

**Informationen für den
sportwissenschaftlichen Nachwuchs**

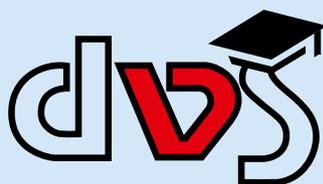
Jahrgang 27 (2020), Heft 1 (ISSN 1438-4132)

Sören Wallrodt & Uli Fehr (Hrsg.)

Ze-phir

E-Sport & Diskussionskultur

dvs-Kommission
Wissenschaftlicher
Nachwuchs



Verein zur Förderung des
sportwissenschaftlichen
Nachwuchses e.V.

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	3
VON I. WAGNER	
Diskussionskultur in der Sportwissenschaft	4
Cool bleiben! Starke Sportpädagogik in einer modernen Sportwissenschaft und Erziehungswissenschaft.....	4
Eine Replik auf den Beitrag „Forschungstrends vor 20 Jahren: Sportpädagogik“ von Albrecht Hummel von den Sprecherräten der dvs-Sektion Sportpädagogik und der DGfE Kommission Sportpädagogik	
„Und dann war das Gespräch sehr schnell beendet ...“	8
VON ANONYM	
Wahrgenommenen Risiken zu Forschung über E-Sports: Eine provokante Rückschau	11
VON ANONYM	
„Streitkultur“ in der Sportwissenschaft	13
VON K. WILLIMCZIK	
E-Sport	17
Techniker Krankenkasse und E-Sport – Interview mit Bruno Kollhorst.....	17
Auf zu neuen Ufern: Die Erforschung des Sports im virtuellen Raum.....	20
VON H. WÄSCHE	
(Schul)Sport – Quo Vadis: Zwischen E-Sports und analogem Sport	23
VON A. R. HOFMANN & A. MARQUARDT	
Die Entwicklung von E-Sport und Sport: Eine Zeitkapsel ins Jahr 2050	25
VON S. SCHMIDT	
Berichte	28
2. Jahrestagung des Netzwerks „Qualitative Forschung in der Sportwissenschaft“ 2019 in Marburg.....	28
VON B. BÜSCHER und L. STAMM	
dvs-Nachwuchsworkshop 16.-17.09.2019 in Berlin	30
VON J. M. JOHN	
Ankündigungen & Mentoring-Programm	31
Schriftenreihe „Forum Sportwissenschaft“	32
Netzwerker/innen „Sportwissenschaftlicher Nachwuchs“	34

Informationen für den wissenschaftlichen Nachwuchs:
www.sportwissenschaftlicher-nachwuchs.de



Vorwort

Liebe Leserinnen und Leser,
diese Ausgabe des Ze-phir wendet sich mit ihrem Titel „E-Sport & Diskussionskultur“ an Nachwuchswissenschaftler/innen. Denn für Nachwuchswissenschaftler/innen ist es besonders relevant, ein für sie passendes, hinreichend innovatives Thema für die eigene Dissertation auszuwählen. Ein neuartiges Themengebiet offeriert einerseits die Chance, einen ganz neuen Bereich oder neue Perspektiven zu bearbeiten und sich darüber zu profilieren. Andererseits steht beim Einnehmen klarer Positionen zu befürchten, zwischen bestehende Meinungsfronten zu geraten oder sogar von höhergestellten Personen im Wissenschaftssystem für abweichende Positionierungen abgestraft zu werden, beispielsweise durch ablehnende Zeitschriften-Reviews oder entsprechendes Feedback bei Vorträgen.

Das Thema „E-Sport“ ist ein aktuelles Thema mit viel Neuerungs-Potenzial und soll daher exemplarisch im Sinne eines „Lehrstücks“ für Nachwuchswissenschaftler*innen in den Blick genommen sowie typische Muster herausgestellt werden. Ohne dazu an dieser Stelle in die inhaltliche Tiefe vorzudringen, ist festzustellen, dass die Diskussion in den Medien teilweise auf die (politische) Frage reduziert wird, ob „der“ E-Sport als Sport oder Sportart anzuerkennen sei. Beim E-Sport liegen in den bisher vernachlässigten, eher unpolitischen Bereichen sicherlich noch viele Potenziale, insbesondere für Nachwuchswissenschaftler*innen, in neuen Feldern wichtige Fragestellungen zu bearbeiten – und diese Bereiche karrieretechnisch als Teil des eigenen Profils für sich zu besetzen.

Jedenfalls erfährt E-Sport vergleichsweise viel mediale Aufmerksamkeit, gleichwohl werden auch andere Themen wie beispielsweise der Anteil von Reflexion und Wissensvermittlung im Sportunterricht öffentlich diskutiert. Sich im Sinne der Wissenschaftskommunikation in die Gesellschaft einzubringen ist nicht nur für Nachwuchswissenschaftler*innen sehr wichtig und zudem eine gute Möglichkeit der Vergrößerung der Sichtbarkeit. Es sei jedoch an alle Wissenschaftler/innen appelliert, kontinuierlich ihre Meinungsbildung kritisch zu prüfen und stets für neue Gedanken offen zu bleiben. Wichtig ist auch, sich der Verantwortung gewahr zu sein, die insbesondere mit einem professoralen Amt einhergeht. Wertende Meinungsäußerungen von Professor*innen, selbst beiläufige, werden oft deutlich wahrgenommen und sollten stets mit Bedacht getätigt werden. Zudem ergeben sich in Zeiten von neuen Kommunikationsformen und -phänomenen (Twitter, Socialmedia, Fakenews o.ä.) durchaus neue Herausforderungen, die längst auch das Wissenschaftssystem erfasst haben.

Achten wir vor diesen Hintergründen alle gemeinsam ganz besonders auf unsere Diskussionskultur!
Ich wünsche allen Lesenden dazu spannende Erkenntnisse und viel Freude bei der Lektüre.

Prof. Dr. Ingo Wagner
dvs-Vize-Präsident für das Ressort Nachwuchsförderung

Ze-phir

Cool bleiben! Starke Sportpädagogik in einer modernen Sportwissenschaft und Erziehungswissenschaft

Gemeinsames Papier der Sprecherräte der dvs-Sektion Sportpädagogik und der DGfE-Kommission Sportpädagogik¹

Wenn in einer für den wissenschaftlichen Nachwuchs konzipierten Zeitschrift – noch dazu in ihrer Jubiläumsausgabe – ein Krisenszenario der Sportpädagogik als wissenschaftliche Fachdisziplin gezeichnet wird, fühlen sich die Vertreter/innen der betreffenden Fachorganisationen angesprochen. Es scheint aus Sicht der Sprecherräte der dvs-Sektion Sportpädagogik und der DGfE-Kommission Sportpädagogik angebracht, die Ausführungen von Albrecht Hummel (2019a) kritisch zu prüfen und sich seine Bewertung etwas genauer anzusehen. Damit wollen wir eine zweite Meinung für den wissenschaftlichen Nachwuchs ins Spiel bringen, die zu produktiver Diskussion anregen soll. Also, was ist da aus unserer Perspektive los mit dem vermeintlichen Patienten Sportpädagogik?

Zusammenfassend wird in unserer Lesart von Hummel (2019a) zweierlei bemängelt. Erstens verliere die Sportpädagogik an wissenschaftlicher Reputation, was vor allem an ihrer fehlenden Anschlussfähigkeit an den internationalen Diskurs liege. Zweitens ließe sie ihr fachliches Profil vermissen, was sich auch darin niederschläge, dass sie für Sportlehrkräfte als Beratungswissenschaft immer weniger relevant sei.

Zum ersten Punkt ist darauf zu verweisen, dass die deutsche Sportpädagogik und insbesondere der Nachwuchs zunehmend im internationalen Diskurs vertreten ist, wenngleich eine Disziplin, die sich mit Erziehungs- und Bildungsfragen beschäftigt, aufgrund der Anbindung an nationale oder bundeslandspezifische Bildungskontexte auch in deutscher

Sprache publizieren muss. Dennoch ist eine zunehmende Internationalisierung zu erkennen (vgl. auch im genau demselben Jubiläumsheft die Darstellung der Forschungstrends der Sportpädagogik von Sygusch, 2019), die sich nicht nur an der steigenden Anzahl englischsprachiger Publikationen ablesen lässt, sondern auch daran, dass die deutschsprachige Sportpädagogik auf internationalen Tagungen, wie bspw. auf den AIESEP- oder ECSS-Kongressen personell immer stärker vertreten ist. Beim letzten AIESEP-Kongress in den USA stellte die deutschsprachige sportpädagogische Community nach den US-Amerikanern und noch vor den Kanadiern zahlenmäßig bereits die zweitgrößte Gruppe. Hinzu kommt, dass der Young Scholar Award der AIESEP nun (<https://aiesep.org/awards/young-scholars/>) schon das neunte Mal in den deutschsprachigen Raum ging und zuletzt – mit einer Erfolgsstory wie in den besten Tagen von Real Madrid – an den Nachwuchs deutschsprachiger Universitäten verliehen wurde (u. a. Christian Herrmann 2015 und danach als „Triple“ mit Aiko Möhwald 2017, Jennifer Breithecker 2018, Katharina Ptack 2019). Das „Triple“ ist ebenso bei den Posterpreisen zu verzeichnen (Monika Thomas & Helga Leineweber 2017, Jonas Wilbowo & Claus Krieger 2018, Stefan Meier & Sebastian Ruin 2019). Texte deutscher Sportpädagog/innen sind zunehmend in internationalen Sammelbänden zu finden, man liest von ihnen in englischsprachigen Zeitschriften, sie sind in internationalen Organisationen aktiv (AIESEP, FIEP, EUPEA, ECSS etc.) und sie bereichern den globalen Diskurs um wichtige und besondere Impul-

se – der Inklusionsdiskurs ist nur ein prominentes Beispiel. Dass man zu der Annahme kommen kann, die deutsche Sportpädagogik sei – wie Hummel (2019a) schreibt – nur „bedingt beitragsfähig“, muss aus unserer Sicht verwundern, wenn man den englischsprachigen Diskursraum kennt. Und es ist gut, dass die deutsche Sportpädagogik und Sportdiagnostik ihre Herkunft nicht verleugnen, denn der bemängelte „Sonderweg“, der sich darin zeigt, dass im deutschen Sprachraum der Bildungsbegriff verhandelt wird und Reflexion als ein zentrales Prinzip gesetzt ist, kann zugleich als ihre besondere Stärke gesehen werden. Wer schon einmal mit Kolleg/innen aus den USA diskutiert hat, wird schnell merken, dass dies in ihrem Tiefgang vergleichsweise und schätzenswerte Gedanken sind, die im internationalen Dialog (insbesondere in einer Public Health-Perspektive) zuweilen verloren gehen. Darüber hinaus wird der vermeintliche deutsche Sonderweg einer Figur eines reflektierten, verantwortungsvollen und handlungsfähigen Akteurs im Sport im internationalen Sprachraum durchaus gepflegt (z. B. Whitehead, 2010; Dyson, 2006; Rovegno, 2006; AIESEP Position Statement, 2014; SHAPE America, 2014; Pope & Grant, 2014). Es sei zudem grundsätzlich davor gewarnt, Internationalität als unhinterfragtes Qualitätssiegel zu verstehen und ausschließlich auf globales Publizieren zu setzen. Es ist wichtig, dass junge Wissenschaftler/innen und Forscher/innen in der Sprache ihrer zentralen Lebenswelten und der ihrer potentiellen Untersuchungswelten schreiben, um der Vagheit unseres Gegenstandes mit den Deutungspotenzialen der Sprache in einem ersten Schritt zu begeg-

¹ Der Sprecherrat der dvs-Sektion Sportpädagogik besteht derzeit aus Ralf Sygusch (Sprecher) sowie Lena Gabriel, Erin Gerlach, Verena Oesterheld und Sabine Reuker. Der Sprecherrat der Kommission Sportpädagogik der Deutschen Gesellschaft für Erziehungswissenschaft besteht aus Claus Krieger (Sprecher), Tim Bindel und Petra Guardiera.

nen und dies erst in einem zweiten Schritt in einen internationalen Kontext stellen. Orientierung bekommt die Sportpädagogik hier sicherlich von ihrer Mutterwissenschaft – der Erziehungswissenschaft – die neben Internationalisierungstendenzen auch einen starken und innovativen deutschsprachigen Diskurs pflegt. Dass die Sportpädagogik auch im nationalen Vergleich mit ihren sportwissenschaftlichen Schwesterdisziplinen mithalten kann, zeigen u. a. die Preisvergaben der Deutschen Vereinigung für Sportwissenschaft. Elfmal wurde der dvs-Nachwuchspreis seit seiner Einführung vergeben; dreimal ging er an Sportpädagog/innen und auch in der Schriftenreihe des sportwissenschaftlichen Nachwuchses finden sich viele sportpädagogische Arbeiten. Es sei an dieser Stelle also die Zweitmeinung laut gemacht: Cool bleiben und nicht zu sehr anstecken lassen von dem, was an zuweilen zu wenig hinterfragten Wissenschaftsnormen in einer modernen Universitätslandschaft entsteht.

Der zweite Punkt ist als Teil eines aktuellen Disputes um den Auftrag des Sportunterrichts zu lesen, der u. a. in der Zeitschrift *sportunterricht* (Krüger & Hummel, 2019; siehe auch Hummel, 2019b) ausgetragen wird. Etwas flapsig wird dieser Disput in der Ausgabe 11/19 auf den Punkt gebracht: „Quatschen statt turnen“, wobei u. E. ein anschließendes Fragezeichen den diskursiven Gehalt des Themas besser verdeutlicht hätte. Im Grunde geht es um einen bekannten und immer wieder aufflammenden Glaubenskrieg, bei dem auf der einen Seite vom Individuum her denkende Bildungspädagog/innen stehen und auf der anderen Seite von der Sache Sport überzeugte Erzieher/innen. Wir sind der Meinung, dass der Ze-Phir nicht der richtige Ort ist, um diese Differenzen zu diskutieren, sind aber hierfür grundsätzlich offen und möchten uns zugleich für einen konsequent sachbezogenen Diskurs engagieren. Es sei hier lediglich der aus dieser diskutierbaren Analyse abgeleitete

Vorwurf entkräftet, dass die Sportpädagogik nicht als Beratungswissenschaft für Sportlehrkräfte tauglich. Zunächst ist zu betonen, dass unsere Disziplin als beschreibende, die sportive Wirklichkeit reflektierende und innovative Wissenschaft zu verstehen ist, die in einer holzschnittartigen Einteilung eine theoretisch-konzeptionelle und eine empirisch-analytische Seite aufweist. Diese Disziplin muss sich nicht immer als einziges Pferd vor den Karren des Sportunterrichts spannen lassen, aber sie hilft in besonderer Weise dabei, das Fach zu legitimieren, und natürlich steht sie den Praktiker/innen beratend zur Seite. Und sie ist auch dazu da, die Praxis konsequent zu hinterfragen und sogar zu kritisieren, wenn es nötig ist, da die im Bildungssystem in der Praxis agierenden Personen aufgrund der nicht ausreichenden Distanz dies möglicherweise nicht immer leisten können.

Ihre Rolle als Beraterin der Praxis zeigt die Sportpädagogik nicht zuletzt in Fachorganen, die sich aus einer wissenschaftsvermittelnden Perspektive der Unterrichtspraxis widmen. Die auflagenstarken Zeitschriften sportpädagogik und sportunterricht, die primär von Sportpädagog/innen herausgegeben werden, stehen hier sicher an der Spitze einer Sammlung, zu der auch „Sport & Spiel“ oder „SportPraxis“ gehören. Zu nennen ist auch die gut nachgefragte Buchreihe Edition Schulsport (Meyer & Meyer Verlag). Hier geben Sportpädagog/innen den Ton an und es werden innovative Ideen und Konzepte für die Praxis generiert. Es wird aber deutlich, dass auch andere Disziplinen etwas zur Unterrichtspraxis beitragen. An vielen universitären Standorten wünscht man sich sogar, dass sich andere sportwissenschaftliche Teildisziplinen stärker in die Lehrer/innenbildung einbringen, denn oft wird die diese an den sportwissenschaftlichen Instituten in großem Umfang der Sportpädagogik überlassen, während sich andere Lehrstühle stärker um die außerschulischen Studien-

gänge kümmern. Schließlich ist die Sportpädagogik nicht alleine für das Anliegen zuständig, da für angehende Lehrer/innen neben unserer besonderen Expertise auch Wissen zum Beispiel in medizinischen, trainingswissenschaftlichen, psychologischen oder soziologischen Bereichen benötigt wird. Dass sich Sportlehrkräfte nach der Ausbildung auch weiterhin an Wissenschaft orientieren, ist wünschenswert, trifft aber – wie übrigens auch in vielen anderen Berufsfeldern – nicht immer zu. Hier liefert die Sportpädagogik nicht nur die entsprechenden Fachorgane, sie ist auch stark in das Fortbildungssystem integriert. Hin und wieder gelingt es ihr sogar, in die Ministerien vorzudringen und z. B. an Curricula mitzuwirken. Zuletzt sind konkrete Probleme aus der Praxis auch der Anlass für konkrete Forschungs- oder Entwicklungsvorhaben in interaktiver Zusammenarbeit auf Augenhöhe mit der Praxis. Also hier wieder die Zweitmeinung: Cool bleiben und weiterhin für die Praxis engagieren, aber auch andere zum Mitmachen motivieren, wenn es um die Sportlehrer/innenbildung geht.

Der vermeintliche Patient Sportpädagogik ist also in der Auslegung einer zweiten Meinung recht gesund und dennoch sei ein warnender Zeigefinger zum Abschluss gehoben: Aufpassen muss man, dass sich die Sportpädagogik neben ihrer sozialwissenschaftlichen Seite nicht als Geisteswissenschaft von den rigiden Performanzkriterien unterkriegen lässt, die zumeist naturwissenschaftlicher Prägung sind und die Verteilungslogiken und Besetzungsszenarien in den Fachbereichen mancher Universitäten dominieren. Gerade in der Rolle als analytische Kritikerin der Praxis ist auch eine geisteswissenschaftliche Seite weiterhin dringend notwendig. Was hier helfen kann, ist gute Nachwuchsbetreuung, die nicht vor den zuweilen fragwürdigen Wissenschaftsnormen kuscht, aber auch nicht ausschließlich auf das Bewährte vertraut.

Literatur

- AIESEP. (2014). *Position Statement on Physical Education Teacher Education*. Zugriff am 19. März 2020 unter <https://aiesep.org/wp-content/uploads/2014/11/2014-AIESEP-Position-Statement-on-Physical-Education-Teacher-Education.pdf>
- Dyson, B. (2006). Students' perspectives of physical education. In D. Kirk, D. MacDonald & M. O'Sullivan (Hrsg.), *The Handbook of Physical Education* (pp. 326-346). London: Sage.
- Hummel, A. (2019a). Forschungstrends vor 20 Jahren: Sportpädagogik. *Ze-Phir*, 26(2), 13-14
- Hummel, A. (2019b). *Neue Körperliche Grundbildung: Können und Verstehen*. Zugriff am 15. November 2019 unter <http://sport-quergedacht.de/gastbeitrag/neue-koerperliche-grundbildung-koennen-und-verstehen/>
- Krüger, M. & Hummel, A. (2019). Quatschen oder turnen. Zur Kritik am reflektive turn in der deutschen Sportpädagogik. *sportunterricht*, 68, 469-473.
- Pope, C. & Grant, B. C. (1996). Student experiences in sport education. *Waikato Journal of Education*, 2, 103-118.
- Rovegno, I. & Dolly, J.P. (2006). Constructivist perspectives on learning. In D. Kirk, D. MacDonald & M. O'Sullivan (Hrsg.), *The Handbook of Physical Education* (pp. 242-261). London: Sage.
- SHAPE America – Society of Health and Physical Educators. (2014). *Grade-Level Outcomes for K-12 Physical Education*. Champaign, IL: Human Kinetics.
- Sygyusch, R. (2019). Aktuelle Forschungstrends & Verhältnis zur Sportwissenschaft: Sportpädagogik. *Ze-Phir*, 26(2), 22.
- Whitehead, M. (2010). Physical literacy, the sense of self, relationships with others and the place of knowledge and understanding in the concept Physical Literacy. In M. Whitehead (Ed.), *Physical literacy throughout the lifecourse* (pp. 56-67). London: Routledge.

Sportwissenschaft digital: „Ideenbörse“

Deutsche Vereinigung für Sportwissenschaft (dvs)

Wir befinden uns in einer außergewöhnlichen Situation. Die Corona-Pandemie stellt uns vor unbekannte Herausforderungen, im privaten Alltag, aber auch für universitäre Lehre.

Auch wenn die Digitalisierung in der Lehre in aller Munde ist, so stehen viele Hochschulen bei dieser Entwicklung noch am Anfang. Jetzt, in Zeiten der Corona-Pandemie, in kürzester Zeit etwas Gutes zu entwickeln, ist für viele nicht möglich. Wir vermuten, es ist weniger die technische Seite (Software, Hardware), wo die Probleme liegen könnten, sondern die Frage der Aufbereitung der Inhalte.

Lassen Sie uns auch in diesem Aspekt solidarisch sein! Teilen wir gute Ideen!

