

Psychologie in Kampfkunst und Kampfsport

Psychology in Martial Arts and Combat Sports

11. Jahrestagung der dvs-Kommission Kampfkunst und Kampfsport

13.-15. März 2024 an der Universität Bayreuth

Programm / Program

Mittwoch / Wednesday, 13.03.2024

Zeit / Time		
13:00	Registrierung / Registration	
14:00	Begrüßung / Welcome Peter Kuhn	
14:15	Keynote Andreas Niehaus <i>Becoming What? Education in Early Kodokan Judo, Ethics, and the Transmission of Knowledge.</i>	Chair: Peter Kuhn
15:15	<i>Pause / Break (30 Minuten / Minutes)</i>	
15:45	Vortrag und Workshop / Presentation and Workshop Benjamin Strenge <i>Computer-assisted expertise and error prediction in martial arts sequences (kata) for targeted training</i>	Chair: Dinah Kretschmer

17:00	Pause / Break (15 Minuten / Minutes)	
17:15	<p>Vorträge / Presentations</p> <p>Martin Minarik <i>Zwischen Kollektivität und Konfliktfähigkeit: Kampfkunst-Training für gesellschaftlichen Zusammenhalt?</i></p> <p>Dinah Kretschmer <i>Die Bedeutung von Angst im Unterricht von Kampfkunst und Kampfsport aus der Perspektive von Trainer*innen</i></p> <p>Kerstin Witte <i>Karate für Einsteiger im fortgeschrittenen Alter? – Ein Magdeburger Konzept</i></p>	Chair: Martin Joh. Meyer
18:45	Pause / Break (15 Minuten / Minutes)	
19:00	Mitgliederversammlung der dvs-Kommission Kampfkunst und Kampfsport / Members' Meeting of the dvs-Commission on Martial Arts and Combat Sports	

Donnerstag / Thursday, 14.03.2024

Zeit / Time		
09:00	<p>Vorträge / Presentations</p> <p>Jakob Fruchtmann & Till Stritter <i>BrainBattle – Measuring the State of Mind in Fighting</i></p> <p>Rotem Abdu <i>BJJ learning and instruction as a multimodal dialogue</i></p> <p>Gunnar Gräsbeck <i>The influence of Pedagogy in martial combat - Do competitive fencers have the freedom they think they have based on how they are taught?</i></p>	Chair: Martin Minarik
10:30	Pause / Break (30 Minuten / Minutes)	

11:00	Keynote Martin Joh. Meyer <i>Was sind Kampfkunst und Kampfsport? Eine Zusammenführung konstruktivistischer, phänomenologischer und semantischer Zugänge</i>	Chair: Peter Kuhn
12:00	Mittagspause / <i>Lunch break</i> (1 Stunde / hour)	
13:00	Vorträge / Presentations Sebastian Liebl <i>Kompetenzorientierte Trainer:innenbildung am Beispiel des DJB</i> Lea Holz <i>Befürchtungen und Ängste im Bewegungsfeld Kämpfen? – ein sicherer Rahmen zum Lernen und miteinander Kämpfen</i> Uwe Mosebach <i>Motorisches Lernen mit Hilfe von Metaphern im Judo-Kampfsport</i>	Chair: Sigrid Happ
14:30	Pause / <i>Break</i> (15 Minuten / Minutes)	
14:45	Workshops Uwe Mosebach <i>Praxis zum Vortrag / Workshop based on the presentation</i> Lea Holz <i>Praxis zum Vortrag / Workshop based on the presentation</i>	Chair: Sigrid Happ
16:45		
	ab / from 18:30 Abendessen / Dinner	

Abendessen / *Dinner*: Trattoria am Studentenwald

<https://trattoria-studentenwald.de/>

Freitag / Friday, 15.03.2024

Zeit / Time		
09:00	<p>Vorträge / Presentations</p> <p>Marthe Heidemann <i>Zur Repräsentation von Frauen im Olympischen Boxsport – Medienstrategien und ihr Kontext in drei nationalen Boxverbänden (Deutschland, England, Russland)</i></p> <p>Alexandre Reubrecht <i>Praticar capoeira com paz. Wie die Feindseligkeiten zwischen Capoeiragruppen beginnen und beenden?</i></p> <p>Junya Sone <i>Eine phänomenologische Studie zur Sporterziehung als Wertschöpfung an den Beispielen Judo, Ringen und Kämpfen im Krieg</i></p>	Chair: Jakob Fruchtmann
10:30	Pause / Break (30 Minuten / Minutes)	
11:00	<p>Poster Präsentationen / Presentations</p> <p>Philipp Rosendahl <i>Immersives Taekwondo-Training mit 360°-Videos</i></p> <p>Tilman Uhlich <i>Motivation und Lernzeitnutzung im gamifizierten Sportunterricht – Interventionsstudie im Bewegungsfeld „Ringen und Kämpfen“</i></p> <p>Hayder Soud Hassan Hassan and Dhay Ali Hassan Huseeni <i>The impact of relaxation exercises particularly when using supportive tools in reducing emotional anxiety during youth boxing competitions</i></p>	Chair: Sebastian Liebl
11:45	Mittagspause / Lunch break (1 Stunde / hour)	
12:45	<p>Keynote</p> <p>Natalia Grybos <i>Karatedō - the way of the empty hand. A path to peace? – A hermeneutic and empirical study</i></p>	Chair: Peter Kuhn
13:45	Verabschiedung / Goodbye	

Keynotes

Grybos, Natalia

Karatedō- the way of the empty hand. A path to peace? – A hermeneutic and empirical study

The practice of sport and its peace-building potential are often linked (Höfer 2003: p.8) and equally viewed with some skepticism (Güldenpfennig: 1992, p. 87;). From one of the United Nations General Assembly resolutions of 2018, it appears that sports, arts and physical activity have the power to change perceptions, prejudices and behaviors.¹

How then do things stand with martial arts-related movement practices? Is there a connection between martial arts practices and peacefulness or are fighting and peace rather diametrically opposed to each other? Inspired by such considerations, the paper therefore first addresses the question of how (self-)education occurs and what contribution educating can make to it. Subsequently, it will be discussed to what extent the practice of a martial art has a transformational and thus educational power in the sense of "becoming different" or "becoming changed", in order to draw conclusions with regard to an (im)possible peace educational potential of this martial art. As an example, Karatedō will be taken into consideration. The transformational theory of self-education according to Koller will be used to analyze which occasions the karate-specific structure of action brings with it. A characteristic feature of this educational theory approach is that "in dealing with new problem situations, people produce new dispositions of perception, interpretation, and processing of problems that allow them to cope with these problems better than before" (Koller 2018: 16). Thus, without approaching sport, and martial arts in particular, with perspectives of meaning from the outside, in the sense of 'doing sport to become more peaceful', potential crisis and problematic experiences within Karatedō are to be determined hermeneutically.

