

Lees eerst de opgaven voordat je naar de tekst gaat.

PRO & KONTRA

Sollen Schulen elektronischen Sport fördern?

Die Integrierte Gesamtschule Mannheim-Herzogenried (IGM-H) ist nicht die erste Lehrstätte in Deutschland, die eSport in ihr Angebot aufnimmt. Längst gibt es Meisterschaften, in denen Schüler sich in Spielen wie *League of Legends* und *Fortnite* messen und ihre Schule vertreten. Kritiker sehen Gefahren in elektronischem Sport.

Befürworter hingegen Potenzial für die persönliche Entwicklung

(1) ESport allgemein als Spielerei abzutun oder sogar als Gefahr für die Jugendlichen zu bezeichnen, ist ein Irrtum. Gerade unter pädagogischer Anleitung verbessern die Schüler Fähigkeiten, die ihnen auch nach der Schulzeit noch von Nutzen sein werden.

(2) ESport – der Begriff lässt darauf schließen, dass die Spieler hier tatsächlich Sport treiben, aber eben digital. Das stimmt aber in vielerlei Hinsicht überhaupt nicht: Denn beim „Trainieren“ vor dem Bildschirm bewegen sich die Spieler, abgesehen vom hysterischen Klicken auf dem Mousepad oder der Tastatur, kaum.

(3) ESport im schulischen Kontext hat das Potenzial, die Schüler darüber aufzuklären, was zu viel Gaming bedeuten könnte, ohne es schlechtzumachen. So lassen sich nicht nur Medienkompetenzen fördern, sondern auch kritisch reflektierte Haltungen schaffen. ESport ist Training unter professioneller Anleitung.

(4) Der elektronische Sport sollte nicht verteufelt werden. Entgegen der Annahme, Gamer würden sich von der Außenwelt abschließen, bedeutet eSport feste Trainingszeiten, persönliche Gespräche mit Kollegen und Coaches, stetes Verbessern der eigenen Fähigkeiten.

(5) Das stundenlange Sitzen vor der Konsole schadet nicht nur dem Körper, sondern auch der Psyche. Denn die Spieler messen sich in digitalen Wettkämpfen etwa nicht im Fußball oder beim Weitwurf: Es sind Strategiespiele wie *League of Legends* oder Ego-Shooter wie *Counter Strike*, in denen sich die Nutzer virtuell absprechen. Die Teilnehmer stehen beim Spielen extrem unter Strom, brüllen manchmal vor Verzweiflung oder Frust den Bildschirm an und können sich kaum losreißen.

(6) Es ist falsch, aktiv Kinder noch darin zu bestärken, ihre Freizeit vor dem Bildschirm zu verbringen. Schließlich wachsen sie längst mit dem Smartphone auf, sind ständig online. Aus diesem Grund ist es die Aufgabe der Schule zu zeigen, dass auch die analoge Welt Unterhaltung zu bieten hat, die glücklich macht – ohne dafür stundenlang virtuelle Gegner erschießen oder auslöschen zu müssen.

(7) An der Schule kann eSport zur Aufklärung über Gaming beitragen. Denn im Vergleich zum „Zocken“, das viele mit Computerspielen verbinden, gibt es klare Unterschiede: Teilaspekte wie Erholungspausen oder Suchtgefahren werden thematisiert. Disziplin und Teamgeist werden geschult.

(8) Viele Spiele, ob der Shooter *Fortnite* oder das Strategiespiel *Defense of the Ancients 2*, stimulieren die kognitive Leistung. Das gleichzeitige Beobachten und Steuern von mehreren Spielfiguren und deren Fähigkeiten sowie die Kontrolle über das Geschehen auf dem Spielfeld machen gerade Strategiespiele anspruchsvoll.

Mannheimer Morgen, 07 februari 2020