Wir möchten eine Online-Plattform schaffen („Ideenbörse“), um Ihnen aufzuzeigen, an welchem Standort digitale Formate bereits vorliegen, bspw. eine Vorlesung in „Sportmedizin / Physiologie“, ein Proseminar „Bewegung und Training“, ein Hauptseminar „Sportpädagogik“, ein Praxisseminar „Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik“ oder eine Modulabschlussprüfung in „Wurfspiele“.

Somit können wir uns gegenseitig helfen und damit das Sommersemester 2020 auf „virtuelle Beine“ stellen.

Wir bieten Ihnen ein Meldeformular an, in dem Sie Ihr Angebot kurz beschreiben können, ebenso gibt es aber auch ein Suchformular. Wir sammeln so

möglichst viele Informationen zu Angeboten und stellen diese in verschiedenen Kategorien für Sie dar. Interessierte Kollegen/innen, die jetzt digitale Inhalte entwickeln, können dann mit Ihnen in Kontakt treten. Sie verständigen sich darüber, wie man was nutzen darf. Es obliegt Ihnen, eine kollegiale Regelung zu treffen, um die Inhalte auszutauschen/weiterzugeben.

Der Vorstand des Fakultätentags Sportwissenschaft unterstützt diese Bemühungen.

Für weitere Anregungen stehen wir Ihnen gerne zur Verfügung.

Der direkte Link zur Ideenbörse: www.sportwissenschaft.de/digital



Informationen für den wissenschaftlichen Nachwuchs:
www.facebook.com/SportwissenschaftlicherNachwuchs



Die Techniker – offizieller Gesundheitspartner



Fremde Welten erobern? Wir spielen mit!

Die Techniker engagiert sich im E-Sport.

E-Sport gewinnt an Relevanz. Daher kommt es – wie bei allen Sportarten – auch auf die gesundheitlichen Aspekte an. Darum helfen wir den Gamern und E-Sportlern zum Beispiel, eine gesunde Balance zu finden. Wie mit unserem TK-RageCage, der auf großen E-Sport-Events für Stressabbau und -aufklärung sorgt.

Der TK-RageCage on Tour: Gamescom in Köln - vom 25. bis 29. August 2020

tk.de/E-Sport

„Und dann war das Gespräch sehr schnell beendet...“

Zur (Un-)Möglichkeit wissenschaftlicher E-Sport Forschung für den sportwissenschaftlichen Nachwuchs

Anonym

Verfolgt man die Tagespresse, so vergeht kein Tag, an dem das Thema E-Sport nicht in irgendeinem Zusammenhang genannt wird: „eSports Player Foundation: Pendant zur Sporthilfe gestartet“ (Games Wirtschaft, 2020), „DOSB erneuert eSport-Dementi!“ (Bild, 2020), „Europäischer E-Sport-Dachverband EEF gegründet“ (SZ, 2020). Neben diesen einzelnen Meldungen gibt es eine Vielzahl an Mitteilungen, die mehrmals wöchentlich im Rahmen nationaler und internationaler Publikationen zu den Themen Gaming, E-Sport und anverwandten Themen auf den üblichen Distributionskanälen der wissenschaftlichen Community veröffentlicht werden (z. B. researchgate.de). Dies trifft auch auf die Sportwissenschaft zu, für die insbesondere um den 24. Sportwissenschaftlichen Hochschultag der Deutschen Vereinigung für Sportwissenschaft (dvs) vom 18. bis 20. September 2019 an der Humboldt-Universität zu Berlin herum eine „E-Sport-Zäsur“ zu verzeichnen war. Zum einen wurde am 15. August 2019 das dvs-Positionspapier zum E-Sport (dvs, 2019) fertiggestellt und kurz vor dem dvs-Hochschultag veröffentlicht. Zum anderen veröffentlichte die Sportsoziologin Prof. Dr. Carmen Borggrefe (Universität Stuttgart) am 16. September 2019 eine Stellungnahme zum E-Sport (Borggrefe, 2019), die zu diesem Zeitpunkt von etwa 80 Kolleginnen und Kollegen aus der Wissenschaft (v. a. Sportwissenschaft und Medizin) unterschrieben wurde. Während das dvs-Positionspapier (erarbeitet vom dvs-ad-hoc-Ausschuss E-Sport) eine eher kritisch-prüfende Position für die Wissenschaft einnimmt, ist die Stellungnahme von Borggrefe (2019) als klar ablehnend gegenüber dem E-Sport zu bewerten. Dass innerhalb der Sportwissenschaft sowie dem Deutschen Olympischen Sportbund (DOSB) höchst unterschiedliche Ein-

stellungen zum E-Sport bestehen, wurde im dvs/DOSB-Dialogforum auf dem Hochschultag deutlich.

Diesen Entwicklungen war u. a. die öffentliche Anhörung des Sportausschusses des Deutschen Bundestags im Februar 2019, der ‚Schlagabtausch‘ zwischen Vertreter/innen des DOSB (insbesondere Veronika Rückler) und des eSport-Bund Deutschland (ESBD; insbesondere Hans Jagnow) bei unterschiedlichsten Dialogformaten und Gesprächen (z. B. dlf-Sportkonferenz am 10.05.2019) sowie letztlich und insbesondere die Erwähnung des Themas E-Sport im Koalitionsvertrag von CDU, CSU und SPD (2018) vorausgegangen. Auch die immer wiederkehrenden Auftritte des Sportwissenschaftlers Prof. Dr. Ingo Froböse (Deutsche Sporthochschule Köln) im Morgen Magazin (MOMA) der ARD haben ihren Beitrag zu der aktuell andauernden Diskussion geleistet. Für den sportwissenschaftlichen Nachwuchs drängt sich in diesem Zusammenhang die Frage auf, ob es sich beim E-Sport um ein für die eigene Qualifikation oder gar wissenschaftliche Profilierung geeignetes Forschungsfeld handelt oder es hinsichtlich der eigenen Karriere nicht sinnvoll ist, sich auf traditionelle und vermeintlich solidere Forschungsthemen zu konzentrieren (z. B. Inklusion)? Oder anders formuliert: Kann man es sich als Nachwuchswissenschaftler/in im Rahmen von wissenschaftlichen Vorträgen, Publikationen oder Forschungsanträgen oder generell wissenschaftlich-akademischer Forschung leisten, sich offensiv und ohne Berührungsängste mit dem Thema E-Sport auseinanderzusetzen, ohne die eigene Glaubwürdigkeit zu gefährden oder die eigene Karriere zu beenden, bevor sie überhaupt richtig begonnen hat?

Bezüglich der bereits dargestellten Situationen und der intensiven, dis-

kursiven und interdisziplinären Auseinandersetzung mit der Thematik – von der Schmidt-Sinns und Wendeborn (2020, S. 108) glauben feststellen zu können, dass diese „die von einer pauschalen Ablehnung des E-Sports in jeglicher Hinsicht [...] über Forderungen nach einer differenzierten Betrachtung des Gegenstandsfeldes [...] bis zu politischem Opportunismus reicht [...]“ – lässt sich ein wechselseitiger Rückkopplungskreislauf beobachten, der zum einen die gesellschaftliche Öffnung gegenüber dem E-Sport in (Sport-) Vereinen, (Sport-)Verbänden und sportnahen Organisationen bewirkt, zum anderen aber die sportwissenschaftliche Skepsis gegenüber dieser Thematik verstärkt. Der erstgenannte Punkt lässt sich daran ablesen, dass sich die Bildschirmmediennutzungszeiten (u. a. virtuelles Spiel) von Kindern und Jugendlichen in den vergangenen Jahren stark verändert haben. Zudem etabliert sich der professionelle E-Sport zunehmend bei großen Fußballclubs (z. B. Schalke 04) und auch die Virtuelle Bundesliga (VBL) erfährt immer größeren Zulauf. Dies wird nicht zuletzt durch die Gamesbranche befeuert, die in Deutschland mit dem GAME e.V. intensive Lobbyarbeit betreibt. Die Ursachen für die nach wie vor bestehende wissenschaftliche Skepsis sind jedoch vielschichtiger, lassen sich aber grob in wissenschaftsimmanenten und wissenschaftsexternen Begründungsmustern beschreiben.

Zunächst ist da die Stellungnahme zum E-Sport (Borggrefe, 2019), unterschrieben von mehr als 80 Sportwissenschaftler/innen und Mediziner/innen. Obwohl unterstellt werden muss, dass in der Wissenschaft nach wie vor das Wahrheits- und nicht das Mehrheitskriterium gilt, tragen Dokumente wie diese zwangsläufig dazu bei, den wissen-

schaftlichen Nachwuchs hinsichtlich der Beschäftigung mit diesem Thema zu beeinflussen. Wer würde sich schon bei einem der Kollegen/innen mit der Idee bewerben, zum E-Sport forschen oder sich gar zu diesem Thema qualifizieren zu wollen!? Dann wäre es vermutlich ein recht kurzes Vorstellungsgespräch. Selbst wenn der E-Sport nüchtern und unvoreingenommen als Wissenschaftler/in und unter Verwendung regulär-wissenschaftlicher Methoden betrachtet würde, führt die negative Voreingenommenheit zum E-Sport offensichtlich zu einer gewissen Nichtpassung zum sportwissenschaftlichen Weltbild einiger Fachkollegen/innen. Hinsichtlich der Drittmittelakquise durch Nachwuchswissenschaftler/innen müsste trotz des dvs-Positionspapiers (dvs, 2019), welches einen kritisch-analytischen Umgang mit dem virtuellen Spielen (als Teil der Kultur des Spielens) und E-Sport (als dessen wettkampfmäßige Ausformung) propagiert, geprüft werden, ob der Aufwand für eine Forschungsantragstellung beim BISp (z. B. E-Sport und Leistungssport) überhaupt lohnt. In der aktuellen Diskussion erscheint die Gefahr doch eher groß, über thematische Ausschlussprozesse nicht berücksichtigt zu werden oder als sportwissenschaftlicher Abweichler stigmatisiert zu werden. Beides würde über kurz oder lang zum Ende der (sport-)wissenschaftlich-akademischen Karriere führen, entweder aufgrund fehlender Drittmittel für die Finanzierung einer eigenen Stelle oder aufgrund der Nichtanstellung.

Ein weiterer wissenschaftsimmanenter Grund für die Skepsis ist die Evidenz, die hinsichtlich globaler Aussagen sowohl durch die sehr überschaubare Forschungslage zum Gaming, insbesondere zum E-Sport, als auch durch die Vielzahl an neuen Inhalten und Technologien als eher schwierig zu bezeichnen ist (siehe hierzu Schmidt, 2020). Zwar gibt es eine unüberschaubare Anzahl von Studien, die sich in den letzten 20 Jahren mit Gaming, später dann auch mit E-Sport, auseinandergesetzt haben, dies zumeist aber nicht unter einer sport-, bewegungs- oder gesundheitswissenschaftlichen Perspektive, wie z. B. mit der Thematik E-Sport und körperlich-sportlicher Aktivität. Lediglich die Befunde zu etwaigen Zusammenhängen von Bildschirmmediennutzungszeiten und der körperlich-sportlichen Aktivität im Kindes- und Jugendalter, Gesundheit und dem physischen Wohlbefinden geben Aufschluss über den Stand der Diskussion (hierzu u. a. Marker, Gnams & Appel, 2019; Stiglic & Viner, 2019).



Wissenschaftsexterne Begründungen finden sich in der bereits angesprochenen, inflationären Thematisierung von E-Sport. Diese vollzieht sich entlang der Gegensätze der massenmedialen Diskreditierung durch die Verbindung von E-Sport und einer Vielzahl gesellschaftlicher Probleme im Kindes- und Jugendalter (u. a. Bewegungsmangel, Übergewicht, unerlaubter/übermäßiger Substanzmittelkonsum, Sucht) und der unreflektierten, trivialisierenden und simplifizierenden politischen Gleichsetzung von E-Sport mit Sport (v. a. mit Verweis auf den Koalitionsvertrag; CDU, CSU & SPD, 2018). Insbesondere die tendenziösen, gegenüber dem organisierten Sport (v. a. DOSB) teilweise despektierlichen und offensichtlich auf politischen Machterhalt ausgelegten Kurzmeldungen einiger Politiker/innen (z. B.

Bär, 2018; „#esport ist Sport. So einfach ist das.“) zeigen dies eindrücklich. Hinzu kommen immer neue Rekordmeldungen aus der Gamesbranche hinsichtlich der ökonomischen Verwertbarkeit des E-Sport (Newzoo, 2019). Vor allem letzteres nährt bei entsprechender Befundlage selbst bei qualitativ hochwertigen Forschungsarbeiten per se den Verdacht, Lobbyarbeit für die Gamesbranche zu leisten (s. u. a. Spitzer, 2019).

Die Empfehlung für jede/n Nachwuchswissenschaftler/in, die/der sich mit E-Sport beschäftigt, lautet deshalb, dass sie/er sich bewusst sein muss, dass sie/er zu einer sehr kontrovers diskutierten Thematik beiträgt und hinsichtlich der Einhaltung intellektueller und wissenschaftlicher Redlichkeit in besonderem Maße unter Beobachtung steht. Vor allem deshalb ist die Bearbeitung der damit in Zusammenhang stehenden Fragestellungen mit einem gewissen ‚Sicherheitsabstand‘ zu realisieren. Denn es ist durchaus möglich, dass die in der Vergangenheit kultivierte sportwissenschaftliche Abneigung gegenüber dem Untersuchungsgegenstand E-Sport die wissenschaftliche Qualität der eigenen Arbeit überdeckt. In diesem Zusammenhang lässt sich nur auf objektive peer-review Verfahren einschlägiger Journals verweisen, die hier ein kritisches Korrektiv bilden können.

Literatur

- Bär, D. (2018). *#esport ist Sport. So einfach ist das*. Zugegriffen am 12.02.2020 unter <https://twitter.com/DoroBaer/status/1054986400414818305>
- Bild (2020). *DOSB erneuert eSport-Dementi!* Pressemitteilung vom 11.03.2020. Zugegriffen am 15.03.2020 unter <https://www.bild.de/sport/esports/e-sport/mit-mickey-mouse-cartoon-dosb-erneuert-esport-dementi-69233738.bild.html>
- Borggreve, C. (2019). *Stellungnahme zum E-Sport*. Zugegriffen am 01.03.2020 unter <https://www.inspo.uni-stuttgart.de/institut/aiv/dokumente/Stellungnahme-zum-eSport.pdf>
- CDU, CSU & SPD (2018). *Ein neuer Aufbruch für Europa. Eine neue Dynamik für Deutschland. Ein neuer Zusammenhalt für unser Land. Koalitionsvertrag*. Zugegriffen am 12.03.2020 unter https://www.cdu.de/system/tdf/media/dokumente/koalitionsvertrag_2018.pdf
- Deutschen Vereinigung für Sportwissenschaft [dvs] (2019). „eSport als Herausforderung für die Sportwissenschaft“. *Positionspapier der Deutschen Vereinigung für Sportwissenschaft (dvs)*. Zugegriffen am 11.03.2020 unter <https://www.sportwissenschaft.de/dvs/news/positionspapier-der-deutschen-vereinigung-fuer-sportwissenschaft-dvs/>
- Games Wirtschaft (2020). *eSports Player Foundation: Pendant zur Sporthilfe gestartet*. Pressemitteilung vom 15.01.2020. Zugegriffen am 11.03.2020 unter <https://www.gameswirtschaft.de/sport/esports-player-foundation-sporthilfe/>
- Marker, C., Gnamb, T. & Appel, M. (2019). Exploring the myth of the chubby gamer: A meta-analysis on sedentary video gaming and body mass. *Social Science and Medicine*. Zugegriffen am 11.03.2020 unter <https://doi.org/10.1016/j.socscimed.2019.05.030>
- Newzoo (2019). *Global eSports Market Report 2019*. Zugegriffen am 12.03.2020 unter <https://newzoo.com/insights/articles/newzoo-global-esports-economy-will-top-1-billion-for-the-first-time-in-2019/>
- Schmidt, S. (2020). Die Zusammenhänge zwischen Gaming und körperlicher Aktivität und Übergewicht. *Sportunterricht*, 69(3), 113-117.
- Schmidt-Sinns, J. & Wendeborn, T. (2020). eSport im Schulsport? Über die Bestrebungen und Folgen eSport als gemeinnützigen Sport anzuerkennen. *Sportunterricht*, 69(3), 108-112.
- Stiglic, N. & Viner, R. M. (2019). Effects of screentime on the health and well-being of children and adolescents: a systematic review of reviews. *BMJ Open*, Jan 2019, 9(1), e023191. DOI: 10.1136/bmjopen-2018-023191.
- Spitzer, M. (2019). E-Sport. Lobbyismus versus Gemeinnützigkeit und Gesundheit (Editorial). *Nervenheilkunde*, 38(4), 157-168.
- Süddeutsche Zeitung (2020). *Europäischer E-Sport-Dachverband EEF gegründet*. Zugegriffen am 15.03.2020 unter <https://www.sueddeutsche.de/sport/sport-europaeischer-e-sport-dachverband-eef-gegruendet-dpa.urn-newsml-dpa-com-20090101-200221-99-14792>



Wahrgenommenen Risiken zu Forschung über E-Sports: Eine provokante Rückschau

Anonym

Nachwuchsförderung beschreibt eine bewusste und planmäßige Förderung und Weiterentwicklung von jungen Wissenschaftler/innen. Ein wesentlicher Punkt kann die Unterstützung bei der Umsetzung kreativer eigener Ideen sein. Dies hätten in der Vergangenheit, damit ist insbesondere auch die Zeit vor dem dvs-Hochschultag 2019 in Berlin gemeint, Forschungsvorhaben im Bereich E-Sports (virtuelle Sportarten oder eGaming) gewesen sein können. Ein Bereich, der von digital (E-Sports) natives scheinbar gänzlich anders wahrgenommen wird als von einigen etablierten Professor/innen und Forscher/innen in der Sportwissenschaft.

Ein Blick in die Forschung im Bereich E-Sports offenbart, dass mit der exponentiellen Zunahme der Popularität von E-Sports als kulturellem Pop-Phänomen in der Gesellschaft auch Art und Umfang der akademischen Forschung, die sich auf Computer- und Konsolenspiele konzentriert, rapide gewachsen ist. Obwohl in anderen Ländern und Disziplinen bereits seit 2002 aktiv geforscht wird (bspw. Sportwissenschaft, Wirtschaft, Kognitionswissenschaft, Informatik, Soziologie; Reitman, Anderson-Coto, Wu, Lee & Steinkuehler, 2020), wurden aus den Reihen der deutschen Sportwissenschaft erst kürzlich (zeitlich grob rund um den dvs-Hochschultag 2019 in Berlin) verschiedene, meist ablehnende Diskussionsbeiträge und Forschungsarbeiten publiziert. Dies passierte, wie nach einem Winterschlaf, hauptsächlich aufgrund eines kleinen Passus im Koalitionsvertrag der 19. Legislaturperiode des Deutschen Bundestages zwischen CDU, CSU und SPD der Bundesregierung, der E-Sports plötzlich als Sport deklariert. Die

Koalition hat die (etablierte) Deutsche (Vereinigung für) Sportwissenschaft (sowie offensichtlich auch die Sportverbände) schlicht überrumpelt. Die Explosion der medialen Wahrnehmung hat ihren Beitrag geleistet.

Es drängt sich eine Frage auf: Wieso gibt es so wenig deutsche Forschung im Bereich E-Sports? In dem Land, in dem sich die ersten professionellen Strukturen bereits Anfang der 2000er etabliert haben; in dem Land, welches mit der Electronic Sports League (ESL) die größten und populärsten, professionellen E-Sport-Ligen für verschiedenen E-Sports-Titel in Köln (direkt neben der DSHS) beherbergt.

Eine These ist: Nachwuchsförderung im Bereich E-Sports wurde nicht betrieben oder gar aktiv unterbunden. Die zweite These ist: Das Thema wurde (unbewusst) verhindert, beispielsweise durch unterschwellig abwertende Blicke oder auch offene Ressentiments, wenn das Thema in einem Gespräch aufkam. Die Frage, die sich interessierte Nachwuchswissenschaftlerinnen und Nachwuchswissenschaftler in der Sportwissenschaft im letzten Jahrzehnt, aber auch in der aktuellen Diskussion stellten, war ggf., ob es wirklich eine gute Idee wäre, sich durch Forschungsprogramme im Bereich E-Sports zu profilieren oder ob eine solche Themenwahl hier nicht auf offene Ablehnung treffen würde? Die Wahrnehmung des Nachwuchses könnte gewesen sein, dass vorschnell eine Stigmatisierung erfolgen könnte und man schief angeguckt würde. Diese Wahrnehmung bestärkt sich zuletzt in einer aktuellen Positionierung „Stellungnahme zum E-Sport“ (Borggreffe, 2019) von 81 (und für Außenstehende schein-

bar willkürlich zusammengetrommelten, weil persönlich bekannten?) Sportwissenschaftler/innen und Forscher/innen. Die größte Gemeinsamkeit fast aller Unterzeichnenden wirkt auf Unbeteiligte so: sie beschäftigen sich (fast alle) nicht professionell mit dem Phänomen E-Sports, sie lehnen es jedoch erst einmal grundsätzlich als Sport ab, (1) sicherlich als grundsätzliche Reaktion auf den Koalitionsvertrag, (2) wahrscheinlich aus der Perspektive eines Elternteils, denen aufstößt, dass ihre Kinder ‚zocken‘, (3) auf der Grundlage einer opportunistisch interpretierten Definition von Sport aus den 80er Jahren und (4) aufgrund zu wenig Phantasie. Allein die Ablehnung von E-Sports als Ganzem ist aus der Sicht eines digital (E-Sports) natives vor dem Hintergrund der vorgetragenen Argumente so absolut absurd, dass es nur schwer zu beschreiben ist. Es gibt nämlich nicht „E-Sports als Ganzes“, sondern sehr unterschiedliche einzelne Titel (E-Sportarten?) in auf so unterschiedlichen Gebieten (Genres) wie im traditionellen Sport. Hier werden in aktuellen Diskussionen neben virtuellen Sportarten andere Strategie-, Invasions-, Denk-, Taktik-, und „Baller“-Spiele (aus Unwissen oder absichtlich?) in einen Topf geworfen.