Against this background, findings of a qualitative-empirical study are reported, in which biographical interviews with karateka with topic-centered parts were conducted. This enables an approach that, on the one hand, provides information about which moments in their karate career were perceived and experienced as particularly outstanding, challenging or crisis-ridden. On the other hand, categories are searched for that indicate to what extent occasions of education for peacefulness are given in Karatedō or not.

In terms of practical significance, the hermeneutic and empirical findings are applied to a concrete peace education project that works with martial arts: Martial Arts for Peace. Here, the project is first analyzed, then development potentials are described.

¹ Cf. UN-Resolution der UN-Generalversammlung A/RES/73/24, 2018, p.2

Meyer, Martin Joh.

Was sind Kampfkunst und Kampfsport? Eine Zusammenführung konstruktivistischer, phänomenologischer und semantischer Zugänge

Die Doppelbegrifflichkeit in der Bezeichnung der dvs-Kommission „Kampfkunst und Kampfsport“ referenziert einerseits die auch in anderen Sprachen existierenden Begriffspaarungen (wie „Combat Sports“ und „Martial Arts“ im Englischen), sie verweist aber ebenso auf die Tripolarität der zugrunde liegenden Konzepte Sport/Spiel, Kunst und Kampf. Die unüberschaubar vielfältigen Vernetzungen dieser drei Konzepte (gemäß Huizinga „Spiel ist Kampf und Kampf ist Spiel“) sowie deren Überkreuzungen mit Performanzsystemen wie Tanz, Theater, Ritual, u.Ä., welche sich in konkreten kampffaffinen Bewegungsphänomen manifestieren – von der Ritterschlacht über Schrein-Sumo bis zum Taiji –, haben zu einer semantischen Diffusion geführt, was wir unter Kampfkunst und Kampfsport eigentlich verstehen.

Dreizehn Jahre nach der ersten dvs-Kommissionstagung (damals noch in Gründung) erscheint es an der Zeit, eine Rückschau auf die verschiedenen Definitionsmodelle zu werfen, die im englischen und deutschen Sprachraum Antworten vorgelegt haben, und diese auf ihre wissenschaftliche Handhabbarkeit und Validität zu überprüfen. Außerdem gilt es, phänomenologisch und systematisch zu prüfen, ob und inwieweit Kampfkunst und Kampfsport synonym gedacht und angewandt werden; und vor allem, welche Körperdarbietungen jenseits der Grenzen liegen, was wir uns unter Kampfkunst und Kampfsport vorstellen. Beide Ansätze verfolgen das Ziel, eine für die der dvs-Kommission zugeordneten Wissenschaftsdisziplin unerlässliche Forschungsfeldkartierung zu zeichnen.

Im Zentrum des Vortrags stehen dabei die durch explorative Faktorenanalyse gewonnenen Ergebnisse einer quantitativen, zweisprachlichen Videobewertungsstudie, aus denen ein sechsfaktorielles Modell kreiert wird. Dieses verbindet die Probandenkonstrukte von Kampfkunst und Kampfsport (induktiv) mit seinen dahinter liegenden historischen und phänomenologischen Charakteristiken (deduktiv). Alle sechs Faktoren sind anhand von Indikatoren direkt nachweisbar und daher wissenschaftlich unproblematisch zu operationalisieren. Diese sind:

1. Leiblicher, menschlicher Kampf
2. Unbewaffneter oder kaltbewaffneter Kampf
3. Doktrin einer Master-Realität
4. Kampfkulturelle Identität
5. Systematisierung durch Erprobung und Übermittlung
6. Autoimmunität

Im Anschluss an die Modellvorstellung sollen mit dem Fachpublikum seine konzeptionellen Grenzen und ggf. Widersprüche aufgezeigt und reflektiert werden.

Niehaus, Andreas

Becoming What? Education in Early Kodokan Judo, Ethics, and the Transmission of Knowledge.

When Kōdōkan judo was founded by Kanō Jigorō in 1882, it intrinsically harbored strong educational goals based on Neo-Confucian thought as well as the ideas of Western philosophers and educators, including Dewey, Mill, Bentham, and Spencer. To come to a deeper understanding of the educational philosophy in judo during the formative years, I will approach judo from historical context and from the perspective of contemporary educational philosophy. Based on an analysis of primary texts as well as the biography of the founder, I will ask:

1. What idea of 'man' is judo based on, and what is the goal of judo training?
2. What are the mechanisms of knowledge transmission in early Kōdōkan judo, and what is the role of the teacher?

Abstracts

Abdu, Rotem

BJJ learning and instruction as a multimodal dialogue

Keywords: multimodal dialogue, learning and instruction, BJJ, wait time, exploratory talk

In this short presentation, I combine dialogic pedagogy (Schwarz et al., 2000; Wegerif, 2011) with embodied learning (Abrahamson, 2015) to analyze Brazilian Jiu-Jitsu (BJJ) learning and instruction. Integrating practices from the learning sciences to martial arts has been shown to have merits in aspects such as the transfer of skills between situations and overall practitioner motivation (David, 2015). A dialogue happens when and where two or more distinct ways of perceiving and acting in the world (voices) interact (Bakhtin, 2013). Learning happens when voices are open to the possibility it will change as a result of this interaction (Wegerif, 2011). Embodied cognition is a theoretical approach that considers cognition as grounded in the body's interactions with the environment. It emphasizes the role of sensory-motor experiences, perception, and action in shaping cognitive processes (Galetzka, 2017). Multimodality in this case refers to thinking, communication, and learning through multiple modalities—such as speech, movement, and gesture. Multimodal learning can be seen as a process in which modalities converge (Arzarello, 2009). A multimodal dialogue is thus a multimodal interaction between modalities across people (Abdu et al., 2021). Every long-time martial arts practitioner knows that learning a new technique requires speaking about it: with your peers and instructor, in drills, sparring, and off the mat. These are all multimodal dialogues—interactions between modalities within and across people. I put forth two instructional practices, wait time and exploratory talk, and describe how they may encourage learning in BJJ training through the multimodal dialogue lens. Wait time is the act of pausing for several seconds of silence in key learning moments (Rowe, 1986). In martial arts, this could occur after prompting students to ask questions about a presented technique or before releasing them to drill. Even if their question is not answered by the instructor, they may be more likely to attempt to solve it when they engage in the drill. Nurturing exploratory talk (see Mercer & Dawes, 2008) would manifest in providing students with the means and opportunities to think together and explore movement. For example, when instructors encourage students to explore variations of a technique and ask each other questions. I enjoy using the multimodal lens since helps me to understand BJJ learning, yet future research will need to validate empirically the assumptions put forth in this presentation.

References

- Abdu, R., van Helden, G., Alberto, R., & Bakker, A. (2021). Multimodal dialogue in small-group mathematics learning. *Learning, Culture and Social Interaction*, 29, 100491.
- Abrahamson, D. (2015). Reinventing learning: A design-research odyssey. *ZDM*, 47(6), 1013–1026.

Anderson, M. L., Richardson, M. J., & Chemero, A. (2012). Eroding the Boundaries of Cognition: Implications of Embodiment 1. *Topics in Cognitive Science*, 4(4), 717–730.

