

Anmeldung & Einreichung eigener Arbeiten

Die **Anmeldung** für den Workshop ist bis zum 31.03.2020 möglich. Die Anzahl der Plätze ist limitiert, weshalb um eine frühzeitige und verbindliche Anmeldung gebeten wird. Senden Sie zur Anmeldung eine E-Mail mit ihren Kontaktdaten und Angabe des Veranstaltungstitels an info@sportwissenschaft.de

Sofern Sie die **Präsentation eigener Arbeiten** in Form einer Pecha-Kucha Präsentation anstreben, melden Sie dies bitte zusätzlich mit dem Thema Ihrer Arbeit und einer kurzen formlosen Zusammenfassung bis zum 31.03.2020 bei Steffen.Schmidt@kit.edu an. Es ist vorgesehen, in Zusammenarbeit mit den Vortragenden eine Publikation der Tagungsinhalte im Rahmen eines Sammelbandes zu erstellen.

Eine Pecha-Kucha Präsentation beinhaltet exakt 20 Folien, die jeweils exakt 20 Sekunden eingeblendet werden. Damit ergibt sich eine Vortragsdauer von 6 Minuten und 40 Sekunden für alle Vortragenden. Die finalen Folien sind bis zum 20.04.2020 bei Steffen.Schmidt@kit.edu einzureichen.

Kosten

Die Teilnahme an der Veranstaltung ist kostenfrei.



Mit Unterstützung des
Gesundheitspartners

Organisation, Information und Kontakt

Dr. Steffen Schmidt, Bastian Anedda,
PD Dr. Hagen Wäsche
E-Mail: Steffen.Schmidt@kit.edu
Tel: 0721-608 47642
Karlsruher Institut für Technologie
Institut für Sport & Sportwissenschaft



www.sport.kit.edu

Herausgeber

Karlsruher Institut für Technologie (KIT)
Präsident Professor Dr.-Ing. Holger Hanselka
Kaiserstr. 12
76131 Karlsruhe
www.kit.edu
Karlsruhe © KIT 2020



dvs-Kommission „Sport und Raum“

Sport und Spiel im virtuellen Raum – E-Sport und Digitalisierung des Sports

INTERDISZIPLINÄRER
DVS-EXPERTEN/INNEN-WORKSHOP

Freitag, den 24. April 2020
am KIT in Karlsruhe

INSTITUT FÜR SPORT &
SPORTWISSENSCHAFT



Sport und Spiel im virtuellen Raum – E-Sport und Digitalisierung des Sports

Digitalisierung und globale Vernetzung schaffen als Megatrends des 21. Jahrhunderts neue Räume, die als „Neuland“ vielfältige Möglichkeiten und Herausforderungen für den traditionellen Sport sowie für neue Formen von Sport, Spiel und auch Bewegungsförderung sowie Gesundheitserziehung bieten.

Aufgrund der Resonanz zum Positionspapier "eSport als Herausforderung für die Sportwissenschaft" der dvs auf dem 24. dvs Hochschultag im September 2019 wurde die Idee aufgegriffen, einen interdisziplinären dvs-Expert/innen-Workshop zum Thema Sport und Spiel im virtuellen Raum durchzuführen. Ziel ist es, Sportwissenschaftler*innen, die sich bereits mit den Themen virtuelles Spiel, E-Sport und Digitalisierung des Sports auseinandersetzen, zu vernetzen, aktuelle Entwicklungen und Forschungsprojekte zu diskutieren sowie einen fortlaufenden Diskurs zu etablieren. Im Rahmen der Veranstaltung haben die Teilnehmer*innen die Möglichkeit einer Kurzvorstellung ihrer Arbeit zu präsentieren und sind aufgefordert, ihre Erkenntnisse in verschiedenen Workshops einzubringen.