Die Haltung vieler etablierter Sportverbände und Sportwissenschaftler/innen kann auf digital (E-Sports) natives oft scheinheilig und rückwärtsgewandt wirken. Beispielsweise, wenn Veronika Rücker in der ARD Talkrunde vom 16.11.2019 (die sich übrigens lohnt) ernsthaft die Meinung vertritt, dass Boxen keineswegs brutal wäre und nicht zum Ziel hätte den Gegner KO zu schlagen (wohlgemerkt mit echten und schweren, in Kauf genommenen Verletzungen). Gleichzei-

tig lässt sie einen Sportwissenschafts-Laien, den E-Sports Profi Niklot „Tolkin“ Stüber, auflaufen, weil er ohne den entsprechenden sportwissenschaftlichen Hintergrund beim Spielziel von ‚League of Legends‘ vom Zerstören einer gegnerischen Basis spricht. Übrigens würde ein Laie beim Boxen das Ziel als „dem Gegner in die Fresse hauen“ beschreiben. Stattdessen hätte er es auch als Invasionspiel beschreiben können, analog zu z. B. American Football, in welchem durch taktische Manöver immer größere Spielräume im gegnerischen Spielfeld eingenommen werden müssen.

Wohlvollend sehen digital (E-Sports) natives auch mit an, wie die dvs in einem Positionspapier (Deutsche Vereinigung für Sportwissenschaft, 2019) sich offen für eine differenzierte Forschung zum Thema E-Sport ausspricht. Ungläubig muss aber festgestellt werden, dass die Gründung einer Sektion oder Kommission abgelehnt wird. Dies ist inkonsequent und verdeutlicht die politische Zerrissenheit, weil die Funktion einer

Kommission, so dachte man, eigentlich ist, über Disziplinen und Sektionen hinweg die Arbeit in einem Forschungsgebiet zu bündeln, z. B. als Kommission „Fußball“, „Sport und Raum“ oder „Gerätturnen“.

Die häufig ablehnende Haltung gegenüber E-Sports vieler Akteure in der dvs ist wahrscheinlich geprägt durch eigene Sporterfahrungen, dem Wunsch das „Sport Sport bleibt“. E-Sports greift Expertisen und das Selbstverständnis der traditionellen Sportwissenschaft an. Digital (E-Sports) natives sehen sich dagegen häufig in der Situation, beide Erfahrungen gemacht zu haben: aktiven E-Sports und etablierten Sport. Der aktuelle Umgang mit dem Thema E-Sports und die Diskussionskultur in der Sportwissenschaft führt für Nachwuchswissenschaftler/innen zu der Frage: War und ist es klug, im Bereich E-Sports zu forschen oder müssen wir erst auf mehr digital (E-Sports) natives in Entscheidungspositionen warten, die ihren Nachwuchs in diesem Bereich stärken?

Literatur

- ARD (2019). *Sportschau Thema: Das Milliardengeschäft des E-Sports*. Zugriff am 15.01.2019 unter <https://www.sportschau.de/weitere/esport/video-sportschau-thema-das-milliardengeschaeft-des-esports-100.html>
- Borggreffe, C. (2019). Stellungnahme zum eSport. Zugriff am 15.01.2020 unter <https://www.inspo.uni-stuttgart.de/institut/aiv/aktuelles/Stellungnahme-zum-eSport/>
- CDU, CSU, SPD (2018): *Ein neuer Aufbruch für Europa. Eine neue Dynamik für Deutschland. Ein neuer Zusammenhalt für unser Land*. Koalitionsvertrag zwischen CDU, CSU und SPD. Koalitionsvertrag der 19. Legislaturperiode vom 12. März 2018, Berlin.
- Deutsche Vereinigung für Sportwissenschaft (2019). *eSport als Herausforderung für die Sportwissenschaft*. Zugriff am 11.03.2020 unter https://www.sportwissenschaft.de/fileadmin/pdf/download/dvs-Positionspapier_eSport_12-9-2019.pdf
- Reitman, J. G., Anderson-Coto, M. J., Wu, M., Lee, J. S., & Steinkuehler, C. (2020). Esports research: A literature review. *Games and Culture*, 15(1), 32-50.

Informationen für den wissenschaftlichen Nachwuchs:

www.sportwissenschaftlicher-nachwuchs.de



Mitgliedschaft?

Die Einzelmitgliedschaft im Verein zur Förderung des sportwissenschaftlichen Nachwuchses beträgt nur 22 Euro im Jahr. Sie unterstützen damit unsere Arbeit und erhalten natürlich ein Exemplar des Ze-pher frei Haus! Darüber hinaus erhalten Sie reduzierte Beiträge bei Nachwuchsveranstaltungen und die Möglichkeit Ihre Qualifikationsarbeit in der angesehenen Schriftenreihe Forum Sportwissenschaft zu publizieren! Das Beitrittsformular gibt es online unter www.sportwissenschaftlicher-nachwuchs.de

„Streitkultur“ in der Sportwissenschaft

Klaus Willimczik

Eine Hinführung

Es soll eine Zeit gegeben haben, in der es unbotmäßiges Verhalten von Wissenschaftlern (Frauen fielen damals noch unter die männliche Nomenklatur) noch nicht gegeben hat, zumindest ist es nicht Gegenstand in einem Verhaltenskodex gewesen. Dies hat sich etwa seit den 80er Jahren des vorigen Jahrhunderts geändert. Im Rahmen der Formulierung von „guter wissenschaftlicher Praxis“, die auch in Berufsethiken transformiert worden ist, wurde es als unbedingt notwendig angesehen, auch das kollegiale Verhalten zu paraphrasieren. Dies war keineswegs unumstritten, denn bis dahin war es eine weit verbreitete (wenn auch ungerechtfertigte) Ansicht, dass wissenschaftliche Erkenntnisse eo ipso gut sind und dass dies auch auf Wissenschaftler zutrifft. Bezeichnend ist eine Stellungnahme von Hajo Bernett. Beim Lesen der Veröffentlichung von Nitsch und Willimczik habe er zunächst gedacht, dass so etwas vollkommen überflüssig sei, später habe er dann erkennen müssen, dass das ethische Klima in der Sportwissenschaft so schlecht geworden sei, dass Prinzipien der Berufsethik unbedingt erstellt werden müssten (nach Willimczik, 2010, S. 92).

Ein historischer Abriss

Der Weg dorthin kann – auch für die Sportwissenschaft – als ein Vorgehen „vom Allgemeinen zum Konkreten“ beschrieben werden. Zunächst hat es eine Reihe von Veröffentlichungen zur Ethik in der Sportwissenschaft gegeben. Hier eine Auswahl:

- » 1986 Klaus Willimczik: „Angewandte Sportwissenschaft – Können wir, was wir wollen; sollen wir, was wir können?“
- » 1988 Horst Lieber: „Wissenschaftstheoretische Reflexionen zur Sportwissenschaft“

- » 1988 Jürgen Nitsch: „Verantwortbarkeit des Machbaren – Auf dem Weg zu einer Berufsethik“ (1989 als überarbeitete und erweiterte Fassung unter dem Titel „Die Verantwortung des Sportwissenschaftlers – Gedanken zur Berufsethik“ erschienen),
- » 1989 Klaus Willimczik: „(Irr-) Wege einer Ethik der Sportwissenschaft“,
- » 1995 Elk Franke: „Zur Ethik der Sportwissenschaft – eine Synopse publizierter und (bisher) unpublizierter Arbeiten“ unter Mitarbeit von Sven Güldenpfennig („Die Rolle der Sportsoziologie in der Struktur und Verantwortung der Sportwissenschaft“, „Verantwortete Sportwissenschaft“), Jürgen Court („Die Ethik und die Einheit der Sportwissenschaft“), Werner Hägele („Die Verantwortung der (Sport-)Wissenschaft“), Dietrich Martin & Jürgen Krug („Positionspapier des IAT zur Wissenschaftsethik im Spitzensport“) und Herbert Haag („Zum Zusammenhang von Wissenschaftsethik und Sportwissenschaft – Eine Antwort aus der Sicht des Kieler Modells der Forschungsmethodologie der Sportwissenschaft (KMFm)“).

Im Mittelpunkt dieser Veröffentlichungen sind zunächst ausschließlich Vorschläge für die Begründung einer sportwissenschaftlich-spezifischen Ethik unterbreitet worden. Zentral wurde dabei die Frage diskutiert, in welcher Weise in der Sportwissenschaft sichergestellt werden kann, dass wissenschaftsimmanente Standards eingehalten werden.

Eine konkrete Hinwendung zum Gegenstand der Verantwortung, also zur Frage, wofür in der Sportwissenschaft Verantwortung zu übernehmen ist, erfolgte erst 1990 mit dem Beitrag „Prinzipien einer Berufsethik für Sportwissenschaftler“ von Jür-



gen Nitsch und Klaus Willimczik. In diesem Beitrag hatten die Autoren nach einer Präambel die Prinzipien formuliert (Offenheit, Sachlichkeit, Kompetenz, Vertraulichkeit, Kollegialität und Transparenz), die später – nach einigen Modifikationen durch eine ad-hoc-Ausführung der dvs – Einzug in die „Berufsethischen Grundsätze für Sportwissenschaftler/innen“ gefunden haben. Die „Berufsethischen Grundsätze“ der dvs enthalten neben der Präambel die Grundsätze Sachlichkeit, Transparenz, Fürsorgepflicht, Kollegialität und Loyalität sowie einen Paragraphen zum Ethik-Rat.

Zum persönlichen Umgang in der Sportwissenschaft heißt es bei Nitsch und Willimczik im „Sechsten Prinzip: Kollegialität: (1) Kollegialität bezieht sich auf alle am Forschungs-, Lehr- und Anwendungsprozess Beteiligten. (2) Der Sportwissenschaftler hat sich jeder herabsetzenden Kritik anderer Personen oder Auffassungen zu enthalten. (3) Der Sportwissenschaftler beschneidet nicht in unlauterer Weise die Möglichkeiten anderer zugunsten des eigenen Vorteils. Hierzu zählt auch, dass andere in ihrem Recht auf Freiheit von Forschung und Lehre nicht beeinträchtigt oder unliebsame Auffassungen anderer nicht unterdrückt werden“ (1990, 321f).

In den „Berufsethischen Grundsätzen“ heißt es zum persönlichen

Umgang im „5. Grundsatz der Kollegialität und Loyalität“: (1) Sportwissenschaftler/innen achten die Würde und das Recht auf Selbstbestimmung anderer Personen. Sie beeinträchtigen nicht das Recht auf Freiheit von Forschung und Lehre anderer, beschneiden nicht in unlauterer Weise die Möglichkeiten anderer zugunsten des eigenen Vorteils, enthalten sich herabsetzender Kritik sowie der Unterdrückung unliebsamer Auffassung anderer [...] (5) Sportwissenschaftler/innen wirken darauf hin, dass jede Art von Zusammenarbeit auf Freiwilligkeit, gegenseitigem Vertrauen, Offenheit, Toleranz, Fairness und partnerschaftlicher Übereinkunft gründet. (6) Sportwissenschaftler/innen schulden dem eigenen Berufsstand Loyalität. Sie verhalten sich standesgemäß und fördern den Berufsstand als Wissenschaft und Profession. In der Zusammenarbeit mit Angehörigen anderer Berufe verhalten sie sich loyal, tolerant und Hilfsbereit. Loyalität findet dort ihre Grenze, wo rechtliche und ethische Grundsätze verletzt werden“ (2005, S. 6).

Wie beschwerlich der Weg hin zu den Berufsethischen Grundsätzen gewesen ist, zeigt sich darin, dass der Herausgeber Ommo Gruppe der Veröffentlichung in der Zeitschrift „Sportwissenschaft“ eine Vorbemerkung vorangestellt hat, in der er auf die Fragwürdigkeit hingewiesen hat, dass – wie ein Gutachter gesagt habe – „eine Zwei-Personen-Ethik nicht die Prinzipien einer Berufsethik für Sportwissenschaftler liefern könne“ (1990, S. 317). In der Vorbemerkung folgte eine Aufforderung zu einer „notwendigen Diskussion“, die im Heft 2, 1991 auch stattgefunden hat.

Neben konstruktiven Vorschlägen zur Thematik von Altenberger (1991) und Hägele (1991) wird auch fundamentale Kritik geäußert: Gerstmeyer (1991, S. 189) bemängelt, dass die Grundsätze „völlig unkontrovers und damit langweilig bis überflüssig“ und „deren eigentliche Aussage zur unverbindlichen Gardinenpredigt

eines Moralaposteltums verwässert seien“. Ähnlich haben sich im Übrigen auch Heiland und Lüdemann in ihrem Beitrag zu einem Ethik-Kodex der Soziologen positioniert: „Ein untauglicher Versuch soziologischer Moralbildung“ (1993).

Inwieweit die Berufsethischen Grundsätze die persönlichen Verhaltensweisen der Mitglieder in wissenschaftlichen Organisationen tatsächlich positiv beeinflusst haben, muss mit einem Fragezeichen versehen werden. Die geringe Inanspruchnahme des Ethik-Rats einerseits und das Beklagen von tatsächlichem Fehlverhalten in der community andererseits lässt Zweifel an der Wirksamkeit dieser gewünschten „Sensibilisierung“ aufkommen.

Der erste Ethik-Rat (Marie-Luise Klein, Elk Franke, Klaus Willimczik) hat die unbefriedigende Situation zum Anlass genommen, mit einem „Positionspapier Berufungsverfahren und Gutachten“ und einem „Positionsverfahren Veröffentlichungsmodalitäten“ eine weitere Konkretisierung vorzunehmen. Bei den Veröffentlichungsmodalitäten betrifft es die Autorenschaft, die Autorenreihenfolge, die weiteren Mitwirkenden, die Besonderheiten bei Forschungsberichten und die Verwendung von Daten eines Projektes. Im Positionspapier wird für die Berufungsverfahren auf die Stellenausschreibung, die Berufungskommissionen, die Auswahlprinzipien und den Abschlussbericht eingegangen. Für die Gutachten werden Hinweise für die Auswahl der Gutachterinnen und Gutachter und für die Anfertigung der Gutachten gegeben.

Fehlverhalten – ein Phantom?

Die Vertraulichkeit der Arbeit des Ethik-Rats verbietet es, Beispiele für ethisches Fehlverhalten konkret aufzuführen. Dies schließt auch anonyme Hinweise aus, die eine Zuordnung zu Personen ermöglichen. Ein Anrufen des Ethik-Rats hat u. a. zu folgenden Inhalten stattgefunden:

- » Autorenschaft bei Dissertationen im Rahmen von Drittmittelprojekten,
- » Befangenheit von Mitgliedern in Berufungskommissionen,
- » Plagiatsvorwürfe bei Forschungsanträgen und Publikationen,
- » Beleidigung und Herabwürdigung von Kollegen und ihrer Arbeit,
- » Verletzung „guter wissenschaftlicher Praxis“,
- » Verletzung „guter wissenschaftlicher Praxis“, gekoppelt mit Tabubruch

Von diesen „Fällen“ betrifft also nur einer das kollegiale Miteinander.

Von der Berufsethik zur „Streitkultur“?

In neuerer Zeit, etwa seit diesem Jahrhundert, hat sich in der Zivilgesellschaft eine Diskussion entwickelt, die unter dem Schlagwort „Streitkultur“ geführt wird. Man könnte diesen Schwenk von der Berufsethik zur Streitkultur als Paradigmenwechsel bezeichnen, auch wenn es – anders als es Kuhn für einen Paradigmenwechsel angenommen hat – durchaus möglich ist, dass die Erkenntnisse der früheren Theorie (Berufsethik) in die neue Theorie (Streitkultur) übernommen werden, d. h., dass die Prinzipien der Berufsethik durchaus weiterhin ihre Gültigkeit haben können.

Die Forderung nach einer „Streitkultur“ ist nicht spezifisch für das System Wissenschaft entwickelt worden. Vielmehr handelt es sich um einen sozialwissenschaftlichen Terminus, der primär alltagssprachlich und politisch besetzt ist (Becker, 2015). Mit der Streitkultur wird gefordert, einen eigenen Standpunkt so zu vertreten, dass man auch Andersdenkenden das Recht zuspricht, ihre Positionen zu vertreten. Damit ist es weder das primäre Ziel, andere von der eigenen Meinung zu überzeugen, noch zu einer harmonischen Lösung zu kommen. Der Effekt dieser Strategie soll es sein, alternative Lösungen bzw. neue Ansätze zu fördern, die weiterführend sind. Die Schnittmenge zu einer Berufsethik besteht darin, „einander offen und fair die Meinung zu

sagen, ohne zu verletzen“ (Viavia.ch: Konstruktive Streitkultur). Die Regeln für die geforderte Fairness entsprechen denen im Verhaltenskodex in Berufsethiken.

„Streitkultur“ in der Sportwissenschaft

Sieht man Berufsethik und Streitkultur als eine Einheit, können zum sozialen Verhalten von Sportwissenschaftlern/innen in der jüngeren Vergangenheit zwei voneinander unabhängige Problemfelder diskutiert werden:

1. Liegt in jüngerer Zeit von Mitgliedern der dvs (und nur auf sie kann die „Berufsethik“ angewendet werden) unfaires Verhalten vor?

2. Kann in der Sportwissenschaft von einer Streitkultur gesprochen werden und wenn ja, wie ist sie zu beurteilen?

Zur Beantwortung der ersten Frage kann auf einen Fall zurückgegriffen werden, bei dem ein Sportwissenschaftler in den Medien eine (sehr gut begründete) abweichende Meinung diffamierend als „Inkompetenz alter Säcke“ charakterisiert hat. Für diese Aussage hat sich der Betroffene nach einer Anhörung entschuldigt.

Zur Streitkultur i. e. S. (2.) muss ganz allgemein festgestellt werden, dass sie in der Wissenschaft in Deutschland nicht verbreitet und im Verlaufe der letzten Jahrzehnte eher noch weniger geworden ist. In Veröffentlichungen wird z. B. dem hitzigen „Historismusstreit“ in den 90er Jahren nachgetrauert (Himmelrath, 2012). Für die Sportwissenschaft können als „Leuchttürme“ der Streitkultur in der Vergangenheit die Auseinandersetzung um „Leistung“ (Adam, 1973; Gebauer, 1973; v. Krockow, 1973; Lenk, 1972 einerseits und Böhme, Gadow, Güldenpfennig, Jensen & Pfister, 1971 sowie Rigauer, 1969 andererseits) oder die Kontroverse „Sportpädagogik versus Bewegungserziehung“ (vgl. zusammenfassen Willimczik, 2001) angeführt werden.

Aus der Gegenwart soll hier zunächst exemplarisch in aller Kürze auf den „Streit“ um die „reflexive Sportpädagogik“ eingegangen werden, wie er z. B. zwischen Michael Krüger und Albrecht Himmel einerseits und Wolf-Dieter Miethling, Mathias Schierz und Esther Serwe-Pandrick andererseits im „Sportunterricht“ (2019/2020) begonnen worden ist.

Die zugrunde liegende Problematik hätte einen Diskurs im Rahmen der Streitkultur gerechtfertigt, ja gefordert. Es geht um eine zentral sportpädagogische Frage, nämlich um die Frage, wie viel Bewegung und wie viel Reflexion Sportunterricht braucht. Es ist dies ein Thema, das spätestens seit der Diskussion über die bildungstheoretische Didaktik und eine „emanzipatorische Sportpädagogik“ in den 60er Jahren aktuell geworden ist und zuletzt auch die Diskussion um die Anerkennung von E-Sport als Inhalt des Sportunterrichts bestimmt hat. Diese Diskussion, die ein Eingehen auf die gegensätzlichen Argumente hätte beinhalten müssen, ist abgebrochen worden, bevor sie inhaltlich begonnen hat. Aber gerade das fordert das Konzept der Streitkultur.

Als eher von untergeordneter Relevanz einzuordnen ist dabei die Frage, ob alle Aussagen in dem Beitrag dem Niveau einer wissenschaftlichen Auseinandersetzung entsprechen. Ist es etwa notwendig, einen Beitrag „Zur Kritik am reflective turn der Deutschen Sportpädagogik“ mit „Quatschen oder turnen“ zu überschreiben (Krüger & Hummel, 2019, S. 469) oder eine weitere Diskussion zu verweigern (2019b, S. 568)? Ebenso fraglich ist es, wenn von der Gegenseite eine Zeitschrift wie „Ze-Phir“ als „publikationsstrategisch eher abseitig“ eingeordnet wird, und der Stil der Gegner mit Einordnungen wie „Simplifizierungen, Stigmatisierungen, Schwarz-Weiß-Malereien, Fakes, Populismus“ charakterisiert wird, und die anders argumentierenden Autoren dann mit Bezug auf derzeitige gesellschaftliche Tendenzen bewusst in eine bestimmte politi-

sche Ecke gestellt werden (Miethling, Schierz & Serwe-Pandrick, 2020).