Bakhtin, M. (2013). *Problems of Dostoevsky's poetics*. U of Minnesota Press.

Galetzka, C. (2017). The story so far: How embodied cognition advances our understanding of meaning-making. *Frontiers in Psychology*, 8, 1315.

Mercer, N., & Dawes, L. (2008). The value of exploratory talk. In N. Mercer & S. Hodgkinson (Eds.), *Exploring talk in school* (pp. 55–71). SAGE Publishing.

Rowe, M. B. (1986). Wait time: Slowing down may be a way of speeding up! *Journal of Teacher Education*, 37(1), 43–50.

Schwarz, B. B., Neuman, Y., & Biezuner, S. (2000). Two wrongs may make a right... If they argue together! *Cognition and Instruction*, 18(4), 461–494.

Contact

Rotem.abdu@gmail.com

[Google Scholar](#)

Fruchtman, Jakob; Godde, Ben; Stritter, Till

BrainBattle – Measuring the State of Mind in Fighting

Keywords: Boxing, Communication, Body-Mind-Interaction, Electroencephalography, Training, AI-supported neurofeedback

One of the most fascinating sides of martial arts and combat sports lies in the generation of meaning through embodied interaction (O’Shea 2019:35ff). As anticipation is an important predictor of success, fighters need to have a strong understanding of their opponents, being able both to recognize or even predict single actions at the earliest possible moment (Zhang et al. 2022), understanding their strategy as well as grasping what cognitive and emotional state they are in (how focused they are, how they feel, when they are experiencing fear, etc. (which strongly affects their performance, Gray 2011). During a bout, it is of the utmost importance for the fighters to remain in a focused, mentally and emotionally balanced state – while experiencing extreme physical and emotional pressure. Therefore sport psychological interventions are increasingly applied in boxing (e.g. Larson et al. 2012), and addressing the ties between physical, mental and cognitive aspects of performance in training has become more acutely discussed academically of late (e.g. Gray 2022). For example, strategies of down-regulation are considered essential (like, e.g. breathing techniques, cp. Mckeown 2021). Conversely, the athletes’ task is to disbalance the mental and emotional state of their opponent by exerting physical impact on them so that training needs to integrate respective psychological aspects. The fighting dyad of two athletes therefore forms one mind-body that is in an interdependent balance – which both strive to overcome.

The project BrainBattle seeks to make these processes of physical and mental interaction visible and measurable. We developed a scenario where we combine POV cameras and wireless EEG technology to collect and synchronize live movement and brain data of boxers fighting. The data not only show what the athletes are doing and what they perceive, but also how this relates to their brain activities and states. In cooperation with Constructor.tech, the data are then processed with the help of AI technology to identify specific actions and their respective representations in the EEG of both participants. Eventually, the AI will be trained to correctly assess brain states that are more – or less – efficient in real time and provide athletes and coaches not only with significant information for the evaluation of the athletes’ performance, but with live feedback that allows to train towards a more efficient state of mind not only before performances, but during the actual fighting, too – this creating new feedback-loops and layers of communication. We hope to also contribute to the debate on the use of language in training (Winkelman 2020).

Literature

Gray, R. (2022). How we learn to move: a revolution in the way we coach & practice sports skills, Perception Action Consulting & Education LLC.

Gray, R. (2011). Links between attention, performance pressure, and movement in skilled motor action. *Current Directions in Psychological Science*, 20(5), 301-306.

Larson, N. C., Sherlin, L., Talley, C., & Gervais, M. (2012). Integrative Approach to High-Performance Evaluation and Training: Illustrative Data of a Professional Boxer. *Journal of Neurotherapy*, 16(4), 285-292.

McKeown, P. (2021). *The Breathing Cure: Develop New Habits for a Healthier, Happier, and Longer Life*. Humanix Books.

O'Shea, J. (2018). *Risk, failure, play: What dance reveals about martial arts training*. Oxford University Press.

Winkelman, N. C. (2020). *The language of coaching: The art & science of teaching movement*. Human Kinetics Publishers.

Contact

jfruchtmann@constructor.university; bgodde@construtor.university; till.stritter@gmx.de

Gräsbeck, Gunnar; Körner, Swen; Staller, Mario S.

The influence of Pedagogy in martial combat - Do competitive fencers have the freedom they think they have based on how they are taught?

Fencing is a combat sport consisting of situations where motor skills can be used both in closed and open settings. These can be defined by the linearity and nonlinearity of the sport, that is portrayed with the help of a constraints-led approach (CLA) (Davids et al. 2008). When constraints of fencing are defined, so can the sports linear and nonlinear elements be as well. Linear is something controlled and predictable, while nonlinear is something uncontrolled and unpredictable. The ecological dynamics of fencing (Gräsbeck et al. 2023), combined with the CLA (Davids et al. 2008), can offer a way to mark the causes of action, also known as affordances (Button et al. 2020). If these affordances or causes for action are of linear or nonlinear nature, it is down to their level of spontaneousness. Körner (2021) argues in his thesis that spontaneous action is the key to handle uncomfortable and unpredictable combat situations in nonlinear self-defense training and that police officers who trained with nonlinear teaching methods had higher levels of perceived competence when they were able to spontaneously defend themselves, compared to a group of police officers that trained with linear teaching methods in the same study. Fencing, like any competitive combat sport, consists of countless dynamic combat situations that require nonlinear approaches by the fencer to occasionally be able to create spontaneous actions in order to hit the opponent and not get hit in return. These nonlinear approaches are down to the fencer and the fencer only to solve with individual decision-making during combat. Therefore, it can be deemed of interest to find out the degree of freedom fencers experience when they go about to solve problems with their own decision-making skills in combat, how this freedom in decision-making is influenced by the way they are being taught in practice and how this on the other hand affects their fencing performance.

References

Button, C., Seifert, L., Chow, J., Y., Araujo, D. & Davids, K. (2020). Dynamics of Skill Acquisition: An Ecological Dynamics Approach. Human Kinetics: United States of America

Davids K., Bennett S. & Button C. (2008). Dynamics of Skill Acquisition: A Constraints-Led Approach. Human Kinetics: United States of America

Gräsbeck, G., Körner, S. & Staller, M. (2023). Nonlinear Pedagogy in Olympic Fencing – Do Video Games Offer a New Dimension for its Elaboration? Krems an der Donau: Anthology “Freedom | Oppression | Games & Play”

Körner, S. (2021). Nonlinear Pedagogy in Police Self-Defense Training: Concept and Application. Dissertation - Pädagogische Hochschule Freiburg: Germany

Contact

gunnar.grasbeck@gmail.com, +358405012827

Hassan, Hayder Soud Hassan; Hamzah, Sukaina Kamel; Huseeni, Dhay Ali Hassan

The impact of relaxation exercises particularly when using supportive tools in reducing emotional anxiety during youth boxing competitions.