Tagungsort

Karlsruher Institut für Technologie (KIT),
Engler-Bunte-Ring 15, Geb. 40.40, 76131 Karlsruhe

Was Sie erwartet:

- Keynote Prof. Dr. Roland Rosenstock (Uni Greifswald): "Warum ist es wichtig, E-Sport ernst zu nehmen?" & Prof. Dr. Stephan Günzel (Leiter des Fachgebiets Medienwissenschaft der TU Berlin) "Vom geschlossenen zum offenen Raum: Spiel und Wettkampf in Computerspielen"
- Überblick zu aktueller Forschung und Möglichkeit der Vorstellung der eigenen Arbeit im Pecha Kucha-Format
- Drei Workshops zu Forschungsdesideraten
- Abschlussdiskussion mit allen Teilnehmenden

Workshop-Inhalte

Die angebotenen Workshops orientieren sich an den zentralen Herausforderungen des Themas für die Sportwissenschaft (dvs Positionspapier E-Sport S. 3). Die Inhalte sind dabei von den Teilnehmenden frei zu besetzen und werden unter Einsatz passender Kreativitäts- und Diskussionstechnik vor Ort erarbeitet.

Workshop A: Gesellschaftliche Einordnung von E-Sport und Sport im virtuellen Raum

- Definitorische und semantische Fragen (Unterscheidung/Einordnung von Sport, Spiel und E-Sport)
- Moralisch-ethische Fragen (Gewaltdarstellung, Doping- und Suchtproblematik, Geek-Zentrismus)
- Pädagogisch-didaktische Fragen (im Kontext von Schule und Verein, mündiger Umgang mit Digitalisierung)
- Gesellschaftliche und historische Fragen (Gesundheits- und Bewegungsverhalten, kulturelle Entwicklungen, sportpolitische Entscheidungen, historische Entwicklung von Sportarten und Bewegungskulturen)

Workshop B: Ökonomische und rechtliche Einordnung von E-Sport und Sport im virtuellen Raum

- Wirtschaftliche Fragen (Ökonomie des E-Sports, Bedeutung für Sportvereine, Einfluss der Spielebranche)
- Rechtliche Fragen (sportverbandspolitische und -organisatorische Fragen, Gemeinnützigkeit)

Workshop C: Gesundheits- und trainingswissenschaftliche Einordnung von E-Sport und Sport im virtuellen Raum

- Bewegungs- und trainingswissenschaftliche Fragen (Belastungs- und Beanspruchungsstrukturen, Trainings- und Lerneffekte, Trainingsstruktur, Wettkampfsteuerung);
- sportpsychologische Fragen (mentale Trainingsformen, Handeln und Verhalten im E-Sport);
- sporttechnologische und sportinformatische Fragen (Sensorik, Präsentationstechnologien, Verhältnis von Sport und Technik);
- sportmedizinische Fragen (akute und chronische gesundheitliche Auswirkungen).

Vorläufiger Ablaufplan

9:30 - 10:00	Anmeldung & Begrüßungskaffee
10:00 - 10:15	Begrüßung (Jun.-Prof. Dr. Ingo Wagner: dvs-Präsidium; PD Dr. Hagen Wäsche: Sprecher dvs-Kommission Sport und Raum; Dr. Steffen Schmidt: Workshop-Leitung)
10:15 - 11:15	Keynote: "Warum ist es wichtig, E-Sport ernst zu nehmen?" Prof. Rosenstock + Diskussion (15 min)
11:15 - 11:30	Kaffeepause
11:30 - 12:30	Keynote: "Vom geschlossenen zum offenen Raum: Spiel und Wettkampf in Computerspielen" Prof. Günzel + Diskussion (15min)
12:30 - 13:30	Mittagspause am Institut
13:30 - 14:30	Pecha Kucha-Vorträge der TN
14:30 - 14:45	Kaffeepause
14:45 - 16:15	Workshops I-III (parallel)
16:30 - 16:45	Ergebnispräsentation der Workshops I-III
16:45 - 17:30	Abschlussdiskussion / Podium: E-Sport: Potenziale und Herausforderungen für die Sportwissenschaft



Moderatorin: Michaela Padberg
WDR-Journalistin