabentitel:	Sport vor dem Bildschirm?
Textsorte:	Erörterung
Wortanzahl:	405 – 495
Situation:	kein von der Prüfungssituation abweichender Kontext
Schreibhandlungen, die im Sinne der Textsorte erfüllt werden sollen:	Argumentation, Deskription/Rekapitulation
<b>Aufgabenerfüllung aus inhaltlicher Sicht:</b>	
Kernaussage(n) der Textbeilage(n):	Der Bericht geht am Beispiel eines international erfolgreichen Dota-2-Spielers der Frage nach, ob eSport in Deutschland als Sportart anerkannt werden soll. Der Deutsche Olympische Sportbund verneint dies mit der Begründung, eSport erfülle eine Reihe von Kriterien nicht, die für eine Aufnahme erforderlich seien. Der Pro Gaming Director der eSports League widerspricht dieser Ansicht, indem er etwa Schach als Vergleich anführt und darüber hinaus betont, dass auch anderen Sportarten die Chance gegeben wurde, sich zu entwickeln. Die Sportwissenschaft beschäftigt sich seit 2013 mit diesem Thema und zeichnet ein differenziertes Bild, der beim eSport gemessene Stresspegel sei jedenfalls typisch für Sportler/innen.
Möglichkeiten zu Arbeitsauftrag 1: beschreiben	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ werden am Computer ausgetragen</li> <li>■ werden im Team gespielt</li> <li>■ können Massen begeistern und werden unter großer Anteilnahme des einschlägigen Publikums verfolgt (in Stadien und per Live-Stream)</li> <li>■ hohe Preisgelder, Vergleich mit internationalen Tennis-Turnieren</li> <li>■ Austragung einer inoffiziellen eSport-Weltmeisterschaft</li> <li>■ brauchen nicht unbedingt Vereine oder Spielorte</li> <li>■ Die Teilnehmer/innen sind hochkonzentriert und körperlich gefordert, ihr Stresspegel ist vergleichbar mit jenem beim Bogenschießen oder Schachspielen.</li> </ul>
Möglichkeiten zu Arbeitsauftrag 2: diskutieren	<p><i>individuelle Bearbeitung</i></p> <p><i>Die Kandidatinnen und Kandidaten sollen sowohl Argumente für wie auch gegen die Akzeptanz von eSport anführen. Sie können auch Rahmenbedingungen für die Entwicklung von eSport zu einer anerkannten Sportart formulieren.</i></p> <p><b>mögliche Argumente für die Akzeptanz von eSport als Sport:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Vergleichbarkeit mit Sportarten Schach, Darts oder Bogenschießen, die ebenfalls keine intensive motorische Herausforderung darstellen</li> </ul>

- sportliches Training legt Fokus auf Förderung von Konzentration, Reaktionsschnelligkeit, Taktik – diese Fähigkeiten werden auch beim eSport geschult
- kognitive und mentale Anforderungen können durch Stressmessungen beim eSport nachgewiesen werden – beweisen körperliche Anspannung und nervliche Belastung
- Ethische Werte werden auch in diversen Kampfsportarten, wie etwa dem Boxen, vernachlässigt, wenn es um das Ziel geht, die Gegnerin/den Gegner außer Gefecht zu setzen.
- großes Interesse der Fans – Breitenwirksamkeit und hohe Preisgelder
- internationales Interesse mit eigener inoffizieller WM
- ...

mögliche Rahmenbedingungen:

- mehr Transparenz und Information der Öffentlichkeit
- Schaffung von Sportvereinen
- Nutzung und Erweiterung vorhandener Strukturen, um aus dem Amateurbereich herauszutreten
- Verbesserung der Kenntnisse aus der Trainingslehre hinsichtlich Trainingsaufbau, Einhaltung von Entspannungs- und Erholungsphasen, Stärkung des gesamten Bewegungsapparats zur Vermeidung von Übertraining und damit einhergehender Begleitschäden – ergänzendes Training von Sportarten, die körperliche Fitness fördern
- ...

**mögliche Argumente gegen die Akzeptanz von eSport als Sport:**

- PC- und Videospiele stellen nur Zeitvertreib dar, ähnlich wie Fernsehen, Musikhören ...
- keine motorische Aktivität, die mit anderen Sportarten vergleichbar ist, kein Training von körperlicher Ausdauer, keine Verbesserung von Herz- und Kreislaufleistung
- „Training“ vor dem Bildschirm wirkt sich kontraproduktiv auf die körperliche Leistungsfähigkeit aus, führt eher zu Folgeschäden als zu Fitness
- Teamgeist wird in manchen Fällen dazu genutzt, virtuelle Gewalt auszuüben, liefert hohes Aggressionspotenzial
- ...

<p>Möglichkeiten zu Arbeitsauftrag 3: begründen</p>	<p><i>individuelle Bearbeitung</i></p> <p><i>Die Kandidatinnen und Kandidaten sollen begründen, ob eSport in das Sportangebot der Schule aufgenommen werden soll. Sie können auch Bedingungen für die Aufnahme von eSport in der Schule anführen (etwa den Ausschluss von Gewaltspielen).</i></p> <p><b>mögliche Argumente für die Aufnahme von eSport in das Sportangebot von Schulen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ eSport kann Menschen ansprechen, die vom herkömmlichen Sportangebot nicht motiviert werden, und soll daher auch in der Schule eine Förderung erfahren.</li> <li>■ Leistungssteigerung und Verbesserung koordinativer, kognitiver und mentaler Fähigkeiten sind gegeben, daher ist eSport als Schulsport zulässig.</li> <li>■ Der Wettbewerb bei Computerspielen kann auch klassenübergreifend Gemeinschaften bilden und Isolation verhindern. Dies kann in der Schule mittels eSport gefördert werden.</li> <li>■ Themen wie Strategie, Ziele eines Spieles sowie Fairness können in der Schule diskutiert und in einen ethischen Rahmen gestellt werden.</li> <li>■ ...</li> </ul> <p><b>mögliche Argumente gegen die Aufnahme von eSport in das Sportangebot von Schulen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Der Schulsport sollte Sportarten vorbehalten sein, die der Verbesserung der Leistungsfähigkeit und der Förderung der Gesundheit dienen.</li> <li>■ Die Schule hat die Aufgabe, Bewegung zu fördern, daher ist eine Unterstützung von eSport als weitere sitzende Tätigkeit nicht zielführend.</li> <li>■ Schüler/innen sitzen in ihrer Freizeit ohnehin viel am Computer und sollen in der Schule mit anderen Freizeitaktivitäten/Sportarten in Berührung kommen, die sie vom Computer wegführen.</li> <li>■ Die Schule sollte den wirtschaftlichen Interessen von Spieleherstellern nicht ausgeliefert sein.</li> <li>■ Beim eSport kommen auch Gewaltspiele zum Einsatz, die mit dem pädagogischen Auftrag der Schule nicht zu vereinbaren sind.</li> <li>■ ...</li> </ul>
---	--