Boxing is considered one of the significant sports in martial arts and self-defense, attracting both male and female players nowadays to learn essential skills for winning competitions. Due to the multifaceted skills and intense competition in boxing, anxiety is a major issue for practitioners, especially during competitions. To address this, researchers developed relaxation exercises with the use of supportive tools in an attempt to treat or reduce these obstacles that hinder achievement. These exercises were incorporated into the training regimen of players during the competition period. The research aims to examine the impact of these exercises on the emotional anxiety levels of players, as well as their effect on achievement. Researchers utilized the experimental method with pre-test and post-test for two equivalent groups (experimental and control) to evaluate emotional anxiety during competitions. The research population comprised players from four clubs in Diyala province, totaling 60 players. The anxiety scale was applied to the test sample, and statistical data analysis was conducted using various statistical methods available in the SPSS program.

The researchers found that the specialized relaxation exercises successfully achieved their intended purpose by reducing the emotional anxiety levels of the targeted boxing players. They recommend giving importance to the variable of emotional anxiety during the competition period, considering its impact on individual players' results during matches. They also emphasize the necessity of enhancing psychological, physical, and skill capacities among boxing players. The study calls for the development of specialized exercises to enhance various psychological and motor skills during training and the improvement of other skills.

Contacts

haider.saud@uodiyala.edu.iq; aljarullahfarah@gmail.com; abbas.hasan80@yahoo.com

Heidmann, Marthe

Zur Repräsentation von Frauen im Olympischen Boxsport – Medienstrategien und ihr Kontext in drei nationalen Boxverbänden (Deutschland, England, Russland)

Schlagwörter: Olympisches Boxen, Geschlechterstereotype, Soziale Medien

Das Olympische Boxen der Frauen, als anerkannter, institutionell eingebundener Sport noch relativ jung, befindet sich strukturell und kulturell in einem Aushandlungsprozess (Crews 2024; Tjønnal 2019), der sich heute maßgeblich auch in den Online-Räumen sozialer Medien vollzieht (Bruce 2016; Jennings & Cabrera Velázquez 2015). Der Beitrag widmet sich der Öffentlichkeitsarbeit dreier Olympischer Boxverbände: Welche Kommunikationsstrategien verfolgen die Boxverbände Deutschlands, Englands und Russlands in ihren Social Media-Auftritten (Instagram) und wie kommen Frauen im Boxsport darin vor? In drei Fallstudien werden mit Deutschland, Russland und England Länder untersucht, die sich ökonomisch, politisch, soziokulturell und in Hinblick auf den Boxsport unterscheiden.

Ausgehend von Stuart Halls Konzept der Repräsentation ist dabei einerseits von Interesse, wer repräsentiert und andererseits, wie Frauen im Boxsport repräsentiert werden (Hall 1997). In den Blick genommen werden also sowohl das kommunikative Umfeld boxender Frauen, die Ebene der Medienproduktion, als auch die inhaltliche Ebene, die Repräsentationen von Frauen im Boxsport auf den Instagramaccounts der Boxverbände (Lünenborg & Maier 2013). Die Forschung basiert auf einem ethnografischen Ansatz (Breidenstein et al. 2013). Neben Feldaufenthalten in den jeweiligen Ländern wurden in einer Langzeit-Online-Beobachtung die Instagramaccounts der Boxverbände erhoben (Latzko-Toth et al. 2017). Es wurden des Weiteren Experteninterviews mit Social Media Verantwortlichen der Verbände geführt (Meuser und Nagel 2009).

Der Beitrag zeigt, wie das Verhältnis zwischen Geschlecht und Sportart von den Akteur:innen auf unterschiedlichen Ebenen thematisiert und adressiert wird und wie sich die hier entstehenden Weiblichkeitsentwürfe in die jeweiligen länderspezifischen Diskurse (Sportdiskurs, Geschlechterdiskurs) einschreiben. Von Interesse ist weiterhin, wie sich unterschiedliche materielle Bedingungen des Olympischen Boxens im Ländervergleich niederschlagen.

Literatur:

Breidenstein, Georg; Hirschauer, Stefan; Kalthoff, Herbert; Nieswand, Boris (2013): Ethnografie. Die Praxis der Feldforschung. Konstanz.

Bruce, Toni (2016): New Rules for New Times: Sportswomen and Media Representation in the Third Wave. In: Sex Roles 74 (7-8), S. 361-376. DOI: 10.1007/s11199-015-0497-6.

Crews, Sarah (Hg.) (2024): Boxing, Narrative and Culture. Critical Perspectives. Milton.

Hall, Stuart (Hg.) (1997): Representation. Cultural representations and signifying practices. Reprinted. London.

Jennings, George; Cabrera Velázquez, Beatriz (2015): Gender Inequality in Olympic Boxing: Exploring Structuration through Online Resistance against Weight Category Restrictions. In: Alex Channon und Christopher R. Matthews (Hg.): Global perspectives on women in combat sports. Women warriors around the world. Basingstoke Hampshire, New York, S. 89-103.

Latzko-Toth, Guillaume; Bonneau, Claudine; Millette, Mélanie (2017): Small Data, Thick Data: Thickening Strategies for Trace-based Social Media Research. In: Luke Sloan und Anabel Quan-Haase (Hg.): The SAGE handbook of social media research methods. Los Angeles, London, New Delhi, Singapore, Washington DC, Melbourne: SAGE, S. 199–214.

Lünenborg, Margreth; Maier, Tanja (2013): Gender Media Studies. Eine Einführung. Konstanz.

Meuser, Michael; Nagel, Ulrike (2009): Das Experteninterview – konzeptionelle Grundlagen und methodische Anlage. In: Susanne Pickel, Gert Pickel, Hans-Joachim Lauth und Detlef Jahn (Hg.): Methoden der vergleichenden Politik- und Sozialwissenschaft. Neue Entwicklungen und Anwendungen. 1. Auflage. Wiesbaden, S. 465–479.

Tjønnndal, Anne (2019): 'I don't think they realise how good we are': Innovation, inclusion and exclusion in women's Olympic boxing. In: International Review for the Sociology of Sport 54 (2), 131-150. DOI: 10.1177/1012690217715642.

Kontakt

marthe.heidemann@hs-duesseldorf.de

<https://soz-kult.hs-duesseldorf.de/heidemann>

Holz, Lea

Befürchtungen und Ängste im Bewegungsfeld Kämpfen? – ein sicherer Rahmen zum Lernen und miteinander Kämpfen

Einleitung

Das Bewegungsfeld Kämpfen löst bei den Studierenden anfänglich immer wieder Befürchtungen und Ängste aus. Diese Rückmeldungen wurden in der Vergangenheit vor allen Dingen in Gesprächsform gesammelt und von den Studierenden mit der körperlichen Auseinandersetzung mit dem Gegenüber im Kämpfen begründet. Dieser Beitrag soll diesen Befürchtungen nachgehen und diese näher in Form von einer kurzen qualitativen Umfrage unter den Teilnehmenden des Seminars im Bewegungsfeld Kämpfen im Institut Bewegungswissenschaft der Uni Hamburg beleuchten. Die Ergebnisse sollen Aufschlüsse für den Umgang mit Ängsten und Befürchtungen im Bewegungsfeld Kämpfen geben und somit den sicheren Rahmen für die unterschiedlichen Lehr-Lernszenarien liefern. Ein besonderer Fokus wird hier auf Rolle der Lehrperson gesetzt und das Miteinander in kämpferischer Interaktion gesetzt.