Die Diskussion um E-Sport ist noch nicht abgeschlossen. Auch sie könnte das Problemfeld für eine „Streitkultur-Debatte“ abgeben. Als positive Ansätze können die Diskussionsbeiträge von Borggreffe (2019a,b) einerseits und von Borchert, Schulke und Schneider (2018) andererseits angeführt werden, in denen das Für und das Wider (weitestgehend) sachlich vorgetragen worden ist. Abzuwarten ist, ob die Vorschläge von Schürmann (2019) und von Willimczik (2019) hilfreich sind, mit denen beide versucht haben, die Diskussion durch eine Offenlegung der sprachphilosophischen Grundlagen zu versachlichen.

An der E-Sport-Debatte zeigt sich aber auch, wie unterschiedlich Streitfälle zu behandeln sind, je nachdem, ob der Diskussionsgegenstand „rein“ erfahrungswissenschaftlich oder mit Normen behaftet ist. Für den ersten Fall erscheint es möglich, die Positionen auf einer metatheoretischen Ebene zumindest zu entschärfen, wie dies Willimczik für die Kontroverse um das Differenzielle Lernen (2013) vorgeschlagen hat. Sowohl für den E-Sport wie auch für den Reflexiven Sportunterricht reicht eine metatheoretische Betrachtung aber nicht aus, da die Thematik normative Setzungen enthält, und Normen können unterstützend begründet werden, sie können aber nicht wissenschaftlich gesetzt werden (vgl. auch Meinberg, 2011). Für die Reflexive Sportpädagogik bedeutet es, dass Vor- und Nachteile diskutiert und analysiert werden können, dass die Entscheidung für den Sportunterricht aber bei den Kultusministerien liegt, auch wenn diese gut beraten sind, wenn sie den Rat der Fachwissenschaftler/innen einholen. Analoges gilt für den E-Sport, den jeder positiv oder negativ sehen kann; aber die normative Frage der Aufnahme von E-Sport in den DOSB hat nur dieser Verband zu entscheiden. Für die Nicht-Beachtung der normativen Komponente hat Habermas den Begriff der „Ideo-

logie im negativen Sinne“ verwendet. Diesem Begriff entgegengestellt hat er die „Ideologie im positiven Sinne“. Sie enthält notwendigerweise Ideologiekritik mit den Teilen Normen- und Methodenkritik (1991). Für Teilnehmer an einer Streitkultur verbietet diese Differenzierung eine Verabsolutierung der eigenen Positionen und mahnt eine Zurückhaltung bei Formulierungen an.

Ein Fazit

Eine in neuerer Zeit vielseitig geforderte „Streitkultur“ soll die Auseinandersetzung mit konträren gesellschaftlichen und wissenschaftlichen Positionen und Ansätzen fördern und so die gesellschaftliche Entwicklung voranbringen. In der Sportwissenschaft ist ihre Verbreitung noch sehr begrenzt.

In ethischer Hinsicht werden in der „Streitkultur“ die Prinzipien der Berufsethik nicht außer Kraft gesetzt, sie gelten uneingeschränkt weiter. Das gilt besonders für die Aspekte einer „guten wissenschaftliche Praxis“ und für das kollegiale Verhalten.

Folgt man der „Streitkultur“ in anderen gesellschaftswissenschaftlichen Bereichen, erscheint es als durchaus angemessen, in diesem Diskussionsansatz Positionen zu überspitzen, vielleicht sogar etwas polemisch zu vertreten. Dies bedeutet eine harte Auseinandersetzung in der Sache. Man muss ja nicht Arnim Himmelrath folgen, der eine „fehlende Uni-Streitkultur“ beklagt hat und fordert „bitte, lasst die Fetzen fliegen“ (2012). Eine Grenze ist zumindest dort zu ziehen, wo es zu persönlichen Diffamierungen, Verunglimpfungen und einer Herabsetzung der Auffassung anderer kommt, wie dies in „Berufsethischen Grundsätzen“ ausdrücklich abgelehnt wird. Inwieweit es – in der Folge einer allgemein zu beobachtenden „Liberalisierung“ des Sprachgebrauchs – zu einer Grenzverschiebung ethischer Prinzipien kommt, die ihren Niederschlag auch in der (Sport-)Wissenschaft findet, bleibt abzuwarten.

Literatur

- Adam, K. (1973). Nichtakademische Betrachtungen zu einer Philosophie der Leistung. In: H. Lenk, S. Moser & E. Beyer. *Philosophie des Sports*. (22-33) Schorndorf: Hofmann.
- Becker, H. (2015). Streitkultur – Absichtsbildung in Teams und Organisationen. In: *CreateSpace Independent Publishing Platform* 821.5.2015).
- Böhme, J. O., Gadow, J., Güldenpfennig, S., Jensen, J. & Pfister, R. (1971). *Sport im Spätkapitalismus*. Frankfurt.
- Borggrefe, C. (2018a). eSport gehört nicht unter das Dach des Organisierten Sports. *German Journal of Exercise and Sport Research*, 48 (3), 447-450.
- Borggrefe, C. (2018b). Kommentar zu Borchert, Schulke und Schneider (2018) „eSport: vom Präfix zum Thema für den Organisierten Sport!“. *German Journal of Exercise and Sport Research*, 48(3), 456-457.
- Deutsche Vereinigung für Sportwissenschaft (dvs) (2003). Berufsethische Grundsätze für Sportwissenschaftler/innen. *dvs Informationen*, Beilage, 18(1),3-6.
- Deutsche Vereinigung für Sportwissenschaft (2007). *Positionspapier Veröffentlichungsmodalitäten*. Zugriff am 13.01.09 unter http://www.sportwissenschaft.de/fileadmin/pdf/HV2007/Ethikrat_Positionspapier_Veroeffentlichungen.pdf
- Deutsche Vereinigung für Sportwissenschaft (2008). *Positionspapier Berufungsverfahren und Gutachten*. Zugriff am 13.01.09 unter http://www.sportwissenschaft.de/fileadmin/pdf/download/Positionspapier_Berufungsverfahren.pdf
- Franke, E. (1995). Zur Ethik der Sportwissenschaft – eine Synopse publizierter und (bisher) unpublizierter Arbeiten. *dvs-Informationen*, 10(4), 12-31. Darin: S. Güldenpfennig („Die Rolle der Sportsoziologie in der Struktur und Verantwortung der Sportwissenschaft“, „Verantwortete Sportwissenschaft“), J. Court („Die Ethik und die Einheit der Sportwissenschaft“), W. Hägele („Die Verantwortung der (Sport-) Wissenschaft“), D. Martin & J. Krug („Positionspapier des IAT zur Wissenschaftsethik im Spitzensport“) und H. Haag („Zum Zusammenhang von Wissenschaftsethik und Sportwissenschaft – Eine Antwort aus der Sicht des Kieler Modells der Forschungsmethodologie der Sportwissenschaft (KMFM)“).
- Gebauer, G. (1973). „Leistung“ als Aktion und Präsentation. In: H. Lenk, S. Moser & E. Beyer. *Philosophie des Sports*. (42-66) Schorndorf: Hofmann.
- Grupe, O. (1990). Vorbemerkung zum Beitrag von Jürgen R. Nitsch/ Klaus Willimczik: Prinzipien einer Berufsethik für Sportwissenschaftler. *Sportwissenschaft*, 20, 317.
- Habermas, J. (1991). *Erläuterungen zur Diskursethik*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Heiland, H.-G. & Lüdemann, CH. (1993). Ein untauglicher Versuch soziologischer Moralbildung? *Soziologie*, Heft 2, 97-107.
- Himmelrath, A. (2012). *Fehlende Uni-Streitkultur . Bitte lasst die Fetzen fliegen*. Zugriff am 13.03.20 unter <https://www.spiegel.de/lebenundlernen/job/streitkultur-an-universitaeten-forscher-haben-das-diskutieren-verlernt-a-830143.html>
- Krockow, P. v. (1973). Leistungsprinzip und Herrschaft. In: H. Lenk, S. Moser & E. Beyer. *Philosophie des Sports*. (109-126) Schorndorf: Hofmann.
- Krüger, M. & Hummel, A. (2019). Quatschen oder turnen. Zur Kritik am reflective tern der deutschen Sportpädagogik. *Sportunterricht*, 68(10), 469-473.
- Krüger, M. & Hummel, A. (2019b). Zur Diskussion. Kurze Erwiderung auf den Leserbrief von Wolf-Dietrich Miethling, Matthias Schierz & Esther Serwe-Pandrick. *Sportunterricht*, 68(12), 568.
- Lenk, H. (1972). *Leistungssport - Ideologie oder Mythos?* Stuttgart: Kohlhammer.
- Lieber, H.-J. (1988). Wissenschaftstheoretische Reflexionen zur Sportwissenschaft. *Sportwissenschaft*, 18(2), 125-136.
- Meinberg, E. (2011). Sportpädagogik. In K. Willimczik, *Sportwissenschaft interdisziplinär. Band 4: Die sportwissenschaftlichen Teildisziplinen in ihrer Stellung zur Sportwissenschaft* (83-108). Hamburg: Czwalina.

- Miethling, W-D., Schierz, M. & Serwe-Pandrick, E. (2019). Diskussionsabsage. Replik auf den Beitrag von Krüger & Hummel in Heft 10 (2019, S. 469-473). *Sportunterricht*, 68, 12, 567.
- Nitsch, J. R. (1988). Verantwortbarkeit des Machbaren – Auf dem Weg zu einer Berufsethik. In P. Schwenkmezger (Hrsg.), *Sportpsychologische Diagnostik, Intervention und Verantwortung* (S. 66-84). Köln: bps.
- Nitsch, J. R. (1989). Die Verantwortung des Sportwissenschaftlers – Gedanken zur Berufsethik. In H. Allmer & N. Schulz (Hrsg.), *Sport und Ethik: Grundpositionen* (S. 54-71). St. Augustin: Academia.
- Nitsch, J. R. & Willimczik, K. (1990). Prinzipien einer Berufsethik für Sportwissenschaftler. *Sportwissenschaft*, 20, 317-323.
- Pieper, A. (2007). Grenzen der Freiheit. *fiph Journal* Nr. 10.
- Rigauer, B. (1969). *Sport und Arbeit*. Frankfurt: Suhrkamp.
- Schürmann, V. (2019). Am Fall eSport: Wie den eSport bestimmen? Von Merkmalen und Grundideen. *German Journal of Exercise and Sport Research*, 49 (4), 472-481.
- Viavia.ch (2011) Zugriff am 13.03.20 unter <https://de.wikipedia.org/wiki/Streitkultur>
- Wendeborn, T., Schulke, H.J. & Schneider, A. (2018). „eSport: vom Präfix zum Thema für den Organisierten Sport!“. *German Journal of Exercise and Sport Research*, 48 (3), 451-455.
- Willimczik, K. (1986). Angewandte Sportwissenschaft – Können wir, was wir wollen; sollen wir, was wir können? In M. Letzelter, W. Steinmann & W. Freitag (Red), *Angewandte Sportwissenschaft*. (16-34). Clausthal-Zellerfeld: dvs.
- Willimczik, K. (1989). (Irr-)Wege einer Ethik der Sportwissenschaft. *Spectrum der Sportwissenschaften*, 1, 5-25.
- Willimczik, K. (2001). *Sportwissenschaft interdisziplinär. Band 1: Geschichte, Struktur und Gegenstand der Sportwissenschaft*. Hamburg: Czwalina.
- Willimczik, K. (2010). *Sportwissenschaft interdisziplinär. Band 3: Forschungsmethodik und Verantwortung in der Sportwissenschaft*. Hamburg: Czwalina.
- Willimczik, K. (2013). „Der Wissenschaftler, der von Wahrheit spricht, ist ein Lügner. Anmerkungen zur Diskussionskultur in der Sportwissenschaft.“ *Sportwissenschaft*, 43 (1), 58-60.
- Willimczik, K. (2019). eSport „ist“ nicht Sport – eSport und Sport haben Bedeutungen. Eine sprachphilosophische Analyse anstelle von ontologischen Auseinandersetzungen. *German Journal of Exercise and Sport Research*, 49 (1), 78-90.

Institutsmitgliedschaft



Neben der persönlichen Einzelmitgliedschaft im Verein zur Förderung des sportwissenschaftlichen Nachwuchses gibt es auch eine Institutsmitgliedschaft, mit der die sportwissenschaftlichen Institute ein Exemplar des Ze-Phir für ihre Bibliotheken erhalten und vor allem ihre Identifikation mit der Nachwuchsförderung dokumentieren. Aktuell sind folgende Institute Mitglied:

- » Department Sport & Gesundheit, Universität Paderborn
- » Deutsche Sporthochschule Köln
- » Institut für Bewegungsmedizin, Brühl
- » Institut für Sport und Sportwissenschaft, Universität Heidelberg
- » Institut für Sport und Sportwissenschaft, Universität Kassel
- » Institut für Sportpsychologie und Sportpädagogik, Universität Leipzig
- » Institut für Sportwissenschaft, Carl von Ossietzky Universität Oldenburg
- » Institut für Sportwissenschaft, Christian-Albrechts-Universität zu Kiel
- » Institut für Sportwissenschaft, Johannes Gutenberg-Universität Mainz
- » Institut für Sportwissenschaft, Technischen Universität Darmstadt
- » Institut für Sportwissenschaft, Universität Bayreuth
- » Institut für Sportwissenschaft, Eberhard Karls Universität Tübingen
- » Institut für Sportwissenschaft, Westfälische Wilhelms-Universität Münster
- » Institut für Sportwissenschaft und Sport, Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg
- » Institut für Sportwissenschaft und Bewegungspädagogik, Technische Universität Braunschweig
- » Institut für Sportwissenschaften, Georg-August-Universität Göttingen
- » Institut für Sportwissenschaften, Technische Universität Chemnitz
- » Willibald Gebhardt Institut, Münster

Wir danken den genannten Instituten ausdrücklich für ihre Dokumentation und der hohen Bedeutung, die sie der Nachwuchsförderung beimessen und der direkten Unterstützung der Vereinsziele durch ihre Mitgliedschaft. Mitgliedsbeiträge und Spenden stellen die Basis für unsere Förderaktivitäten dar. Bitte machen Sie Ihre Institutsleitung auf diese Möglichkeit aufmerksam!

Interview mit Bruno Kollhorst

Techniker Krankenkasse



Sportwissenschaftlicher Nachwuchs: Sie engagieren sich sowohl im Rahmen des interdisziplinären dvs-Expert/innen-Workshops "Sport und Spiel im virtuellen Raum", unterstützen die vorliegende Ausgabe des Ze-phir und sind seit 2019 sogar Gesundheitspartner der größten Deutschen E-Sport-Liga ESL. Was bewegt eine Krankenkasse, sich rund um den E-Sport engagiert?

Wir tragen das Thema ja quasi schon im Namen. Als die Techniker war es schon immer unser Ansinnen, innovative Lösungen – gerade im digitalen Bereich – zu entwickeln und anzubieten. Da gehört es auch dazu, sich mit dem Thema Games zu befassen. Den „typischen“ Gamer gibt es ja auch gar nicht mehr. Das Thema ist in die Alltagskultur von nahezu jeder Generation eingezogen. Ob am PC als E-Sportler oder als „Casual“ auf dem Smartphone während der Heimfahrt in der S-Bahn: Für viele gehört Gaming einfach dazu. Der E-Sport bildet die Professionalisierung in diesem Bereich ab. Und wer Erfolg im E-Sport haben will, muss fit sein. E-Sport verlangt den Protagonisten mental und auch körperlich einiges ab. Wir können hier als Partner dafür sorgen, dass die Gesundheit der E-Sportler nicht aus dem Fokus gerät und mit entsprechenden Tipps und Tools helfen, die Balance zwischen Ausgleich und E-Sport zu optimieren. Dafür haben wir mit einem auf E-Sportler spezialisierten Arzt und Therapeuten zusammen wertvolle Insights und Tipps für Spieler und Teams erstellt. Wir greifen auch Themen auf, die nicht nur in E-Sport-Teams Anwendung finden, sondern auch im

"real life" weiterhelfen können - z. B. im Studium. Wir wollen unseren Versicherten nicht ihre Lebenswelt madig machen, sondern ermöglichen, dass sie ihre Interessen möglichst gesund erleben können.

Sportwissenschaftlicher Nachwuchs: Wie sieht denn konkret die Zusammenarbeit mit der ESL aus und können Sie bereits etwas über die Akzeptanz in der Szene sagen?

Wir arbeiten inhaltlich mit der ESL zusammen, sind aber auch vor Ort auf größeren Veranstaltungen wie der Gamescom oder der ESL One aktiv. Wir teilen z. B. den Gamers Guide, das sind Videos mit Tipps und Übungen in Sachen Hand- und Augenkoordination, Entlastung der Handgelenke beim/nach dem Spielen oder zum Thema mentale Stärke - alles auf den Kanälen der ESL. Vor Ort auf den Veranstaltungen sind wir mit dem "Rage Cage" unterwegs. Hier können die Teilnehmer ihre aufgestaute Energie nach dem Spielen rauslassen und anschließend von einem Stresscoach erfahren, wie sie zukünftig besser damit umgehen können. Es geht um Impulskontrolle und mentale Stärke. Bisher hat die Szene das verstanden und empfindet uns nicht als Fremdkörper, was uns sehr wichtig ist.

Sportwissenschaftlicher Nachwuchs: In letzter Zeit wurde von Sportverbänden diskutiert, ob bzw. welche Arten von E-Sport man überhaupt als Sport bezeichnen sollte und auch die Sportwissenschaft diskutiert noch kontrovers über den Stellenwert - wie ist hier die Position der TK bzw. spielt die Debatte für ihren Zugang überhaupt eine Rolle?

Gerade im Vergleich zu Sportarten wie etwa Schießen oder Darts muss sich der E-Sport nicht verstecken. Er fordert ein hohes Maß an Konzentration und Hand- und Augen-Koordination, besteht aus repetitiven Bewegungen und findet im Umfeld von Wettbewerben statt. Das sind offensichtliche Parallelen zu anerkannten Sportarten. Aus unserer

Sicht würden wir uns daher wünschen, dass da ein Umdenken stattfindet.

Sportwissenschaftlicher Nachwuchs: (Wo) sehen Sie Forschungsbedarf und kann denn ihrer Ansicht nach auch (oder gerade) die Sportwissenschaft helfen, diesen zu decken?

E-Sport ist kein Hype oder Trendthema, das wieder verschwinden wird. Im Gegenteil - betrachtet man jüngere Generationen, fällt auf, dass das Thema immer relevanter wird. Die Entwicklung und Bedeutung im Verhältnis zu anderen Sportarten aus verschiedensten Richtungen zu betrachten und aus sportwissenschaftlicher Sicht zu erforschen, ist sicher eine Chance. Letztlich gibt es in Europa noch nicht viel Material dazu. Insbesondere der Zusammenhang von körperlicher und geistiger Fitness für erfolgreichen E-Sport oder z. B. die Auswirkungen von Trainingsmethoden und Ernährungsformen auf die Spieler wären hier interessant. Wo sind Zusammenhänge sichtbar, die sich mit anderen Sportarten vergleichen lassen? Auf der anderen Seite ist es auch wichtig, die gesundheitlichen Auswirkungen der Spieldauer auf die Spieler wissenschaftlich zu beleuchten. Wie viel Training am Bildschirm ist noch gesund? Wo sind die Grenzen? Und dann ist da auch noch das Thema Doping. Tatsächlich gibt es z. B. seitens der ESL regelmäßige Dopingtests im Ligabetrieb. Wie sieht es hier mit den Auswirkungen aus? Man sieht, es gibt viele Ansätze, um sich dem Thema wissenschaftlich zu nähern.

Sportwissenschaftlicher Nachwuchs: Stehen Sie für entsprechende Projekte sogar als Kooperationspartner zur Verfügung?

Wir sehen uns als Gesundheitspartner, der den Gamern in Sachen Fitness, Ernährung und Gesundheit zur Seite steht und haben ein hohes Interesse daran, die gesundheitlichen Aspekte des E-Sport aus verschiedenen Richtungen zu betrachten. Hier gibt es viele Möglichkeiten anzusetzen. Wir können hier unsere Expertise sinnvoll einfließen lassen. Projekte in dieser Richtung sind daher sicher interessant für uns.