Fragestellung

Vor dem Hintergrund von genannten Ängsten und Befürchtung im Bewegungsfeld Kämpfen in Bezug auf körperliche Verletzungen sowie der physischen Nähe und der damit einhergehenden Erfahrungen mit Grenzen, drängt sich die Frage auf, inwiefern es sinnvoll ist, diese Ängste methodisch-didaktisch auszugreifen und somit Befürchtungen von Studierenden offen zu begegnen. Dieser Beitrag geht der Frage nach, wie ein Lehrkonzept innerhalb der universitären Lehre im Bewegungsfeld Kämpfen, persönliche Freiräume schafft, um angstfreies Lernen und kämpferische Interaktionen zu ermöglichen. Neben der Frage nach den angstausslösenden Situationen, wird der Frage nachgegangen, in welchen Situationen Studierende sich wohl fühlen und somit eine sinnvolle Lehr-Lernsituation erfahren. Hierzu zählt das Miteinander in kämpferischer Interaktion, sowie der Rahmen, der von der Lehrperson gestellt wird.

Theoretischer Hintergrund

Durch unterschiedliche Bewegungsformen und -interaktionen wird das Bewegungsfeld Kämpfen definiert. Ursprünge dieser Bewegungsmöglichkeiten liegen in den kämpferischen Auseinandersetzungen, die auf verschiedene Kampfsysteme, -Künste oder -Sportarten zurückzuführen sind und stets das Ziel verfolgen, das Gegenüber kampfunfähig zu machen. Das Aufeinandertreffen in ursprünglicher Form basiert demnach darauf, dass eine Person einer anderen überlegen ist und dies durch eine kämpferische Interaktion demonstriert wird, was in Form von zu Boden Ringens, Schlägen, Tritten oder fixieren in der Bodenlage erkämpft wird (vgl. Happ, 2008 & Wibowo, 2018). Die Pädagogisierung dieses Bewegungsfeldes legt demnach nahe, dass Auseinandersetzen mit Themen wie Verletzungsangst, Nähe und Distanz, Macht und Ohnmacht und die daraus resultierenden Befürchtungen zwingend erforderlich sind, um

für Studierende Lehr-Lernszenarien im Bewegungsfeld Kämpfen so zu gestalten, dass ein Angstfreies Lernen ermöglicht wird.

Lehrveranstaltungen im Bewegungsfeld Kämpfen an Hochschulen zeigen kein einheitliches Vorgehen in Bezug auf methodisch-didaktisches Vorgehen (Ennigkeit, Wiethäuper & Liebl, 2018), was eine weitere Auseinandersetzung mit der Thematik in Bezug auf (pädagogische) Gestaltung und die daraus resultierende Bedeutung für die (universitäre) Lehre im Bewegungsfeld Kämpfen darstellt (vgl. Happ & Liebl, 2016).

Im universitären Kontext scheint eine Auseinandersetzung mit den Ängsten und Befürchtungen der Teilnehmenden (=Studierende) und dem Verhalten der Lehrperson (=Dozierende) unausweichlich.

Untersuchungsmethode

Die Untersuchungsmethode der qualitativen Forschungsmethode in Form einer Kurz-Befragung in schriftlicher Form mit offenen Antwortmöglichkeiten scheint im Umgang mit dem sehr persönlichen Thema von Ängsten und Befürchtungen vorerst eine gute Möglichkeit, um einen ersten Überblick zu erhalten. Die Befragung wird in dem laufenden Semester innerhalb der Seminar Fachausbildung Kämpfen während der Seminarzeit durchgeführt, um die Abbruchquote so gering wie möglich zu halten. Zudem wird der Link der Befragung zusätzlich an das Seminar der vergangenen beiden Semester versendet, um mehr Daten generieren zu können.

Zu erwartende Ergebnisse

Studierende kommen mit Ängsten und Befürchtungen in das Seminar Kämpfen im Zuge ihres Studiums der Bewegungswissenschaft. Über ein sinnvolles didaktischen Lehrkonzept ist es möglich, persönliche Freiräume zu schaffen, um angstfreies Lernen und kämpferische Interaktionen zu ermöglichen.

Zu erwartende Ergebnisse: Zu Beginn der Lehrveranstaltung des Bewegungsfeldes Kämpfen werden Befürchtungen und Ängste der Studierenden abgefragt. Studierende drücken Befürchtungen und Ängste und beschreiben Situationen, in denen sie sich wohl bzw. unwohl gefühlt haben. Diese Aussagen werden auf das direkte Verhalten der Lehrenden Person, sowie den gestalteten Rahmen der Lehrveranstaltung bezogen. Es ist zu erwarten, dass ein sicherer Rahmen, sowie ein offener Umgang mit Ängsten und Befürchtungen, ein positives Lernklima unterstützt.

Literatur

Ennigkeit, F., Wiethäuper, H. & Liebl, S. (2018). Lehre im Bewegungsfeld Kämpfen an den sportwissenschaftlichen Hochschuleinrichtungen in Deutschland. *Journal of Martial Arts Research*, 1 (2). DOI: 10.15495/ojs_25678221_12_37

Happ, S. (2008). Kämpfen. In R. Laging (Hrsg.), *Inhalte und Themen des Bewegungs- und Sportunterrichts* (S. 243-277). Baltmannsweiler: Schneider Verlag.

Happ, S. & Liebl, S. (2016). Elementares Kämpfen: Ein kampfstil-übergreifender Ansatz für pädagogische Kontexte. In M. J. Meyer (Hrsg.), *Martial Arts Studies in Germany – Defining and*

Crossing Disciplinary Boundaries. 5. Symposium der dvs-Kommission Kampfkunst & Kampfsport vom 29.09.-02.10.2015 in Mainz (S. 93-103). Hamburg: Czwalina.

Wibowo, J. (2018). Bewegungsfeld Kämpfen Zugriff am 26.01.2024 unter:

<https://wimasu.de/bewegungsfeld-kaempfe>

Kontakt

Lea Holz, Institut Bewegungswissenschaft, Universität Hamburg, lea.holz@uni-hamburg.de

Kretschmer, Dinah

Die Bedeutung von Angst im Unterricht von Kampfkunst und Kampfsport aus der Perspektive von Trainer*innen

Schlüsselwörter: Angst, Kampfkunst und Kampfsport

Einleitung

Angst bietet eine emotionale Grundlage zum Kämpfen, oder auch dafür, das Kämpfen erlernen zu wollen. Trainer*innen im Bereich Kampfkunst und Kampfsport sind daher besonders gefordert, Ängste bei ihren Schüler*innen erkennen und damit umgehen zu können. Die vorliegende Studie zeigt auf, welche Rolle Angst aus der Perspektive von Trainer*innen im Unterricht von Kampfkunst und Kampfsport spielt.

Methode

Die Qualitative Heuristik nach Kleining (1982, 2020) bildet den methodologischen Rahmen für die vorliegende Studie. Es wurden 24 (f = 11; m = 13) qualitative Interviews mit Trainer*innen aus ganz Deutschland sowie zusätzlich drei in Japan (f = 1; m = 2), aus verschiedenen Kampfkünsten und -sportarten sowohl vor Ort als auch online durchgeführt. Dabei wurde für die Auswahl von Interviewpartner*innen der Grundsatz der strukturierten Variation in verschiedenen Dimensionen angewandt (u. a. Alter, Geschlecht, Erfahrung als Trainer*in, Beziehung zur Interviewerin). Die Erhebung statistischer Daten erfolgte anschließend nach dem Interview über einen Fragebogen. Im Interview selbst wurden offene Themenkarten verwendet, um den Interviewpartner*innen zum einen von Anfang an die Themen aufzuzeigen, um die es im Interview gehen sollte, zum anderen, um ihnen die Freiheit zu geben, die Struktur des Interviews selbst zu gestalten. Die Interviews wurden aufgezeichnet und das Transkript den Interviewpartner*innen mit der Bitte um Durchsicht und Ergänzungen zur Verfügung gestellt.

Ergebnisse

Bisher wurde die Durchführung der Interviews und die Transkription abgeschlossen. Hierfür wurden die Themenkarten in 3 Interviews getestet. Nach positiven Rückmeldungen zum Aufbau und erfolgreicher Datenerhebung, wurden in der Hauptstudie 24 Interviews durchgeführt. Die ersten Ergebnisse aus der Analysephase werden im Vortrag dargestellt. Hier werden vor allem prägnante Aussagen aus den Interviews zur Bedeutung von Angst im Unterricht von Kampfkunst und Kampfsport aufgezeigt.

Literatur

Kleining, G. (1982). Umriss zu einer Methodologie qualitativer Sozialforschung. Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie. 34(2), 224-253.

Kleining, G. (2020). Qualitative Heuristik. In G. Mey, K. Mruck (Hrsg.), Handbuch Qualitative Forschung in der Psychologie (S. 203-223). Wiesbaden: Springer.

Liebl, Sebastian; Möhrle, Annalena; Sygusch, Ralf

Kompetenzorientierte Trainer:innenbildung am Beispiel des DJB

Einleitung

Im Windschatten der Bildungswissenschaften hat sich das Thema Kompetenzorientierung auch in der Sportwissenschaft angesiedelt. In der Trainer:innenbildung wurde Kompetenzorientierung bereits 2005 in die DOSB-Rahmenrichtlinien aufgenommen. Mittlerweile wurde mit dem DOSB-Kompetenzmodell (Sygusch et al., 2020) eine weitere Grundlage für die Qualitätsentwicklung der Trainer:innenbildung geschaffen. Zentraler Ausgangspunkt dieses Modells sind Anforderungssituationen von Trainer:innen, die eine methodisch-didaktische Grundlage der Lernziel-, Aufgaben- und Prüfungskultur bilden. In den BISp-Projekten QuaTroPLUS (2018-2022) und QuaTrA (2023-2025) wurde und wird das DOSB-Kompetenzmodell u. a. beim Deutschen Judo-Bund (DJB) eingeführt und evaluiert. Im Vortrag werden am Beispiel des DJB identifizierte Anforderungssituationen (QuaTroPLUS) sowie das aktuelle Vorgehen zur Konkretisierung der Lernzielkultur (QuaTrA) vorgestellt.

Methode

Der Wissensaustausch zum DOSB-Kompetenzmodells erfolgte mit Hilfe des partizipativen Ansatzes der Kooperativen Qualitätsentwicklung (Gelius et al., 2021). Nach diesem Ansatz fanden insgesamt 15 Treffen von N = 4 Vertreter:innen des DJB und N = 1-2 Kompetenzexperten der FAU u. a. für die Identifikation von Anforderungssituationen statt. Für die Konkretisierung der Lernzielkultur wurden N = 14 sportwissenschaftliche Expert:innen befragt, welches Wissen Trainer:innen zu Bewältigung dieser Anforderungssituationen benötigen. Die Auswertung erfolgte mittels qualitativer Inhaltsanalyse.

Ergebnisse

Der DJB identifizierte im Rahmen von QuaTroPLUS zehn Anforderungssituationen (z. B. „Du hast Max schon etliche Male die Judotechnik demonstriert und erklärt. Er macht es immer noch anders“) für die Lizenzstufen C- und B-Trainer:in Leistungssport. Im Rahmen von QuaTrA wählte der DJB n = 4 Anforderungssituationen für die Expert:innenbefragung aus. Die Interviewergebnisse weisen pro Anforderungssituation Wissensbereiche aus bis zu sieben sportwissenschaftlichen Disziplinen auf.

Diskussion

Die Anforderungssituationen bilden im Sinne des DOSB-Kompetenzmodells lebensweltnahe Ausgangs- und Bezugspunkte für die Trainer:innenbildung des DJB. Die Interviewergebnisse bieten zudem für Trainer:innenbildung des DJB ein breites Spektrum zur Thematisierung der ausgewählten Anforderungssituationen. Auf dieser Grundlage werden im nächsten Schritt thematische Schwerpunkte und kompetenzorientierte Lernziele abgeleitet.

Literatur

Gelius, P. et al. (2021). Kooperative Planung von Maßnahmen zur Bewegungsförderung. Bundesgesundheitsblatt - Gesundheitsforschung - Gesundheitsschutz, 64(2), 187-198.

Sygesch, R., Muche, M., Liebl, S., Fabinski, W. & Schwind-Gick, G. (2020). Das DOSB-Kompetenzmodell für die Trainerbildung (Teil 1). *Leistungssport*, 50(1), 41-47.

Minarik, Martin M.

Zwischen Kollektivität und Konfliktfähigkeit: Kampfkunst-Training für gesellschaftlichen Zusammenhalt?

Keywords: Praxis, Interkorporalität, Sozialpädagogik, Sparring, Formen

Praktizierende von Kampfkünsten und Kampfsportarten sind sich überwiegend einig, dass ihre Bewegungspraxis einen positiven Einfluss auf die individuelle Charakterentwicklung bewirkt. Spezifische Institutionen gehen oftmals sogar einen Schritt weiter und argumentieren darüber hinaus gar positive gesellschaftliche Einflüsse ihrer jeweiligen Systeme.

Die Frage nach dem individuellen Potential von Kampfkunst und Kampfsport wurde im Rahmen der akademischen Kampfkunsthochforschung bereits in Bezug auf unterschiedliche Kompetenzen und Charaktereigenschaften untersucht. Weitestgehend unbeachtet blieb bisher jedoch die Frage nach einem möglichen gesellschaftlichen Potential.