Rage Cage vs. Rage Quit

Geh rein und lass es raus: Der TK-RageCage verwandelt negativen Stress in positive Energie! Bei der Techniker auf der **Gamescom in Köln – vom 25. bis 29. August 2020.**

tk.de/E-Sport

Die Techniker – offizieller Gesundheitspartner



TK
Die
Techniker

Auf zu neuen Ufern: Die Erforschung des Sports im virtuellen Raum

Hagen Wäsche, Sprecher der dvs-Kommission „Sport und Raum“

Mit der Digitalisierung der Gesellschaft, einer Zunahme computer- und internetbasierter Technologien sowie künstlicher Intelligenz geht ein gesellschaftlicher Umbruch einher, der auch für Sportwissenschaftler/innen „Neuland“ darstellt.¹ Wie immer ist ein Umbruch mit Unbekanntem und Unsicherheiten verbunden. So zeigt sich beispielsweise eine große Unsicherheit von Akteuren des Sports im Umgang mit dem Phänomen E-Sport. Aber auch andere Technologien wie Virtual und Augmented Reality, Serious und Exergames oder Wearables sowie digitale Apps im Trainings-, Fitness- und Gesundheitsbereich verändern den Sport. Technologische Entwicklungen sowie eine digitalisierte und globalisierte Vernetzung und Vermarktung des Sports erschaffen neue, virtuelle Räume des Sports. Diese virtuellen Räume erweitern auch die bisherigen Grenzen der Sportwissenschaft. Die sich weitenden Horizonte sind jedoch oftmals noch unklar und verbleiben im Ungefähren. Für Wissenschaftler/innen sind das dankbare Zeiten, denn mit den skizzierten Entwicklungen tut sich ein neuer Raum für die Sportwissenschaft auf, dessen Erforschung ein neues und gesellschaftlich höchst relevantes Tätigkeitsfeld darstellt.

Um diesen neuen, für die sportwissenschaftliche Forschung zu erkundenden Raum greifbarer zu machen, möchte ich auf zwei Fragen eingehen: Welchen Stellenwert hat der Raum für den Sport, und welche Möglichkeiten einer Erforschung des Sports im virtuellen Raum gehen damit einher?

Der Raum ist eine zentrale Kategorie des Sports. Räume stellen die Infrastruktur sportlicher Aktivitäten dar – Sport, Spiel und Bewegung sind ohne sie nicht denkbar. Sport-

hallen, Stadien, Bolz- und Spielplätze bestimmen unser Sport- und Bewegungsverhalten genauso wie die Architektur unserer Städte oder Naturräume, die wir zur Sportausübung aufsuchen. Räumliche Strukturen und sportbezogenes Handeln stehen dabei in Wechselwirkung und bedingen sich gegenseitig. So ist das Programm des organisierten Sports in Schule oder Verein maßgeblich durch die in diesem Zusammenhang vorgegebenen normierten Sportflächen und -geräte bestimmt. Beispiele sind das Turnen, der Fußball oder die Leichtathletik. Auch nicht normierte Orte wie Fußgänger- und Radwege, Straßen und Plätze üben einen starken Einfluss auf die Bewegungsaktivität der Menschen in ihrer Lebensumwelt aus. Das zeigt sich beispielsweise beim Joggen, Radfahren oder Spaziergehen. Auf der anderen Seite schaffen Menschen neue Räume des Sports, indem sie vorhandene Räume umdeuten. Auf diese Weise findet eine räumliche Aneignung durch sportliche Aktivitäten statt, etwa durch Skateboarden oder Parkour im urbanen Raum. Neben gebauten Orten sind natürliche Umgebungen essentiell für die Ausübung des Sports. Die alpine Berglandschaft wird zunehmend zu einer ganzjährig bespielten Sport- und Erlebnislandschaft für naturnahe Sportaktivitäten wie Skifahren, Snowboarden, Mountainbiken, Wandern oder Paragliding. Seen und Meere werden zum Kite-Surfen, Wellenreiten oder Tauchen genutzt. Kurzum, die architektonische, technische und natürliche Beschaffenheit von Räumen ermöglicht erst eine Sportausübung. Räume sind dabei einerseits die Voraussetzung für Sport und andererseits das Ergebnis von Sport.

Wesentlich für ein tieferes Verständnis von Sport-, Spiel und Be-

wegungsräumen ist die Betrachtung des Zusammenspiels von Ort, Mensch und Aktivität, wodurch sinnhafte Räume des Sports entstehen. In Anlehnung an Lefebvres Konzept der Produktion von Raum (1991) beinhaltet der Raum drei Dimensionen: die Wahrnehmung des Raums, das Begreifen des Raums und den gelebten Raum. Entscheidend dabei ist, dass der Raumbegriff, über den physischen, geographischen Ort hinausgehend, immer auch ein sozialer Raum ist. Dieser wird erst durch seine Nutzer und deren Interpretationen des Raums sowie die Beziehungen der Nutzer zueinander (und zu sozialen Artefakten) zu dem Raum, der er ist. Dadurch, dass Menschen Orte bzw. materielle Räume für sportliche Aktivitäten nutzen, entsteht ein sozialer Raum. Die Sportausübung basiert also immer auf dem wahrnehmbaren materiellen Raum, einer Vorstellung des Raumes und einem Raum, der durch Kommunikation und Handlungen im Kontext sportlicher Aktivität geprägt ist. So wird der Fußballplatz erst durch die Nutzung von Fußballspielern und Schiedsrichtern im Rahmen eines Regelwerks zu einem sinnhaften Sportraum. Ebenso werden die Felswand oder der städtische Park erst durch ihre Wahrnehmung und Aneignung durch Kletterer oder Jogger zu Räumen im Sinne des Sports.

Die soziale Dimension von Räumen des Sports ist den Akteuren des Sports häufig jedoch nicht bewusst. Meist wird der Raum vor allem unter technischen Gesichtspunkten betrachtet, also etwa, ob die Beschaffenheit oder materielle Ausstattung eines physischen Raums gute Bedingungen für die Ausübung einer sportlichen Aktivität bietet. In Ergänzung zum materiellen Raum bedarf es jedoch immer der Menschen und deren Nutzung durch

¹ Bundeskanzlerin Angela Merkel sprach 2013 bei einer gemeinsamen Pressekonferenz mit Barack Obama den mittlerweile berühmt gewordenen Satz „Das Internet ist für uns alle Neuland“ aus.

Sport, also den sozialen, gelebten Raum, um Räume des Sports und deren Produktion zu verstehen.

Neben dem materiellen Raum, der durch Menschen und ihre Aktivitäten zum sozialen Raum wird, entwickelt sich seit einigen Jahren ein neuer Raum: Der virtuelle Raum. Für die Sportwissenschaft stellt sich hierbei die Frage, wie sich der virtuelle Raum zu „traditionellen“ Räumen des Sports verhält.

Virtuelle Räume sind durch digitale Technologien produzierte Repräsentationen eines Raums. Dabei ist die Frage, ob virtuelle Räume so real wie materielle Räume sind, zweitrangig. Entscheidend ist vielmehr, dass virtuelle Räume reale Wirkungen in sozialen Räumen erzeugen (vgl. Thiel & John, 2018). Aufgrund der flächendeckenden Verbreitung von mobilen Endgeräten sind soziale Medien wie Facebook oder Instagram, virtuelle Videokonferenzräume wie sie etwa Skype ermöglicht, Lernplattformen wie Ilias und computergestützte Erweiterungen der Realität (Augmented Reality) wie beim Spiel Pokemon Go oder virtuell erzeugte Welten wie Second Life allgegenwärtig. Menschen interagieren mit Hilfe dieser Technologien

ganz selbstverständlich, wodurch eine Verschmelzung des materiellen und virtuellen Raums erfolgt. Dementsprechend sind auch die Folgen der Interaktionen und Kommunikation, die sich aus einem kombiniert materiell-virtuellen Raum ergeben, in jeder Hinsicht real.

Die Verschmelzung analog und digital erzeugter Realitäten bzw. materieller und virtueller Räume stellt letztendlich eine Erweiterung der Wahrnehmung materieller Räume durch technologische Hilfsmittel dar. Wie der amerikanische Virtual Reality-Pionier Jaron Lanier (2018) aufzeigt, geschieht diese Erweiterung aber nie losgelöst vom Menschen. Virtuelle Räume sind nicht entkoppelt vom Menschen, sie stellen lediglich eine Ausdehnung des durch Menschen und ihre Aktivitäten „gelebten“ Raums dar. Dies gilt natürlich auch für Sport, Spiel und Bewegung. Durch digitale Technologien kommt es sozusagen zu einer Hybridisierung materieller und virtueller Räume im Sport (vgl. Edinger & Reimer, 2015). Die subjektive Wahrnehmung dieses hybriden Raums bestimmt dann sportbezogene Aktivitäten und deren Ausprägungen. Der virtuelle Raum – als Erweiterung der Wahrnehmung durch technolo-

gische Hilfsmittel – vergrößert in der Folge den Handlungsspielraum oder den infrastrukturellen Möglichkeitsraum für den Sport.

Dieser erweiterte Möglichkeitsraum lässt sich schon heute anhand zahlreicher Beispiele beobachten. Am sichtbarsten ist das sicherlich anhand der E-Sport-Szene, die aufgrund ihrer gesellschaftlichen Reichweite und der damit einhergehenden wirtschaftlichen Potenz das herkömmliche Sportverständnis herausfordert. Zehntausende verfolgen die Wettkämpfe professioneller E-Sportler in Hallen und Stadien, Millionen von Fans folgen diesen im Internet und die Preisgelder von E-Sport-Events übersteigen häufig die Höhe der Preisgelder traditioneller Sportveranstaltungen. Bemerkenswerterweise nehmen auch traditionelle Sportverbände und professionelle Sportler/innen mittlerweile beträchtliche Summen durch E-Sport ein. So ist davon auszugehen, dass sich die FIFA die Lizenzierung des gleichnamigen und außerordentlich erfolgreichen Computerspiels einiges kosten lässt. Etliche Profis verschiedener Disziplinen treten als Werbefiguren für E-Sport-Spiele auf. Der über viele Jahre dominierende Skateboarder Tony Hawk verdankt



sogar den mutmaßlich größten Teil seiner Einkünfte der Spielereihe Tony Hawk's Pro Skater. Daneben nutzen Sportler/innen, Verbände und Event-Veranstalter die sozialen Medien Twitter, Facebook und Instagram ganz gezielt zur Erzeugung einer räumlichen Nähe, welche die Fan- und Kundenbindung intensiviert. Handy-Apps versprechen ein digitales Stadionerlebnis und in Sporthallen werden LED-Videoebenen aus Glas eingesetzt, über den interaktive Elemente und Spielstatistiken eingeblendet werden können. Damit werden Sportveranstaltungen wie jüngst beim Volleyball-Supercup in der Hannoveraner TUI-Arena geschehen, zu Ereignissen, bei denen die Kombination des materiellen und virtuellen Raums den Zuschauern und Athleten ein spektakuläres Raumerlebnis bietet. Mit Hilfe von Videoebenen sind auch interaktive Spiele und Trainingsmethoden möglich, die, ähnlich wie im Bereich der Augmented Reality, erweiterte Wahrnehmungen materieller Räume zulassen. Anwendungen im Bereich augmentierter und virtueller Realitäten werden in Zukunft nicht nur ein Element eines erweiterten Zuschauererlebnisses darstellen, sondern bieten auch zahlreiche Möglichkeiten neuer Methoden der Bewegungs- und Trainingswissenschaft. Dies gilt sowohl für die Bereiche der Rehabilitation, des Freizeit- und Leistungssports als auch für die Forschung (vgl. Petri & Witte, 2018). Darüber hinaus bieten Wearable-Technologien und Apps für mobile Endgeräte zahlreiche den Sport unterstützende Services und Vernetzungsmöglichkeiten. So gibt es etwa Plattformen, auf denen Trainingsleistungen verglichen werden

können und Personal Trainer bieten virtuelles Training über das Smartphone an. Im Bereich der Bewegungs- und Gesundheitsförderung sind Fitness- und Gesundheits-Apps heute schon weit verbreitet. Es ist anzunehmen, dass durch das Digitale-Versorgung-Gesetz der Bundesregierung die qualitative Entwicklung dieser Apps weiter vorangetrieben wird. Auch im Bereich der Sportentwicklungsplanung lässt sich der Einzug digitaler Hilfsmittel beobachten, wie etwa durch intensive Bemühungen der Erstellung digitaler Sportstätten-Atlasse auf nationaler, regionaler oder kommunaler Ebene zu erkennen ist.

Neben den genannten wären weitere Beispiele aus der Welt des Sports zu nennen, die sich des virtuellen Raums bedienen und in verschiedener Weise die Wahrnehmung des sportbezogenen Raums und damit verbundener Möglichkeiten erweitern. Es tut sich hier ein unübersehbar großes Feld auf, dessen Entwicklung noch am Anfang steht. Viele Prozesse und Phänomene sind noch unverstanden oder unentdeckt. Dabei geht es um Potenziale für Innovationen, genauso wie um Herausforderungen und Gefahren für den Sport. Forschungsfragen stellen sich nicht nur hinsichtlich der Beschreibung entstehender Phänomene in virtuellen Räumen des Sports und ihren Folgen in trainingswissenschaftlicher, gesundheitlicher, pädagogischer, psychologischer, soziologischer oder wirtschaftlicher Hinsicht (um nur einige Perspektiven zu nennen). Von größtem Interesse ist auch die Frage nach Ursachen, Mechanismen und Bedingungen der Entstehung sport-

bezogener Phänomene im virtuellen Raum.

Zusammenfassend gesagt: Virtuelle Räume des Sports wollen erforscht werden. Einstmals brachen Wissenschaftler wie der junge Alexander von Humboldt zu Forschungsreisen ins geographische Neuland zu den Ufern fremder Länder auf. Heute bietet sich für junge Sportwissenschaftler/innen die Chance, Forschungsreisen ins Neuland des Sports – den virtuellen Raum – zu unternehmen. Auf zu neuen Ufern!

Literatur

- Edinger E.-C. & Reimer, R. T. D. (2015): Thirdspace als hybride Lernumgebung. Die Kombination materieller und virtueller Lernräume. In C. Bernhard, K. Kraus, S. Schreiber-Barsch, R. Stang (Hrsg.), *Erwachsenenbildung und Raum. Theoretische Perspektiven – professionelles Handeln – Rahmung des Lernens* (S. 205-216), Bielefeld: Deutsches Institut für Erwachsenenbildung.
- Lanier, J. (2018). *Anbruch einer neuen Zeit. Wie Virtual Reality unser Leben und unsere Gesellschaft verändert*. Hamburg: Hoffmann und Campe
- Lefebvre, H. (1991): *The production of space*. Oxford: Blackwell.
- Petri, K. & Witte, K. (2018). Anwendung virtueller Realität im Sport. In K. Witte (Hrsg.), *Ausgewählte Themen der Sportmotorik für das weiterführende Studium* (Band 2) (S. 99-129). Berlin, Heidelberg: Springer.
- Thiel, A. & John, J. M. (2018). Is eSport a 'real' sport? Reflections on the spread of virtual competitions. *European Journal of Sport and Society*, 15(4), 311-315.



Informationen für den wissenschaftlichen Nachwuchs:
www.facebook.com/SportwissenschaftlicherNachwuchs



(Schul)Sport – Quo Vadis: Zwischen E-Sports und analogem Sport

Annette R. Hofmann & Anja Marquardt, Pädagogische Hochschule Ludwigsburg

Der eSport-Bund Deutschland e.V. (ESBD) definiert E-Sport als un-mittelbaren „Wettkampf zwischen menschlichen Spieler/innen unter Nutzung von geeigneten Video- und Computerspielen an verschiedenen Geräten und auf digitalen Plattformen unter festgelegten Regeln“. Die rasante Entwicklung der Wettkämpfe und ihrer Spieler/innen kommt insbesondere aus dem asiatischen Raum. Nach Angaben des E-Sport-Bundes Deutschland (ESBD) wird es in nächsten Jahren weltweit um die 600 Mio. Anhänger/innen geben. In Deutschland liegen derzeit die Zahlen bei ca. 3 Mio. (ESBD, 2018).

In Deutschland ist die Diskussion um E-Sport als „Sport“ nicht zuletzt, seit sich die Politik und der DOSB damit intensiv und medienwirksam auseinandersetzen, bekannt. In der Sportwissenschaft hat die mehrseitige Stellungnahme zum E-Sport von Prof. Dr. Carmen Borggreffe (Universität Stuttgart), die von über 80 Sportwissenschaftler/innen unterschrieben wurde, den Umgang mit der Thematik kritisch beäugt (Borggreffe, 2019), auch die dvs hat ein Positionspapier verfasst.

Doch was ist mit dem Thema E-Sports in Bildungsinstitutionen? Zahlreiche universitäre Einrichtungen weisen mittlerweile ein E-Sports-Angebot in ihrem Hochschulsport auf, auch an manchen Schulen gibt es AGs. In Skandinavien gibt es erste Beispiele von E-Sports als Bestandteil des Sportunterrichts. Ist so etwas in Deutschland auch denkbar? Der Deutsche Sportlehrerverband (DSLVL) hat sich bisher noch nicht positioniert, dafür aber die Kommission Sport der Kultusminister-

konferenz, sich vehement dagegen ausspricht. Zudem ist leider unter den Sportpädagoginnen und -pädagogen nur eine geringe öffentliche Auseinandersetzung mit der Thematik E-Sport sichtbar (Hofmann, 2018).

Aus diesem Grund haben die Sportpädagoginnen Anja Marquardt und Annette R. Hofmann (PH Ludwigsburg) zu einer Podiumsdiskussion am 22. Januar eingeladen, die sich speziell dem Thema E-Sports und Schulsport/Sportunterricht annahm. Zum Titel „(Schul)Sport - Quo Vadis: Zwischen E-Sports und analogem Sport“ konnten Vertreter aus Schule, organisiertem Sport, der Universität, Medienpädagogik und der Gamesbranche als Diskutanten gewonnen werden. Der Sportphilosoph Dr. Sebastian Ostritsch, der ein DFG-Forschungsprojekt zur „Ethik der Computerspiele“ am Institut für Philosophie der Universität Stuttgart leitet, Dr. Frank Bächle, Sport- und Physiklehrer, zudem Lehrbeauftragter Sport am Seminar Esslingen und Fachberater Sport des Zentrums für Schulqualität und Lehrerbildung in Baden-Württemberg und Redaktionsleiter der „Lehrhilfen“ der Zeitschrift sportunterricht, Bernd Röber, Referent für Sportpolitik und stellvertretender Hauptgeschäftsführer des LSV Baden-Württemberg, Dejan Simonović, Medienpädagoge und

Leiter der Computerspielschule in Stuttgart, Kai Wiemers, Rektor der Albert-Schweitzer-Gemeinschaftsschule in Fellbach-Schmidlen und ehemaliger Konrektor der Rosensteinschule in Stuttgart, die das Drittmittelprojekt dileg-SL „Digitales Lernen Grundschule – Stuttgart/Ludwigsburg“ der Pädagogischen Hochschule Ludwigsburg von 2016 bis 2018 begleitete, u.a. das Teilprojekt „Gaming im Sportunterricht – virtuelle Bewegungsräume schaffen reale Bewegungsanlässe“, und Tobias Benz, Direktor des Instituts für E-Sports in Ismaning und als Student Mitinitiator des ersten eBarock 2011 (Symposium mit E-Sport Turnier) an der PH Ludwigsburg.

Zu Beginn der Veranstaltung hielt Prof. Annette R. Hofmann ein Impulsreferat zur Thematik, um allen Anwesenden einen Einblick in die aktuellen Entwicklungen und den Diskussionsstand um das Thema E-Sport zu geben. Es ging hierbei nicht darum herauszuarbeiten, ob E-Sport als Sport zu bezeichnen sei oder nicht, sondern um den State of Art für die Podiumsdiskussion. Dies beinhaltete u.a. den geschichtlichen Zugang von der ersten Konsole 1976 für das Spiel „Pong“ mit Verpackungsbild „Frau mit Gewehr“ bis hin zu aktuelle Arenameisterschaften mit Preisgeldern. Nach

Hofmann gibt es keine (inter)national allgemeingültige Definition von Sport, verschiedene sportwissenschaftliche Disziplinen würden unterschiedliche argumentative Ansätze verfolgen. In ihrem Impuls ging es vielmehr darum, mögliche Diskussionsanstöße für die nachfolgende Podiumsdiskussion zu streifen, wie ethische Aspekte, die sich zum



Beispiel auf das Gewaltpotential (Sprache), Game Fixing und die Geschlechterdebatte bezogen, aber auch auf gesundheitliche Aspekte wie Gaming Disorder, eine von der WHO anerkannten Krankheit, und Bewegungsmangel von Kindern und Jugendlichen sowie das Thema Inklusion (Hofmann, 2019).