Der Beitrag widmet sich ebendiesem Themenfeld und konkret der Fragestellung, inwiefern das Training von Kampfkunst und Kampfsport, auch über die Trainingspraxis hinaus, einen Beitrag zu gesellschaftlichem Zusammenhalt leisten könnte.

Die theoriegestützte Argumentation geht von dem sozialwissenschaftlichen Konzept der sozialen Kohäsion aus und fragt, wie die Struktur zentraler Kampfkunst-Praktiken einen interkorporalen Erfahrungsrahmen bieten kann, um Kernaspekte sozialer Kohäsion einzuverleiben. Dazu werden die Praktiken-Ensemble „Bewegungsformen“ und „Sparring“ herangezogen und mithilfe leibesphänomenologischer und praxeologischer Konzepte untersucht. So wird ersichtlich, dass die Praxis von Kampfkunst und Kampfsport durchaus einen positiven Einfluss auf gesellschaftlichen Zusammenhalt ausüben kann, dafür allerdings beide Praktiken-Ensemble in situativ angepasster Gewichtung einbeziehen muss.

Dr. Martin Minarik

Martin Minarik ist wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Sportwissenschaften der Georg-August-Universität Göttingen, am Arbeitsbereich für Sport- und Gesundheitssoziologie. Er studierte Philosophie, Geschichte sowie Theater-, Film- und Medienwissenschaft in Bielefeld und Wien und promovierte anschließend am Institut für Bewegungswissenschaft an der Universität Hamburg. Seine Dissertation erschien 2022 unter dem Titel "Im Gleichschritt des Dao. Zur Performativität von Normen, Werten und Idealen in der Taekwondo-Praxis in Südkorea" im transcript Verlag. Seine Forschungsinteressen umfassen Performativität, Theatralität, Praxeologie, Sportpädagogik sowie (koreanische/n) Kampfkunst und Kampfsport. Neben seinem wissenschaftlichen Interesse für Kampfkunst und Kampfsport, praktiziert er Taekkyon und Taekwondo und ist u.a. Teil des "Sport-for-Development"-Expertenpools der Deutscher Olympischer Sportbund (DOSB) sowie Mitgründer der Organisation Martial Arts for Peace.org

Mosebach, Uwe

Motorisches Lernen mit Hilfe von Metaphern im Judo-Kampfsport

Schlagwörter: Metaphern im Sport, Schwierigkeiten beim Techniklernen im Judo, Anwendung von Metaphern, Feldexperiment

Die asiatischen Kampfsportarten, wie das Judo, arbeiten und verständigen sich mit den Fachbegriffen, die aus ihrem Entstehungsland kommen. Im Judo sind das bekanntermaßen japanische Wörter, die für Wurf- und Grifftechniken herangezogen werden. Es fällt den Anfängern oft schwer, sich diese Begriffe zu merken und das gilt umso mehr, wenn diese Anfänger nur temporär in der Judo-Ausbildung stehen. Das betrifft bspw. Kurse im Rahmen des Schulsports und Kurse, die Semesterweise in den Instituten für Sportwissenschaft angeboten werden.

In die praktische Ausbildung von zukünftigen Sportlehrern fließen zusätzlich Elemente in die Ausbildung ein, die das Vermitteln von Fertigkeiten, didaktisch-methodische Varianten und hilfreiche Zusatzinformation für das motorische Lernen beinhalten. Dazu gehört auch die Arbeit mit Metaphern. Der Einsatz und die Wirkungsweise der Metaphern wird skizziert und auch in Bezug zum Sport, bzw. Kampfsport besprochen. In dem Vortrag soll gezeigt werden, wie man das speziell im Judo machen kann. Dabei geht es schwerpunktmäßig um das Erlernen von Techniken für den Kampf und einer Unterstützung für den Lehrbereich im Schulsport. Flankierend zu diesem Abschnitt wird eine Untersuchung vorgestellt, die zu Metaphern im Judo in einem kleinen Feldexperiment durchgeführt wurde.

Literatur

Eder, T./Czernin, F. J. (Hrsg.): Zur Metapher. Die Metapher in Philosophie, Wissenschaft und Literatur. Wilhelm Fink Verlag, München/ Paderborn 2007.

Haubrich, W.: Die Bildsprache des Sports im Deutsch der Gegenwart. Hofmann-Verlag, Schorndorf 1965.

Lindemann, H.: Die systematische Metaphern-Schatzkiste. Verlag Vandenhoeck & Ruprecht. Göttingen 2022.

Kano, J.: Kodokan Judo. Verlag Dieter Born, Bonn 2007.

Klocke, U.: Judo lernen. Verlag Dieter Born, Bonn 2007/12.

Mosebach, U.: Fallen und kämpfen lernen. Verlag Dieter Born. Bonn 2002.

Ohgo, M.: Judo Go-kyo-Kampftechniken. Falken-Verlag, Wiesbaden 1974.

Röthig, P./ Prohl, R. (Hrsg.): Sportwissenschaftliches Lexikon. Hofmann-Verlag, Schorndorf 2003/7.

Kontakt

uwe.mosebach@uni-erfurt.de

Reubrecht, Alexandre

Praticar capoeira com paz. Wie die Feindseligkeiten zwischen Capoeiragruppen beginnen und beenden?

Schlagwörter: Capoeira, Beziehungen, Netzwerke, Frieden, Macht

Capoeira is an art form which made its international fame along with the history of migrations. Its creation derives from the mixture and creolization of western african cultures in Brazil, at the age of transatlantic trade (Assunção, 2002). Capoeira incorporated many afro-brazilian traditions over time, which lead to its hybridity, as an art which turns out to be as martial as theatrical. Today's capoeira schools are organized in a branched network on the basis of their genealogy: schools which share a common identity, even though their locations are remote from one another, are told to form one "grupo". Contemporary capoeira schools may thus differ in pedagogies, values and purposes depending on their lineage. Different capoeira styles, originating from various cities in Brazil (eg. Salvador da Bahia, Rio de Janeiro, São Paulo, São Luís do Maranhão) have spread across Europe. In France, some Brazilian travelers have proposed the first capoeira training sessions during the 1970s in Paris. Several Brazilian capoeira teachers have settled down in the country through the following decades, bringing capoeira to French regional cities and middle-sized towns. New practitioners have been attracted by capoeira for its playful aspect, the Brazilian folklore revolving around the art, or its ability to gather solid communities. Capoeira's development in France has however been tainted by group conflicts. These may erupt because of territorial disputes, when a new grupo arrives in a city where another has formerly settled; internal debates that lead to the split-up of a grupo; or for personal reasons. I will focus on the systemic grounds of conflicts occurring between grupos, using theoretical tools from sociologist Johan Galtung and geographer Guy Di Méo. As case study examples, I will compare brief stories of grupos' settlements in three French urban areas: Beauvais, Blois and Strasbourg.