Anschließend hatte die Männerrunde Zeit, sich in Kurzstatements zu positionieren. Die Offenheit und verschiedenen Zugangsweisen der geladenen Gäste ermöglichten es der Moderatorin Dipl.Päd. Anja Marquardt eine lebhaft Diskussions in Gang zu bringen. So führte bereits die erste Frage „Welche Position vertreten Sie zur Thematik im Titel?“ in verschiedene Richtungen: Von E-Sports als ein Thema in der Schule, jedoch nicht im



Sportunterricht, bis hin zur Thematisierung im Sportunterricht als analoger Nachspielkontext. Alle Personen waren sich aber einig, dass E-Sports nicht mehr wegzudiskutieren sei. Bei der Frage „Welche Herausforderung gibt es Ihrer Meinung nach im Kontext von (Schul-)Sport?“ wurde auf die Intensität von Bewegung und deren gesundheitliche Bedeutung hingewiesen. Es wurde diskutiert, ob der aktuelle Sportunterricht überhaupt die Kriterien dafür erfülle, bis hin zur

Infragestellung der Begrifflichkeit „Unterricht“ selbst. Kinder, die sich ein eigenes Tagesziel für Schritte setzen und durch das Spiel „Pokémon Go“ erreichen, seien ebenso beobachtbar, wie Notwendigkeitsdiskussionen von Schulfächern. Als eine der Herausforderungen wurde genannt, die Medienkompetenz von Kindern, Jugendlichen und deren Eltern sowie von Lehrkräften zu fördern, um Vorurteile abzubauen und kreative und vor allem eigenverantwortliche Handlungsstrategien bei der Nutzung von Online-, Computer- und Konsolenspielen aufzuzeigen. Hier wurde auf Kooperationen mit außerschulischen Institutionen wie die ComputerSpielSchule oder auch Hochschulprojekte hingewiesen. Kontrovers erschien bei der Thematik der Blick auf die Bedeutung der Leiblichkeit. Mit neuen elektronischen Erfindungen (wie die VR-Brille oder die 360° Kamera) rücke das immersive Erlebnis immer mehr in den Vordergrund und die Körperlichkeit werde neu entdeckt. Schließlich führte die Frage „Welche Forderungen stellen Sie an die Lehramtsausbildung?“ auf einen noch unbekannt Weg und die Impulsfrage des kommenden

Fakultätentags Sportwissenschaft „Sport-Eignungstests ... immer noch zeitgemäß?“. Provokativ könnte man fragen, ob nicht in Zukunft das Teilgebiet „E-Sports“ und interdisziplinäre Kompetenzen im Bereich Medienpädagogik abgeprüft werden.

Insgesamt waren sich alle einig, dass man den Sportunterricht für Sport, Spiel und Bewegung nutzen sollte, aber dass die Schulen sich dennoch nicht vor neuen Entwicklungen der

Digitalisierung und des eGamings als Teil der Jugendkultur verschließen sollten. Hierfür gibt es zahlreiche Gelegenheiten wie zum Beispiel in den AGs und Schul(sport)festen sowie in fächerübergreifenden Projekten wie „Gaming im Sportunterricht“ (Marquardt, 2017; 2019).

Alles in allen war die Podiumsdiskussion laut Bernd Röber eine „runde Sache“.

Nachgang: Übrigens ist seit Januar 2020 die offizielle Schreibweise laut Duden E-Sport.

Literatur:

- Borggreffe, C. (24.09.2019). *Stellungnahme zum E-Sport*. eSport-Bund Deutschland e.V. Zugriff am 20.01.2020 unter www.inspo.uni-stuttgart.de/institut/aiv/aktuelles/Stellungnahme-zum-ESport/
- ESBD (2018). *Was ist E-Sport?*. Zugriff am 03.02.2020 unter www.E-Sportbund.de/E-Sport/was-ist-E-Sport/
- Hofmann, A. (2019). E-Sport or the disembodiment of sports – A threat to PE classes? *International Journal of Physical Education (IJPE)*. Vol. LVI (3), 32-42.
- Hofmann, A. (2019). (K)ein Thema für den Sportunterricht? E-Sport oder die Entkörperung des Sports. *Betrifft Sport* (6), 10-15.
- Marquardt, A. (2017). „Gaming“ im Sportunterricht – Mixed Reality Movement. In S. Körner & L. Iastas (Hrsg.), *Martial Arts and Society. Zur gesellschaftlichen Bedeutung von Kampfkunst, Kampfsport und Selbstverteidigung* (S. 189-195). Hamburg: Feldhaus.
- Marquardt, A. (2019). *Gaming im Sportunterricht – virtuelle Bewegungsräume schaffen reale Bewegungsanlässe*. Zugriff am 06.02.2020 unter https://www.ph-ludwigsburg.de/fileadmin/subsites/1b-mpxx-t-01/Junge/dileg-SL-2019-Marquardt_-_Gaming_im_Sportunterricht.pdf

Informationen für den wissenschaftlichen
Nachwuchs:

www.sportwissenschaftlicher-nachwuchs.de



Die Entwicklung von E-Sport und Sport: Eine Zeitkapsel ins Jahr 2050

Steffen Schmidt, Karlsruher Institut für Technologie



Die Zeichen stehen gut, dass die Digitalisierung als die vierte große industrielle Revolution in die Gesichtsbücher eingehen wird und ihre Folgen äußern sich bereits jetzt in verschiedenen Lebens- und Arbeitswelten. Ein davon nicht ausgenommener Lebensbereich ist der Sport. Hier ist sich derzeit niemand so ganz sicher, wo die Reise in Zeiten von lebensgefährlichen Rekordmarathonläufen und gedopten Spitzensportlern hingeht. Ungewissheit gilt aber nicht nur für den Spitzensport. Durch eine Erleichterung der Grundversorgung werden in Zukunft immer mehr Menschen die wirtschaftlichen Mittel haben, um gesunde Verhaltensweisen auszubilden und Sport zu betreiben. Das wäre prinzipiell gut, wäre da nicht das Problem, dass Gletscher zum Skifahren, Berge zum Wandern und Seen und Küsten zum Tauchen nicht für einen realistischen Peak von neun Milliarden grundversorgten Menschen ausgelegt sind. Die Eröffnung einer großen Zahl an Fitnessstudios in den 2000er-Jahren war der Anfang, aber auch in Zukunft muss der Sport weiter neue Räume erschließen - und das müssen nicht zwangsläufig rein virtuelle sein.

Wenn man heute möglichst gute Prognosen für die Zukunft aufstellen will, egal ob über Mobilität, Sport,

die Europäische Union, den Bitcoin oder über neue Formen der Unterhaltung wie E-Sport, so muss man meiner Meinung nach die Folgen der Digitalisierung als entscheidenden Präger der zukünftigen Gesellschaften mitdenken. Die voranschreitende Automatisierung von Arbeitsprozessen und die gerade erst beginnende Automatisierung von Denk- und Verwaltungsprozessen über künstliche Intelligenzen werden einschneidende Veränderungen in den Anforderungen und Bedingungen am Arbeitsplatz, aber auch in der Effizienz des Alltags mit sich bringen. Das geht so weit, dass wir mit einem Wegfall einer großen Zahl an Arbeitsplätzen und mit einer Umstrukturierung des Stellenwerts der Arbeit in den Lebenswelten der Menschen an sich rechnen müssen. Unter diesen Umständen ist auch die Einführung eines Grundeinkommens bis 2050 nicht unrealistisch. Dabei wird vor allem eins passieren: Nicht nur Arbeit an sich, sondern auch der Begriff Leistung wird einen Bedeutungsverlust erfahren. Es wird in Zukunft nicht mehr so sehr uncool sein, nichts zu leisten und das Ziel von Arbeit wird nicht mehr Leistung sein, zumindest nicht die gleiche Leistung wie heute. Wenn die Abläufe in Verwaltung und Produktion immer effizienter werden, wird notwendige Arbeit für jeden auf Dauer ein absurdes Ziel. Worin sich viele der neuzeitlichen Philosophen einig sind, ist, dass der Wegfall der Notwendigkeit zu arbeiten nicht dazu führen wird, dass sich ein Großteil der Menschen zuhause passiv verhalten wird. Je nachhaltiger die Grund- und Existenzbedürfnisse befriedigt sind, desto wichtiger wird die Spitze der Maslowschen Bedürfnispyramide mit dem Streben nach Selbstverwirklichung, Anerkennung, Wertschätzung und sozialen Kontakten. Mit dem allmählichen Rückgang der Arbeitszeit und steigenden Zeitkapazitäten für Freizeit und

Gesundheit werden Tätigkeiten im Sozialwesen und in Kunst und Kultur stärker frequentiert und nachgefragt werden. Der große Gewinner ist dabei die Unterhaltungsbranche, mit der Konsequenz, dass dort neue Tätigkeiten entstehen und dass sich bestehende Tätigkeitsfelder an diese neuen, meist nicht unattraktiven Jobs anpassen müssen. Wer sich heute mit einer Kamera vor seinen PC setzt, Truck Simulator spielt und dabei mit Menschen auf Twitch über ihre Probleme spricht, hat schnell den Stundenlohn eines analogen LKW-Fahrenden hinter sich gelassen. Das ist jetzt schon Realität und lässt sich mit wenigen Klicks rund um die Uhr live beobachten.

Großer Gewinner wird meiner Meinung nach auch der Sport sein, dessen Kern wie keine andere Tätigkeit zur Gesellschaft im Jahr 2050 passt: Unterhaltung, Selbstverwirklichung, Gesundheit und soziale Kontakte. Was allerdings auch zu dieser Gesellschaft passt, sind elektronische Formen der sozialen Interaktion, des Spiels und des Wettkampfs, also E-Sport und Gaming. Das ist der Grund, warum ich mich damit beschäftige und warum ich es auch gerne sehe, wenn sich junge Sportstudierende und der wissenschaftliche Nachwuchs mit der Thematik beschäftigen. Und hier bin ich der Meinung, dass wir uns als Wissenschaftler/innen auf eine Meta-Ebene begeben dürfen. Wir dürfen uns trotz akuten Problemen des Gamings wie Gewaltverherrlichung, Sucht oder lange Sitzzeiten mit ihm beschäftigen. Dafür wird es Lösungen geben, vielleicht auch aufgrund von Empfehlungen aus der Wissenschaft. Das sind keine generischen Probleme des E-Sports an sich, sondern genetisch determinierte Probleme der Menschen - und übrigens auch der Tiere. Und es ist dabei im Tierreich nicht einmal uns Menschen allein vorbehalten, dass Artgenos-

sen genetisch determinierte Verhaltensweisen wie beispielsweise das Suchtverhalten ausnutzen, um sich zu bereichern. Wichtig ist zu fragen, wo es mit der Hilfe von möglichst gut ausgebildeten Know-How-Träger/innen hingehen soll.

Die große Frage ist jetzt: Wie wird sich die Koexistenz von Sport und E-Sport in Zukunft gestalten? Ich bin der Meinung, dass der Markt für Sport absolut gesehen steigt, dass er relativ gesehen allerdings signifikante Marktanteile an digitale Unterhaltungs- und Wettkampfformen verliert und teilweise auch mit diesen verschmilzt. Zunächst die Ausgangslage:

Der Mensch ist ein homo ludens. Das heißt, er entwickelt seine kulturellen Fähigkeiten im Spiel. In Spielen kann man sich risikoarm und angstfrei Kompetenzen aneignen, um später auftretende Konflikte und Aufgaben zu lösen (Bryan Sutton-Smith). Das heißt, man geht in Spielen absichtlich konsequenzfreie Konflikte ein und kann eigenes Verhalten ausprobieren, um für zukünftige Situationen zu üben. Das machen auch Katzen und Hunde so. Dabei ist es zunächst einmal nicht wichtig, ob es sich um Brettspiele, Bewegungsspiele oder digitale Spiele handelt. Was auch immer die Bedürfnisse der Menschen am effizientesten befriedigt, wird ausprobiert und gespielt. Und ganz wichtig: Je mehr Freizeit erschlossen wird, desto mehr wird ausprobiert und gespielt. Das muss man verstehen, wenn man sich erklären will, warum Bewegungszeiten und Gamingzeiten parallel ansteigen können, was sie in den 2000er und 2010er Jahren auch höchstwahrscheinlich getan haben.

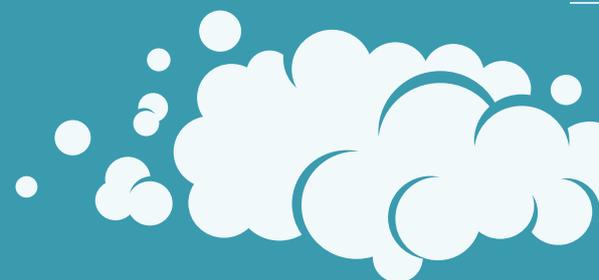
Derzeit geben etwas mehr als ein Drittel der Menschen in Deutschland an, regelmäßig digitale Spiele zu spielen. Der Gaming-Markt ist mit aktuell rund 80 Mrd. € Umsatz weltweit die größte Unterhaltungsbranche und liegt sogar knapp vor den Fernseh-, Film- und Musikbran-

chen. Gründe für die steigende Relevanz von Bildschirmmedien sind zum einen die Erschließung neuer Nutzungszeiten (z.B. zu Tisch, in Pausen, im Bus) durch die Digitalisierung des Alltages, zum anderen die Optimierung des Unterhaltungswerts der Angebote über neue Technologien wie 3D-Welten und dem Internet in den 90er Jahren bis hin zu virtuellen (VR) und erweiterten Realitäten (AR) in den 2010er Jahren.

Und wie geht es jetzt weiter? Ich habe im Chemiestudium gelernt, dass, wenn man keine Ahnung hat, was passieren wird, sich also keine Zukunftsprognose wirklich aufdrängt, man immer nach Triebkräften suchen soll. Was sind grundlegende Mechanismen, die relativ unabhängig von fremden Einflüssen wirken und welcher könnte davon der stärkste sein? Sport im Allgemeinen befriedigt viele Grundbedürfnisse: Sozialbedürfnis, Anerkennung, Wertschätzung und im kompetitiven Bereich auch das Bedürfnis nach Selbstverwirklichung. Das sind wichtige Triebkräfte, die dazu führen, dass Sport ein Teil unserer Lebenswelt geworden ist. E-Sport füllt durch seinen potentiell hohen Inklusionswert eine Lücke, vor allem bei Jugendlichen und dort insbesondere bei Jungen: Die Möglichkeit des wettkampfmäßigen Vergleichs, unabhängig von Reifestatus, Geschlecht, Größe und Muskelmasse. Das ist für mich eine Triebkraft, die dafür spricht, dass wir es beim E-Sport nicht mit einer Eintagsfliege zu tun haben. Hinter den positiven Aspekten der „Entkörperung“ beim E-Sport steckt sehr viel Potential. Wer heute auf dem Schulhof oder auf dem Bolzplatz nicht cool ist, der hat im Gaming und E-Sport eine zweite Chance. Und diese Chance ist fair und das schafft eine Community und Identität. Das ist meiner Meinung nach auch der Grund, weshalb ein Teil

der Gaming-Szene nichts mit Sport als Körperkult zu tun haben will, genauso wie ein Teil der Skateboard-Szene nichts mit Sport als Wettkampfkult zu tun haben will.

Wichtige Triebkraft Nummer zwei ist die Unkompliziertheit des Zugangs und Konsums, oder neudeutsch die UX, die Nutzererfahrung beim Gaming und E-Sport. Zum einen sind ein Großteil der E-Sport-Titel kostenlos, zum anderen ist es durch ausgefeilte Matchmaking-Algorithmen jederzeit und überall auf der Welt möglich, Mitspieler auf dem eigenen Niveau zu finden und sich mit diesen zu messen. Von zuhause aus, gemeinsam mit Freunden, anonym mit Fremden oder in Online-Turnieren mit den Besten der Welt. Auf den Fußball übertragen würde dies bedeuten: Zugriff auf Mitspieler, ebenbürtige Gegner, Schiedsrichter, Ball, Tore, Rasen und Flutlicht für 24 Stunden und 365 Tage im Jahr. Der Zugang zum Wettkampf und Vergleich, aber auch zu Freunden und Stars, war damit nie einfacher. Und das in Spielen, die sich rasant dem Markt und den Bedürfnissen ihrer Zielgruppe anpassen, geschickt Belohnungs- und Interaktionssysteme einsetzen und den Spielern immer wieder Neues bieten. Wer gewinnt, erhält Abzeichen und Ränge und den Respekt der Community - wer verliert, erntet Punkte und kann sich neue Ausrüstung oder ein ungewöhnliches virtuelles Outfit leisten. Das ist ein ernstes Thema, wo der analoge Sport sich auch etwas anschauen kann. Wie viele Ju-



gendliche werden auch noch heute bezüglich ihrer Leistungsfähigkeit frustriert, nur weil sie in der Fußball E-Jugend elf zu null gegen das Team aus der Stadt verlieren? Ansätze zur Eliminierung des Leistungsaspekts gab es zwar auch im analogen Sport schon immer, es ist dort nur viel schwerer umzusetzen. E-Sport hat mit dem Gaming eine extrem potente und breite Basis, die ohne Fokus auf Leistung funktioniert.

Triebkraft Nummer drei ist der Unterhaltungswert. E-Sport-Titel bieten eigentlich immer ein interessantes Narrativ, also eine Geschichte, unabhängig von den Teams oder Spielern. Ein Narrativ schafft einen Unterhaltungswert, der frei von geographischen und historischen Zufällen des Interesses an der Begegnung ist und kann ständig an die Bedürfnisse des Marktes angepasst werden. Beim analogen Sport ist das Narrativ - wenn überhaupt vorhanden - statisch. Außerdem ist bei den klassischen Sportarten ein Großteil der Begeisterung gesellschaftlich gewachsen und wird quasi weitervererbt. Ein Beispiel: Hätte man im Fußball-WM Finale 2014 Deutschland gegen Argentinien allen Spielern eine Maske aufgezogen und hätte man die Mannschaften einheitlich zufällig in rot und blau gekleidet, so hätten die Zuschauer 120 Minuten lang dabei zusehen müssen, wie sich 22 Menschen gegenseitig dabei hindern, etwas Interessantes zu tun. Ein Alien hätte diese Veranstaltung sehr wahrscheinlich für nicht sehr interessant gehalten und es ist kein

Zufall, dass Mixed Martial Arts der am schnellst wachsende Unterhaltungssport in den USA ist. Ein an die Bedürfnisse des Marktes angepasstes Narrativ ist eine mächtige Triebkraft für den Unterhaltungswert und damit die Ausbildung einer Profiszene.

Wenn man nach Triebkräften sucht, die für einen Trendsportartenprozess mit Rezession in die Nischenbildung sprechen, so bestehen die meisten negativen Aspekte des E-Sports meiner Meinung nach nicht den Triebkraft-Test. Suchtproblematik, Sexismus, Kommerzialisierung, das sind alles Probleme, aber keine wirklich entgegenwirkenden, unüberwindbaren Triebkräfte. Die in meinen Augen wichtigste Triebkraft gegen den E-Sport ist, dass Gaming, bzw. E-Sport-Training nicht physisch gesund ist oder macht. Aus diesem Grund wird E-Sport den analogen Sport auch nicht komplett ablösen können. Es gibt für beides einen Markt. Spätestens wenn physisch austrainierte Athletinnen und Athleten in der Unterzahl sind, werden sie wieder cool.

Das alles führt letztendlich zu einer Koexistenz. Wer heute denkt, E-Sport werde den analogen Sport mittelfristig vertreiben, liegt meiner Meinung nach genau so falsch wie diejenigen, die sagen, es handle sich um einen Hype mit Rezession in ein Nischenprodukt. Ob jedoch die Profiszene aller klassischen Sportarten gegen unterhaltungswertoptimierte Tätigkeiten wie E-Sport oder Mixed Martial Arts bestehen können, bleibt abzuwarten. Wenn man die Zeitskala nur lang genug wählt, ist es sogar trivial, dass neue Spiel- und Sportformen alte ersetzen.

Ich glaube, in den kommenden Jahren wird der E-Sport in Deutschland weiter an Zuschauer-Marktanteil gewinnen. Und das ist letztlich die

Triebkraft für professionelle Tätigkeiten. Wenn wir aber in Zukunft deutsche Spieler/innen im internationalen Wettbewerb und Sportwissenschaftler/innen aus deutschen Unis in den E-Sport Organisationen sehen wollen, dann müssen wir die Grundsteine dafür legen. Im Bereich Eventmanagement gibt es bereits erfolgreiche Unternehmen aus Deutschland, auch wenn eine klare Demarkation vom Glücksspiel den Events und Produktionen in Deutschland noch einmal sehr helfen würde. Niemand will in Deutschland internationale Turniere austragen, wenn man kein Preisgeld zahlen darf. Im Bereich Coaching und Sportpsychologie sind wir eindeutig noch nicht wettbewerbsfähig. Das machen in Europa vor allem die skandinavischen Länder unter sich aus oder es werden Fachkräfte aus Asien und USA importiert.

Ich will diese persönliche Meinung mit der versprochenen Zeitkapsel schließen und rege alle Leser und Leserinnen gerne dazu an, so etwas auch einmal zu formulieren und niederzuschreiben.

Im Jahr 2050...

... treiben mehr Menschen analogen Sport als im Jahr 2020.

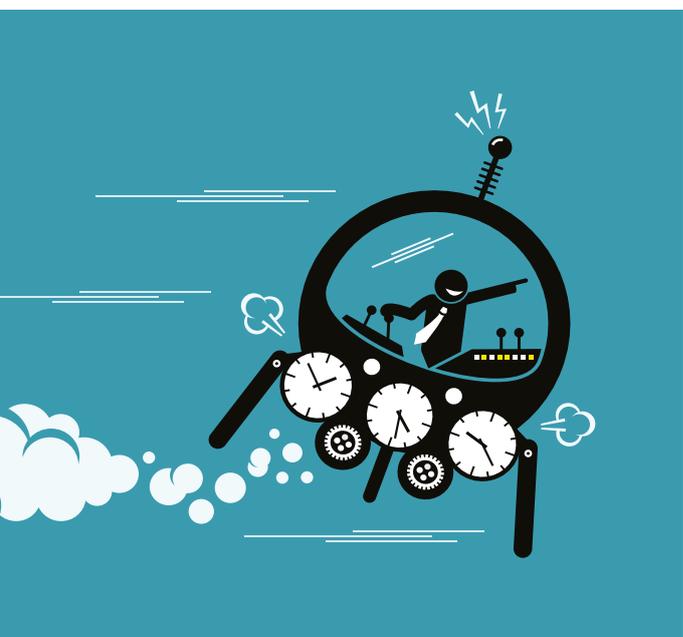
... gibt es professionellen E-Sport immer noch und er macht 40% des Marktanteils im Unterhaltungsegment „professioneller Wettkampfsport“ aus.

... finden zwei von zehn Absolventen der Sportwissenschaften einen Job im E-Sport.

... lachen uns die jungen Generationen aus, wenn sie hören, dass wir früher einmal kleine Häuser für unsere eigenen Autos gebaut haben.

... tragen fast alle Menschen eine Brille, wenn sie ihr zuhause verlassen.

... liest man über den Corona-Virus in Psychologiebüchern.



„Methodologien und Methoden qualitativer sportwissenschaftlicher Forschung im Horizont von Fachlichkeitskonstruktionen“.

Rückblick zur 2. Jahrestagung des Netzwerks „Qualitative Forschung in der Sportwissenschaft“ 2019 in Marburg.

Benjamin Büscher und Lara Stamm, Technische Universität Dortmund

Die Tagung fand am 1. und 2. Oktober 2019 an der Philipps-Universität Marburg in den Räumlichkeiten des Instituts für Sportwissenschaft und Motologie statt und wurde vom Tagungsteam um Daniel Rode, Meike Hartmann, Petra Böcker und Alexander Ratzmann initiiert.

Entsprechend des Netzwerks sollte die Tagung Anlass zum Austausch über ausgewählte qualitative Methoden und Methodologien sportwissenschaftlicher Forschung geben. In der Bezugnahme auf eine Konstruktion und Rekonstruktion von Fachlichkeit sportiver Kontexte auf den Ebenen von Unterricht, Personen und übergeordneter Fachkultur wurde der Austausch in einem Rahmenthema gebündelt (Rode, Hartmann, Böcker & Ratzmann, 2019). Das Konzept der Fachlichkeit konnte hier einerseits explizit als Forschungsgegenstand im Hinblick auf sozial- und gegenstandstheoretische Fundamente, epistemologische und methodische Fragen sowie der bestehenden Empirie, aber auch andererseits als Anlass zur Reflexion bestehender Untersuchungen mit impliziten Fachlichkeitskonstruktionen, also ohne direkten Bezug zur Thematik, interpretiert werden. Außerdem wurde Raum für Fragen der fachpraktischen Realisierung („doing Fachlichkeit“) im interdisziplinären Vergleich zwischen den verschiedenen Fachbereichen der Sportwissenschaft, zu anderen Fachkulturen und auf der Metaebene im Kontext der Wissenschaftsselbstbeobachtung geboten. Die beiden Tage waren insofern unterschiedlich gestaltet, als dass der erste Tag durch drei Hauptvorträge mit anschließender Diskussion und der zweite Tag durch Vorträge zu ausgewählten methodologischen und methodischen Prob-

lemstellungen sowie einer Vielzahl an Workshops strukturiert waren.

Zum Auftakt der Tagung stellte Dr. Daniel Rode, als Mit-Gründungsmitglied des Netzwerks und Kopf des Tagungsteams in Marburg, die noch recht junge Historie, die vier Netzwerkkoordinatoren sowie die zahlreichen Interessengebiete und Aufgabenfelder des Netzwerks „Qualitative Forschung in der Sportwissenschaft“ vor. Thematisch sollte die Tagung an Erkenntnisse aus der ersten Jahrestagung vom vergangenen Jahr in Göttingen anknüpfen, in der aktuelle Entwicklungen bezüglich gängiger Auswertungsverfahren („GT vs. DM“) exemplarisch verdeutlicht und charmant auf eine Rückbesinnung auf die eigentliche Methodologie dahinter gemahnt wurde. Daran anknüpfend begrüßte der geschäftsführende Direktor des Instituts, Prof. Dr. Martin Stern, die Tagungsgäste und verdeutlichte den Wert qualitativer Forschung am Beispiel von Stil-Kulturen aus dem Trendsport als Kontrastfolie zum bestehenden Wettkampfsport und rief zum Hinterfragen des eigenen Gegenstandsverständnisses von Sport auf.

Der erste Hauptvortrag von Prof. Dr. Marcell Saß, Dekan des Instituts für evangelische Theologie in Marburg, behandelte die Reflexionskategorie Fachlichkeit in epistemischer Perspektive, wobei anhand einer geschickt gewählten Metaphorik („von Walnüssen, Windmühlen und der Welt“) eine Brücke vom Poststrukturalismus über die Theologie hin zur Fachdidaktik der Theologie und schließlich auch des Sports geschlagen wurde. Anschließend lenkte Prof. Dr. Petra Wolters (Universität Vechta) den Fokus von der inhaltlichen Komponente der Fachlichkeit

auf den methodologischen Fokus am Beispiel der Videographie. Ihr Vortrag „Von bewegten Bildern zur Beschreibung“ gab nicht nur breiten Überblick zu verschiedenen Analyseverfahren einer Videosequenz, wie etwa den praktikablen Analysewerkzeugen der Partitur (Raab, 2008) und des Protokolls (Bohnsack, Fritzsche & Wagner-Willi, 2015), sondern lieferte ebenfalls eine Vielzahl offener Herausforderungen rekonstruktiver Forschung zutage, welche vielfältige Anknüpfungspunkte für die anschließende Diskussion bot. Der Abendvortrag wurde von Prof. Dr. Wolf-Dietrich Miethling (Universität Kiel), welcher die qualitative Forschung in der Sportpädagogik nachhaltig geprägt hat (Miethling, Schierz & Blotzheim, 2008), gehalten. Anlässlich ihres 40-jährigen Jubiläums wurde die sogenannten „Methode zur Erfassung der Alltagstheorien von Professionellen“ (MEAP) in ihrer Entstehungsgeschichte skizziert und anhand zweier Studien zur Unterrichtsplanung und Lehrplanrezeption von Sportlehrer/innen rekonstruiert. In der anschließenden Diskussion wurden die beiden Varianten der Methode hinsichtlich ihrer eingelagerten methodologischen Annahmen befragt und Anknüpfungspunkte an aktuelle Forschungslinien herausgearbeitet.

Neben den drei Hauptvorträgen rahmten diverse Organisationsformen den ersten Tag ein. So wurde ein Diskussionsforum angeboten, in dem folgende Themenblöcke vertieft werden konnten:

- » Videographie/Beobachtung
- » Fachlichkeitskonstruktionen
- » Qualitative Methodik
- » Entwicklungsarbeit im Netzwerk und Perspektiven

In den Kleingruppen konnte in ungezwungener Atmosphäre nachgefragt, diskutiert und evaluiert werden, indem die Vortragenden mit den anderen Sportwissenschaftler/innen, aber auch dem wissenschaftlichen Nachwuchs auf Augenhöhe in Dialog traten. Im Anschluss an den fachlichen Austausch boten verschiedene Spiel- und Bewegungsangebote eine willkommene Abwechslung. Das Angebot reichte dabei von einem geführten Stadtspaziergang über informelle Bewegungsangebote bis hin zum Sportspiel in der institutseigenen Sporthalle. Das offizielle Ende des ersten Tages bildete das gemeinsame Abendessen in der Marburger Altstadt.

Nachdem der erste Tag der Tagung viel Input zu methodologischen Grundlagen geliefert hatte, stand der zweite Tag insbesondere unter dem Zeichen von methodischen Problemstellungen. (Sport-) Wissenschaftler/innen aller Qualifikationsstufen fanden an diesem Tag Zeit und Raum, verschiedene qualitative Forschungsmethoden zur Diskussion zu stellen und meist anhand konkreter, laufender Forschungsarbeiten exemplarisch zu kontextualisieren. Dabei rückten in Vorträgen zunächst Themen wie die

- » „Qualitativere Qualitative Inhaltsanalyse“ (S. Ruin & M. Zimlich)
 - » Interdisziplinäre gemeindepädagogische Theorie des Sports (S. von Münster) sowie
 - » Lernprozesse von Sportlehrkräften in der Fallanalyse (J. Wibowo in den Vordergrund der Diskussion. Nach einer geselligen Mittagspause eröffnete das Tagungsteam das interaktive Tagungsformat der Workshops. Methoden wie
 - » fallbezogene videoanalytische Rekonstruktion (M. Gärtner)
 - » integratives Basisverfahren (H. Leineweber) und
 - » dokumentarische Methode am Beispiel von Gruppendiskussionen (J. Hapke) und Unterrichtsbildern (P. Guardiera)
- wurden in parallel laufenden Ar-

beitsgruppen vorgestellt, in ersten Zügen praktisch erprobt und konstruktiv diskutiert. Hierbei ging es vor allem um die Passung zwischen Methoden und Forschungsanliegen, aber auch darum, Chancen und Grenzen einzelner methodischer Vorgehensweisen im generellen (sport-)wissenschaftlichen Kontext kritisch zu hinterfragen.

Die Tagungsteilnehmer/innen fanden sich als abschließenden Programmpunkt noch einmal im Plenum zusammen, um die am Vortag im Diskussionsforum aufgeworfenen Thematiken erneut aufzugreifen und vor dem Hintergrund der neu errungenen Erkenntnisse zu evaluieren. Für die zukünftige Netzwerkarbeit bestand Konsens darüber, das Netzwerk nicht nur im Rahmen der Sportpädagogik stark zu machen, sondern interdisziplinär alle Sportwissenschaftler/innen mit qualitativem Forschungsinteresse zum gemeinsamen Austausch zu gewinnen. Für eine erhöhte Aufmerksamkeit in der Wissenschaftslandschaft sei es begrüßenswert, die Sichtbarkeit der qualitativen sportwissenschaftlichen Forschung zu fördern. Diesbezügliche Vorschläge sind beispielsweise bezogen auf gemeinsame Publikationen von Teilnehmer/innen des Netzwerks oder weiteren (gemeinsamen) Tagungsvorträgen mit qualitativer Schwerpunktsetzung. In diesem Zusammenhang wurde auch noch einmal auf die eingerichtete Internetpräsenz des Netzwerkes hingewiesen, die es ermöglicht, sich auch über die Jahrestagungen hinaus zu vernetzen und in Kontakt zu treten. Das Netzwerk freut sich über weitere Interessenten und lädt zur kreativen (Mit-) Gestaltung am offenen Netzwerkangebot ein.

Zusammenfassend ist festzuhalten, dass das Netzwerk eine willkommene und notwendige Plattform bietet, indem es Raum für einen offenen und ungezwungenen Austausch über methodologische Fragen und methodische Problemstellungen bietet. Besonders positiv ist

dabei hervorzuheben, dass ein Dialog zwischen den Teilnehmer/innen aller Qualifikationsstufen auf Augenhöhe stattfand und insgesamt als sehr gewinnbringend bewertet wurde. Explizit wurde abschließend darauf hingewiesen, dass vermehrt auf grundlegende methodologische und forschungspragmatische Problemstellungen Bezug genommen werden soll, um den Interessenlagen des Nachwuchses zu begegnen und diese verstärkt in die Netzwerkarbeit zu integrieren. Außerdem darf an dieser Stelle noch angekündigt werden, dass auch für das kommende Jahr 2020 eine dritte Jahrestagung des Netzwerks Qualitative Forschung in der Sportwissenschaft geplant ist. Ein herzlicher Dank für die ausgesprochen gelungene Tagung gilt neben den Netzwerkkoordinatoren Daniel Rode, Daniel Schiller, Dennis Wolff und Benjamin Zander auch dem lokalen Tagungsteam um Daniel Rode, Meike Hartmann, Petra Böcker und Alexander Ratzmann.

Literaturverzeichnis

- Bohnsack, R., Fritsche, B. & Wagner-Willi, M. (Hrsg.). (2015). Dokumentarische Video- und Filminterpretation. Methodologie und Forschungspraxis (Sozialwissenschaftliche Ikonologie: qualitative Bild- und Videointerpretation, Bd. 3, 2., durchges. Aufl.). Opladen: Budrich.
- Miethling, W.-D., Schierz, M. & Blotzheim, D. (Hrsg.). (2008). Qualitative Forschungsmethoden in der Sportpädagogik (Beiträge zur Lehre und Forschung im Sport, Bd. 163). Schorndorf: Hofmann.
- Raab, J. (2008). Visuelle Wissenssoziologie. Theoretische Konzeption und materiale Analysen (Erfahrung - Wissen - Imagination, 17). Konstanz: UVK-Verl.-Ges.
- Rode, D., Hartmann, M., Böcker, P. & Ratzmann, A. (Hrsg.). (2019). Methodologien und Methoden qualitativer sportwissenschaftlicher Forschung im Horizont von Fachlichkeitskonstruktionen. Tagungsinformationen und Abstracts. Marburg.

Bericht zum dvs-Nachwuchsworkshop am 16.-17.09.2019 im Vorfeld des 24. Sportwissenschaftlichen Hochschultages in Berlin

Jannika M. John, Eberhard Karls Universität Tübingen

Am 16. und 17. September 2019 trafen sich 31 Nachwuchswissenschaftler/innen in den Gebäuden des Instituts für Sportwissenschaft der Humboldt-Universität zu Berlin zum 28. dvs-Nachwuchsworkshop der dvs-Kommission Wissenschaftlicher Nachwuchs. Wie alle zwei Jahre üblich, fand der Nachwuchsworkshop im Vorfeld des dvs-Hochschultages statt und richtete sich thematisch breit an die gesamte Vielfalt sportwissenschaftlicher Forschungsperspektiven. Das Programm beinhaltete Workshops zur Diskussion von Dissertationsprojekten, disziplinübergreifende Impulsvorträge und gemeinsame soziale Aktivitäten.

Nach einer herzlichen Einführung durch Dr. David Jaitner und Sören Wallrodt begann der Workshop mit einem ersten thematischen Einstieg von Prof. Ansgar Thiel (Eberhard Karls Universität Tübingen). Prof. Thiel beschäftigte sich in seinem Vortrag mit dem Thema „(Sport) Wissenschaft unter Druck“. Der Vortrag reflektierte dabei zunächst aktuelle Entwicklungen im Wissenschaftssystem, bevor er sich verstärkt der Situation der Sportwissenschaft in Deutschland zuwendete, um anschließend vor diesem Hintergrund auf die Zukunft der Sportwissenschaft und mögliche Konsequenzen für angehende Nachwuchswissenschaftler/innen einzugehen. Hier spielten insbesondere Überlegungen zu Internationalität, Themenwahl, das Verhältnis von Spezialisierung und Generalisierung im Verlauf der Promotionsphase und das Spannungsverhältnis zwischen kumulativer und monographischer Promotion eine Rolle und wurden im Anschluss sowohl in den Arbeitsgruppen als auch in Gesprächen der Doktoranden untereinander kritisch diskutiert.

Im zweiten Impuls referierte Prof. Volker Schürmann (Deutsche Sporthochschule Köln) zu Beginn des zweiten Tages über „Wissenschaft nach Auschwitz. Öffentlichkeit und Verantwortung von (Sport-)

Wissenschaft“. In einem anspruchsvollen Vortrag widmete sich Prof. Schürmann aus einer wissenschaftstheoretischen Sicht den Begrifflichkeiten Objektivität, Perspektivität, Wahrheit und öffentliche Verantwortung. Dabei verdeutlichte er zunächst eindringlich die Situiertheit von wissenschaftlicher Erkenntnis und thematisierte im Anschluss das Verhältnis von Wissenschaft und Öffentlichkeit. Bereits zu Beginn seines Vortrags äußerte Prof. Schürmann den Wunsch, dass sich auch Nachwuchswissenschaftler/innen grundlegend mit Wissenschaftstheorie auseinandersetzen, da dies aus seiner Sicht einen entscheidenden Einfluss darauf nehme, wie wissenschaftliche Praxis vollzogen und wissenschaftliche Arbeiten geschrieben werden.

Als dritter Vortragender setzte sich Prof. Stefan König (PH Weingarten) in seinem engagierten Vortrag zu „Mixed-Methods Research – Erkenntnistheorie, Methodologie, Methodik“ am Dienstag nachmittag mit einem aktuellen methodischen Trend in der (Sport-)Wissenschaft auseinander. Prof. König legte dabei sehr anschaulich dar, was man unter Mixed-Methods Research verstehen kann und was Mixed-Methods Research erreichen will, bevor er vertieft auf die Qualitätskriterien und zentralen Gütekriterien von guter Mixed-Methods Forschung einging.

Insgesamt lässt sich für die Impulsvorträge festhalten, dass es den Organisatoren des Nachwuchswshops sehr gut gelungen ist, einerseits aktuelle Themen aufzugreifen als auch zur Rückbesinnung auf wissenschafts- und erkenntnistheoretische Grundlagen in einer zunehmend „schnelllebigem“ Wissenschaft anzuregen. Neben den Impulsvorträgen bildete die inhaltliche Arbeit in den einzelnen Arbeitsgruppen einen Schwerpunkt des Nachwuchswshops. Unter der Leitung von Prof. Urs Granacher (Universität Potsdam), Prof. Marie-Luise Klein (Ruhr-Universität

Bochum), Prof. Ines Pfeffer (MSH Medical School Hamburg), Prof. Vera Volkmann (Stiftung Universität Hildesheim) und Ass.-Prof. Svenja Wolf (Universität van Amsterdam) standen hierfür drei ausführliche Zeitfenster zur Verfügung, die es den Doktorand/innen ermöglichten, in einem kleinen Rahmen mit etwa vier bis fünf anderen Doktorand/innen und erfahrenen Tutor/innen ihre Promotionsvorhaben oder spezifische inhaltliche Fragen ausführlich zu diskutieren. Die Arbeitsgruppenphasen waren teilweise sehr intensiv, aber auch ungemein bereichernd. So konnte man einerseits kritisch bei anderen Promotionsprojekten mitdenken, andererseits war es auch möglich, nochmals für seine eigene Doktorarbeit Anregungen aus anderen Blickwinkeln zu erhalten. Dies ermöglichte es den Doktorand/innen, bewusst zu sehen, wo inhaltlich, theoretisch oder methodisch Nachschärfungen in der eigenen Arbeit erforderlich sind. Insgesamt war die Arbeitsatmosphäre in den einzelnen Gruppen sehr produktiv und konstruktiv. Zusätzlich äußerten mehrere Teilnehmende im Anschluss, dass es sehr angenehm war, dass man im Rahmen des Nachwuchswshops „Nachwuchs“ sein durfte.

Ein Grillabend mit Spikeball in der Alten Schmiede des Sportinstituts und ein gemeinsames Abendessen am Dienstag in der Stadt rundeten das soziale Programm des Workshops ab und boten vielfältige Gelegenheiten, um mit Doktorand/innen aus den anderen Arbeitsgruppen ins Gespräch zu kommen und – trotz aller Herausforderungen – die Freude an der Wissenschaft miteinander zu teilen. Insgesamt waren es zwei spannende Tage, sodass ein besonderer Dank sowohl an das gesamte Organisationsteam um Dr. David Jaitner und Dr. Stefan Hansen geht als auch an die Referenten und die Tutor/innen, die durch ihr besonderes und freiwilliges Engagement wesentlich zum Gelingen des Nachwuchswshops beigetragen haben.

Ankündigung asp-Methodenworkshop im Juni 2020: „Experimenteller Baukasten Sportpsychologie“

Am Department für Sport & Gesundheit der Universität Paderborn findet vom 25.-26.6.2020 im Auftrag der Arbeitsgemeinschaft für Sportpsychologie (asp) eine Fortbildungsveranstaltung zum Thema „Experimenteller Baukasten Sportpsychologie“ statt.

Im Rahmen dieses asp-Methodenworkshops wird eine umfassende Einführung in die Methoden der experimentellen Sportpsychologie gegeben. Dabei orientieren sich die Ausrichter an einschlägigen Paradigmen zur Untersuchung von Handlungskonflikten (z. B. bei Täuschungshandlungen im Sport), von Handlungsbeobachtung (z. B. beim Wahrnehmen von Handlungsintentionen im Kampfsport), mentaler Rotationsfähigkeiten (z. B. bei der Bewegungsvorstellung im Sport) und von Doppelaufgabentätigkeit (z. B. beim motorischen Lernen). In ausgewählten Praxiseinheiten im Labor erfahren die Teilnehmer/innen u.a. auch den Ein-

satz von Elektroenzephalografie (EEG), Transkranieller Gleichstromstimulation (TCDS), Kraftmessplatte, Eye Tracking und Voice Key sowie die entsprechenden statistischen Verfahren zur Datenaufbereitung (SPSS, MATLAB, Brain Vision Analyzer). Eine weitere Praxiseinheit zur Untersuchung der mentalen Rotation von Taktikinstruktionen im Basketball findet in der Sporthalle mit Deckenkamera zur Erfassung der Spielzüge statt. Alle Teilnehmer/innen werden gebeten, einen Laptop mit lauffähiger SPSS-Version mitzubringen.

Der Workshop richtet sich vornehmlich an Promovierende im Bereich Sportpsychologie und Sportwissenschaft. Grundlagenwissen über interferenzstatistische Verfahren werden als Voraussetzung erwartet und Erfahrungen mit dem Programm IBM-SPSS sind von Vorteil.

Der Workshop wird durchgeführt von Dr. Iris Güldenpenning, Dr. Daniel Krause und Prof. Dr. Matthias Weigelt (alle Universität Paderborn) sowie Max Friehs (Gastreferent, Universität Trier) und findet in den Räumen und Laboren des Arbeitsbereichs Psychologie und Bewegung der Universität Paderborn statt.

Die Teilnahmegebühr beträgt 320 Euro (regulär) bzw. 220 Euro (ermäßigt für asp/dvs/SASP/ÖBS-Mitglieder). Kosten für Anreise, Übernachtung und Verpflegung sind in den Teilnahmegebühren nicht enthalten. Anmeldeabschluss ist der 25.05.2020 – direkt nach der asp-Jahrestagung.

Alle weiteren Details und Informationen bzgl. der Anmeldeformalitäten finden Sie auch unter <https://www.asp-sportpsychologie.org/content.php?cont=245> Matthias Weigelt (Uni Paderborn)

dvs-Mentoring-Programm

Zu Beginn des Jahres 2020 ist der erste dvs-Mentoring-Programm-Jahrgang erfolgreich gestartet.

25 Mentees konnten in das Programm aufgenommen werden, welches das Ziel verfolgt, den wissenschaftlichen Nachwuchs über einen Zeitraum von 18 Monaten zu unterstützen. Somit soll das dvs-Mentoring-Programm Nachwuchswissenschaftler/innen darin begleiten, ihre Karriereplanung bewusst in den Blick zu nehmen, sich über formelle und informelle Strukturen und „Spielregeln“ des Hochschulsystems im Allgemeinen und der Sportwissenschaft im Besonderen zu informieren und über ihre eigene Hochschule und sportwissenschaftliche Teildisziplin hinausgehende Netzwerke zu bilden.

Diese und weitere Anliegen wurden von den künftigen Mentees, die sich in unterschiedlichen Stadien ihrer wissenschaftlichen Qualifikationsphase befinden („Predocs“, Doktorand/innen und Postdocs), auch in den Motivationsschreiben geäußert: einen (besseren) Zugang zur Scientific Community aufbauen, die eigene Profilbildung aktiv gestalten, sich nach einigen Auslandsjahren wieder im Deutschen Wissenschaftssystem eingliedern, oder auch die Vereinbarkeit von Familie und sportwissenschaftlicher Karriere. Diese und weitere Themen werden in den kommenden Monaten durch das dvs-Mentoring-Programm, konkret durch Tandems von etablierten Sportwissenschaftler/innen und dem/der jeweiligen Mentee bearbeitet.

Die hohe Beteiligung lässt einen Bedarf für eine gezielte Förderung und Begleitung des wissenschaftlichen Nachwuchses hinsichtlich strategischer und persönlicher Fragen die eigene Karriere betreffend, erkennen. Für die meisten Mentees konnten bereits geeignete Mentor/innen gefunden werden – ihnen gilt bereits jetzt besonderer Dank für ihr Engagement für den sportwissenschaftlichen Nachwuchs. Besonders erfreulich ist, dass die überwiegende Resonanz der Mentor/innen bisher sehr positiv war.

Finanziell unterstützt werden die Mentees mit jeweils mit insgesamt 150 € von der dvs und dem Verein zur Förderung des sportwissenschaftlichen Nachwuchses.

Schriftenreihe „Forum Sportwissenschaft“

Was ist die Schriftenreihe?

In der Schriftenreihe des Vereins zur Förderung des sportwissenschaftlichen Nachwuchses e.V. werden überdurchschnittliche und originelle Qualifikationsarbeiten (Dissertationen, die mit mindestens magna cum laude bewertet wurden sowie Habilitationsschriften) aus dem Gesamtbereich der Sportwissenschaft veröffentlicht.

Der Vereinsvorstand bestellt den wissenschaftlichen Beirat dieser Buchreihe. Er setzt sich derzeit aus folgenden Personen zusammen: Prof. Dr. Erin Gerlach, Prof. Dr. Dietrich Kurz, Prof. Dr. Martin Lames, Prof. Dr. Bernd Strauß, Prof. Dr. Ansgar Thiel, Prof. Dr. Josef Wiemeyer und einem/r Vereinsvertreter/in. Um den Qualitätsstandard der Reihe zu sichern, durchlaufen die eingereichten Arbeiten ein erneutes Begutachtungsverfahren. Die Begutachtung erfolgt in der Regel innerhalb von acht Wochen.

Fortführung der Reihe in der Edition Czwalina der dvs

Der erste Band der Schriftenreihe erschien bereits 1984, damals im Verlag Harri Deutsch (25 Bände). Von 1998 bis 2006 war die Reihe beim Hofmann-Verlag beheimatet

(11 Bände). Seit 2006 wird die Reihe mit fortgesetzter Bandzählung als Unterreihe der "Schriften der Deutschen Vereinigung für Sportwissenschaft" in der Edition Czwalina des Feldhaus Verlags herausgegeben.

Bindung an die dvs und günstige Konditionen

Durch die enge Verbindung mit der dvs erhoffen sich Verein und Kommission einen nochmals höheren Zuspruch seitens des sportwissenschaftlichen Nachwuchses, in der Reihe zu publizieren. Hinzu kommt, dass mit dem vollzogenen Verlagswechsel die Publikation der Arbeit für die Autorinnen und Autoren deutlich günstiger wird. Die genauen Konditionen für die Publikation in der Reihe „Forum Sportwissenschaft“ können beim Verein erfragt werden.

Warum soll ich in der Schriftenreihe veröffentlichen?

Mit Betreuung einer unter strengen Qualitätskriterien begutachteten Reihe bietet der Verein zur Förderung des sportwissenschaftlichen Nachwuchses e.V. weiterhin ausgezeichnete und attraktive Bedingungen in wissenschaftlicher sowie in finanzieller Hinsicht für die Veröffentlichung der eigenen Arbeit.

Bei Veröffentlichung in der Schriftenreihe erhalten Vereinsmitglieder auf Antrag einen Druckkostenzuschuss in Höhe von 20%, maximal 250 Euro.

Last but not least: Wie kann ich veröffentlichen?

Interessierte Nachwuchswissenschaftler/innen können ihre Arbeiten einschließlich der Gutachten thematisch getrennt wie folgt einreichen:

Naturwissenschaftliche Arbeiten:

Dr. Florian Heilmann
Martin-Luther Universität Halle-Wittenberg, Institut für Sportwissenschaft
von-Seckendorff-Platz 2
06120 Halle (Saale)
Telefon: 0176 - 216 16974
E-Mail: florian.heilmann@sport.uni-halle.de

Sozialwissenschaftliche Arbeiten

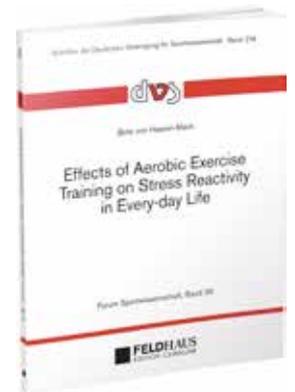
Dr. Claudia Niessner
Karlsruher Institut für Technologie (KIT), Institut für Sport und Sportwissenschaft
Engler-Bunte-Ring 15, Gb. 40.40
76131 Karlsruhe
Telefon: 0721 - 608 41664
E-Mail: claudia.niessner@kit.edu

Seit 1999 in der Schriftenreihe erschienen Bände:

- Kroll, L. (2020). *GeH Mit! Gesundheitskompetenzentwicklung für HochschulMitarbeiter*innen durch Yoga*. Hamburg: Czwalina.
- Töpfer, C. (2019). *Sportbezogene Gesundheitskompetenz: Kompetenzmodellierung und Testentwicklung für den Sportunterricht*. Hamburg: Czwalina.
- Ptack, K. (2019). *Eine Interventionsstudie zum Thema Gesundheit im Sportunterricht*. Hamburg: Czwalina.
- Giese, M. (2019). *Konstruktionen des (Im-)Perfekten*. Hamburg: Czwalina.
- Seiler, K. (2019). *Nonverbal Behaviour and Person Perception in (Team)Sports*. Hamburg: Czwalina.
- von Harren-Mack, B. (2019). *Effects of Aerobic Exercise Training on Stress Reactivity in Every-day Life*. Hamburg: Czwalina.
- Dincher, A. (2019). *Screeningverfahren in der Bewegungsförderung*. Hamburg: Czwalina.
- Böhlke, N. (2019). *Wie Jugendliche mit psychischen Störungen Sport erleben. Eine qualitative Studie*. Hamburg: Czwalina.



- Hüttermann, S. (2017). *Das "Attention-Window-Modell". Eine Exploration verschiedener Einflussfaktoren auf die Größe und Form des visuellen Aufmerksamkeitsfokus im Sport.* Hamburg: Czwalina.
- Sallen, J. (2017). *Leistungssportliches Engagement und Risikoverhalten im Jugendalter: Eine Studie zum Konsum von Drogen, Medikamenten und Nahrungsergänzungsmitteln.* Hamburg: Czwalina.
- Kamper, S. (2015). *Schüler im Sportunterricht. Eine empirische Untersuchung zur Aufdeckung und Beschreibung von Schülerpraktiken.* Hamburg: Czwalina.
- Krapf, A. (2015). *Bindung von Kindern im Leistungssport. Bindungsrepräsentationen zu Eltern und Trainern: Analyse der Zusammenhänge zu Selbstkonzept, sozialer Unterstützung, pädagogischem Arbeitsbündnis und Bewältigungsstrategien.* Hamburg: Czwalina.
- Wirszing, D. (2015). *Die motorische Entwicklung von Grundschulkindern. Eine längsschnittliche Mehrebenenanalyse von sozioökologischen, soziodemographischen und schulischen Einflussfaktoren.* Hamburg: Czwalina.
- Strobl, H. (2015). *Entwicklung und Stabilisierung einer gesundheitsförderlichen körperlich-sportlichen Aktivität. Korrelate, Mediatoren und Moderatoren im Prozess der Verhaltensänderung.* Hamburg: Czwalina.
- Güldenpennig, I. (2015). *Cognitive reference frames of complex movements. The role of expertise for the visual processing of action-related body postures.* Hamburg: Czwalina.
- Demetriou, Y. (2013). *Health Promotion in Physical Education. Development and Evaluation of the Eight Week PE Programme "HealthyPEP" for Sixth Grade Students in Germany.* Hamburg: Czwalina.
- Ziert, J. (2012). *Stressphase Sportreferendariat?! Eine qualitative Studie zu Belastungen und ihrer Bewältigung.* Hamburg: Czwalina.
- Klenk, C. (2011). *Ziel-Interessen-Divergenzen in freiwilligen Sportorganisationen. Eine Akteurtheoretische Analyse der Ursachen und Auswirkungen.* Hamburg: Czwalina.
- Niermann, C. (2011). *Vom Wollen und Handeln. Selbststeuerung, sportliche Aktivität und gesundheitsrelevantes Verhalten.* Hamburg: Czwalina.
- Sohnsmeyer, J. (2011). *Virtuelles Spiel und realer Sport. Über Transferpotenziale digitaler Sportspiele am Beispiel von Tischtennis.* Hamburg: Czwalina.
- Mayer, J. (2010). *Verletzungsmanagement im Spitzensport.* Hamburg: Czwalina.
- Schmidt, A. (2010). *Bewegungsmustererkennung anhand des Basketball-Freiwurfs.* Hamburg: Czwalina.
- Schlesinger, T. (2008). *Emotionen im Kontext sportbezogener Marketing-Events.* Hamburg: Czwalina.
- Weigelt-Schlesinger, Y. (2008). *Geschlechterstereotype - Qualifikationsbarrieren von Frauen in der Fußballtrainerausbildung?* Hamburg: Czwalina.
- Halberschmidt, B. (2008). *Psychologische Schulsport-Unfallforschung.* Hamburg: Czwalina.
- Bindel, T. (2008). *Soziale Regulierung in Sportgruppen.* Hamburg: Czwalina.
- Blank, M. (2007). *Dimensionen und Determinationen der Trainierbarkeit konditioneller Fähigkeiten.* Hamburg: Czwalina.
- Sudeck, G. (2006). *Motivation und Volition in der Sport- und Bewegungstherapie.* Hamburg: Czwalina.
- Fritz, T. (2006). *Stark durch Sport - stark durch Alkohol?* Hamburg: Czwalina.
- Bähr, I. (2006). *Erleben Frauen sportbezogene Bewegungen anders als Männer?* Schorndorf: Hofmann.
- Gomolinski, U. (2005). *Sportengagement und Risikoverhalten.* Schorndorf: Hofmann.
- Gogoll, A. (2004). *Belasteter Geist - Gefährdeter Körper.* Schorndorf: Hofmann.
- Klee, A. (2003). *Methoden und Wirkung des Dehnungstrainings.* Schorndorf: Hofmann.
- Nagel, S. (2002). *Medaillen im Sport - Erfolg im Beruf?* Schorndorf: Hofmann.
- Mechau, D. (2002). *EEG im Sport.* Schorndorf: Hofmann.
- Bund, A. (2001). *Selbstvertrauen und Bewegungslernen.* Schorndorf: Hofmann.
- Pauer, T. (2001). *Die motorische Entwicklung leistungssportlich trainierender Jugendlicher.* Schorndorf: Hofmann.
- Sygyusch, R. (2000). *Sportliche Aktivität und subjektive Gesundheitskonzepte.* Schorndorf: Hofmann.
- Wolters, P. (1999). *Bewegungskorrektur im Sportunterricht.* Schorndorf: Hofmann.
- Neumann, P. (1999). *Das Wagnis im Sport. Grundlagen und pädagogische Forderungen.* Schorndorf: Hofmann.



Die noch lieferbaren Bände können über den Buchhandel bezogen oder direkt bei der dvs-Geschäftsstelle bestellt werden – mit 25% Nachlass für dvs-Mitglieder. Die Auslieferung der Bücher erfolgt zzgl. Versandkosten durch den Feldhaus Verlag gegen Rechnung. <https://www.sportwissenschaft.de/publikationen/dvs-schriftenreihe/>

Netzwerker/innen „Sportwissenschaftlicher Nachwuchs

Land	Hochschule	Ort	Netzwerker/-in
A	Universität Wien	Wien	Andreas Raab
CH	Universität Basel	Basel	Christian Herrmann
CH	Universität Bern	Bern	André Klostermann
CH	Eidgenössische Hochschule für Sport	Magglingen	Daniel Birrer
CH	Pädagogische Hochschule FHNW	Muttenz	Karolin Heckemeyer
CH	Eidgenössische Technische Hochschule	Zürich	Peter Wolf
D	Universität Augsburg	Augsburg	Jennifer Breithecker
D	Otto-Friedrich-Universität	Bamberg	NN
D	Universität Bayreuth	Bayreuth	Uli Fehr
D	Freie Universität	Berlin	NN
D	Humboldt-Universität zu Berlin	Berlin	Dirk Eckardt
D	Universität Bielefeld	Bielefeld	Marcus Wegener
D	Ruhr-Universität	Bochum	Thimo Wiewelhove
D	TU Carolo Wilhelmina	Braunschweig	Andrea Probst
D	Universität Bremen	Bremen	Gilles Renout
D	Technische Universität Chemnitz	Chemnitz	Nils Pixa
D	Technische Universität Darmstadt	Darmstadt	Julia Kornmann
D	Technische Universität Dortmund	Dortmund	Aiko Möhwald
D	Katholische Universität Eichstätt-Ingolstadt	Eichstätt-Ingolstadt	NN
D	Universität Erfurt	Erfurt	Yvonne Müller
D	Friedrich-Alexander-Universität	Erlangen-Nürnberg	Heiko Ziemainz
D	Universität Duisburg-Essen, Campus Essen	Essen	Mirko Krüger
D	Universität Flensburg	Flensburg	Nele Schlapkohl
D	Johann Wolfgang Goethe-Universität	Frankfurt am Main	Daniel Niederer
D	Albert-Ludwigs-Universität	Freiburg	Katrin Röttger
D	Pädagogische Hochschule	Freiburg	Katrin Röttger
D	Justus-Liebig-Universität	Gießen	Marco Danisch
D	Georg-August-Universität	Göttingen	Benjamin Zander
D	Martin-Luther-Universität	Halle-Wittenberg	Felix Clauder
D	Universität Hamburg	Hamburg	Nina Schaffert
D	Universität Hamburg	Hamburg	NN
D	Leibniz Universität	Hannover	Gerd Schmitz
D	Pädagogische Hochschule	Heidelberg	Sabine Hafner
D	Ruprecht-Karls-Universität	Heidelberg	Julius Haag
D	Stiftung Universität	Hildesheim	Dennis Wolff
D	Friedrich-Schiller-Universität	Jena	Daniel Hamacher
D	Technische Universität	Kaiserslautern	NN
D	Pädagogische Hochschule	Karlsruhe	Claudia Niessner
D	Karlsruher Institut für Technologie (KIT)	Karlsruhe	Claudia Niessner
D	Universität Kassel	Kassel	Claudia Braun
D	Christian-Albrechts-Universität	Kiel	Mareike Setzer
D	Universität Koblenz-Landau, Campus Koblenz	Koblenz	Dennis Perchthaler
D	Deutsche Sporthochschule	Köln	Birgit Braumüller
D	Universität Konstanz	Konstanz	Arvid Kuritz
D	Universität Koblenz-Landau, Campus Landau	Landau	Ingo Keller
D	Universität Leipzig	Leipzig	Daniel Carius

Netzwerker/innen „Sportwissenschaftlicher Nachwuchs“

Land	Hochschule	Ort	Netzwerker/-in
D	Pädagogische Hochschule	Ludwigsburg	NN
D	Leuphana Universität	Lüneburg	Steffen Greve
D	Otto-von-Guericke-Universität	Magdeburg	Kerstin Witte
D	Johannes-Gutenberg-Universität	Mainz	Claudia Steinberg
D	Philipps-Universität	Marburg	Mike Pott-Klindworth
D	Technische Universität	München	Felix Ehrlenspiel
D	Universität der Bundeswehr München	München	Andreas Born
D	Westfälische Wilhelms-Universität Münster	Münster	Linda Schücker
D	Carl von Ossietzky Universität	Oldenburg	Florian Loffing
D	Universität Osnabrück	Osnabrück	Daniel Schiller
D	Universität Passau	Passau	NN
D	Universität Paderborn	Paderborn	Lena Gabriel
D	Universität Potsdam	Potsdam	Jeffrey Sallen
D	Universität Regensburg	Regensburg	Leonardo Jost
D	Hochschule Koblenz – RheinAhrCampus	Remagen	Katrin Wernersbach
D	Universität Rostock	Rostock	Matthias Weippert
D	Universität des Saarlandes	Saarbrücken	Christian Kaczmarek
D	Pädagogische Hochschule	Schwäbisch Gmünd	Jens Keyßner
D	Universität Stuttgart	Stuttgart	Norman Stutzig
D	Eberhard-Karls-Universität	Tübingen	Florian Schultz
D	Universität	Vechta	Petra Wolters
D	Pädagogische Hochschule	Weingarten	Alexandra Heckel
D	Bergische Universität	Wuppertal	Jonas Wibowo
D	Julius-Maximilians-Universität	Würzburg	André Siebe

Über die Herausgeber – Impressum

Der Ze-pher ist eine semesterweise „Verein zur Förderung des sportwissenschaftlichen Nachwuchses e. V.“ mit Unterstützung der dvs-Kommission „Wissenschaftlicher Nachwuchs“ herausgegebene Zeitschrift für sportwissenschaftliche Qualifikant/innen.

Die dvs-Kommission „Wissenschaftlicher Nachwuchs“ vertritt die Interessen des sportwissenschaftlichen Nachwuchses. Aufgaben der Kommission sind u.a. die Organisation und Koordinierung von Nachwuchsveranstaltungen, Vertretung des Nachwuchses in Gremien, Betreuung der eigenen Homepage mit Informationen und Hinweisen. Es besteht eine enge Zusammenarbeit mit dem Verein zur Förderung des sportwissenschaftlichen Nachwuchses e. V., der u. a. die für Nachwuchswissenschaftler/innen vorbehaltene Schriftenreihe „Forum Sportwissenschaft“ herausgibt und finanziell unterstützt. Weiterhin werden der Ausbau und die Pflege des „Netzwerks sportwissenschaftlicher Nachwuchs“ betrieben.

Printausgabe: 27 (2020) 1, ISSN 1438-4132; Internetausgabe: 27 (2020) 2; ISSN 1617-4895 (inhaltsgleich)

Impressum:

Verein zur Förderung des sportwissenschaftlichen Nachwuchses e. V. vertreten durch die 1. Vorsitzende: Dr. Christina Niermann, Universität Konstanz – Fachgruppe Sportwissenschaft, Universitätsstraße 10, 78464 Konstanz, Tel. 07531 - 88 4229; E-Mail: christina.niermann@uni-konstanz.de

Betreuung des Schwerpunktes: Sören Wallrodt & Uli Fehr – Kontakt: wallrodt@hs-koblenz.de

Bildnachweis: Adobe Stock, Autorenportraits privat/frei