Literaturangaben

ACETI Monica, Devenir et rester capoeiriste en Europe : transmissions interculturelles et 'mondialité' de la Capoeira afro-brésilienne. Phd im Sociologie, Besançon, Ecole doctorale Langages Espaces Temps Sociétés, 2011.

ASSUNÇÃO Matthias Röhrig, Capoeira The History of an Afro-Brazilian Martial Art. London. Routledge, 2005, 246 S.

DI MÉO Guy, « Les formations socio-spatiales ou la dimension infra-régionale en géographie », in Annales de géographie, n°526. Pau. Armand Colin, 1985, 661-689.

GALTUNG Johan, Peace by Peaceful Means: Peace and Conflict, Development and Civilization. Thousand Oaks – USA. Prio, 1996, 292 S.

Kontakt Daten: alexandre.reubrecht@ehess.fr; +33 782 97 34 37

Instagram: @alforasteiro; <https://www.instagram.com/alforasteiro/>

Personalblog: Capoeira ou bicicleta . <https://cob-capoeira.com/articles-2/>

Rosendahl, Philipp; Klein, Markus; Wagner, Ingo

Immersives Taekwondo-Training mit 360°-Videos

Schlagwörter: 360°-Video, immersives Video, VR-Video, Digitales Training, Poomsae; Kata

Ausgangslage

Videotechnologie ist bereits ein weit eingesetztes Lehr-Lern-Medium, sie wird beispielsweise für Reflexions- und Feedbackprozesse (Mödinger et al., 2022) genutzt oder dient der Demonstration von Bewegungsausführungen für beobachtendes (und nachahmendes) Lernen (Fischer & Krombholz, 2020). Neue Lern- und Trainingserfahrungen werden mit videobasierten Medien wie Virtual Reality möglich, die durch Immersion und Interaktion über eine reine Betrachtungsebene hinausgehen (Radianti et al., 2020). Dabei greifen 360°-Videos die bisherigen Trainingspotenziale herkömmlicher Videos auf und erweitern diese niederschwellig durch mehrperspektivische Reflexions- und Immersionspotenziale (Kittel et al., 2023). Obwohl bereits Chancen digitaler Medien bekannt sind (Wendeborn, 2021) und immersive Medien auch Einzug in den (kampf-)sportwissenschaftlichen Fokus erhalten (Witte et al., 2022), zeigt die Realität in der Breite einen eher geringen digitalen Medieneinsatz im Sportunterricht (Jastrow et al., 2022), insbesondere keine immersiven Medien. Eine Begründung sehen Jastrow et al. u.a. im Fehlen methodisch-didaktischer Konzepte.

Rahmen

Der Posterbeitrag kommt der Forderung nach methodisch-didaktischen Konzepten nach und veranschaulicht im ersten Schritt (1) ein entwickeltes 360°-Videotrainingskonzept für selbstständiges, beobachtendes und nachahmendes Taekwondo-Training (Rosendahl et al., 2022), welches am Poster direkt erprobt werden kann. Erste Studien zur Technologieakzeptanz und Potenzialbewertung weisen auf vielversprechende Einsatzmöglichkeiten hin (Rosendahl et al., 2024), dennoch sind evidenzbasierte Aussagen bezüglich der Lern- und Trainingserfolge (noch) nicht möglich. Dementsprechend wird im zweiten Schritt (2) ein Evaluationsdesign zur Diskussion gestellt, welches das 360°-Videotrainingskonzept auf die tatsächlich angeeignete Bewegungsfolge und -qualität der Taekwondo-Bewegungen hin untersucht und dabei das mehrperspektivische Beobachtungs- und Immersionspotenzial bei der Nachahmung fokussiert.

Literatur

Fischer, B. & Krombholz, A. (2020). Videoeinsatz beim Lernen sportlicher Techniken. In B. Fischer & A. Paul (Hrsg.), *Lehren und Lernen mit und in digitalen Medien im Sport* (S.13–27). Springer VS.

Jastrow, F., Greve, S., Thumel, M., Diekhoff, H. & Süßenbach, J. (2022). Digital technology in physical education: a systematic review of research from 2009 to 2020. *German Journal of Exercise and Sport Research*, 52(4), 504-528. <https://doi.org/10.1007/s12662-022-00848-5>.

Kittel, A., Spittle, M., Larkin, P., & Spittle, S. (2023). 360° VR: Application for exercise and sport science education. *Frontiers in Sports and Active Living*, 5, 977075. <https://doi.org/10.3389/fspor.2023.977075>

Mödinger, M., Woll, A., & Wagner, I. (2022). Video-based visual feedback to enhance motor learning in physical education—a systematic review. *German Journal of Exercise and Sport Research*, 52(3), 447–460. <https://doi.org/10.1007/s12662-021-00782-y>

Radianti, J., Majchrzak, T. A., Fromm, J., & Wohlgenannt, I. (2020). A systematic review of immersive virtual reality applications for higher education: Design elements, lessons learned, and research agenda. *Computers & Education*, 147, 103778. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103778>

Rosendahl, P., Klein, M., & Wagner, I. (2022). Immersive training for movement sequences: The use of 360° video technology to provide poomsae training in Taekwondo. *Journal of Physical Education and Sport*, 22(10), 2318 – 2325. <https://doi.org/10.7752/jpes.2022.10295>

Rosendahl, P., Müller, M., & Wagner, I. (2024). 360° videos as visual training support for independent movement acquisition – benefit evaluation with the TAM. *German Journal of Exercise and Sport Research*. <https://doi.org/10.1007/s12662-023-00930-6>

Wendeborn, T. (2021). Digitalisierung in der Sportwissenschaft – Den Blick über den Tellerrand wagen. In C. Steinberg & B. Bonn (Hrsg.), *Digitalisierung und Sportwissenschaft* (S. 19-28). Academia.

Witte, K., Droste, M., Ritter, Y., Emmermacher, P., Masik, S., Bürger, D., & Petri, K. (2022). Sports training in virtual reality to improve response behavior in karate kumite with transfer to real world. *Frontiers in Virtual Reality*, 3, 903021. <https://doi.org/10.3389/frvir.2022.903021>

Korrespondierender Autor:

Philipp Rosendahl, Wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Schulpädagogik und Didaktik (ISD) im Arbeitsbereich interdisziplinäre Didaktik der MINT-Fächer und des Sports am Karlsruher Institut für Technologie (KIT).

Kontakt

philipp.rosendahl@kit.edu

Sone, Junya

Eine phänomenologische Studie zur Sporterziehung als Wertschöpfung an den Beispielen Judo, Ringen und Kämpfen im Krieg

Scharfsinnig sieht Tsunesaburo Makiguchi die Grundlage für eine gesellschaftliche Sackgasse in der Sackgasse der Erziehung. Da diese Arbeit eine Lösung des Sackgassen-Problems in der japanischen Sporterziehung beabsichtigt, wird das Thema mit dem Schwerpunkt auf den Begriff „Wert“ behandelt.

Edmund Husserl sagte „Wir wollen auf die „Sachen selbst“ zurückgehen.“ und führte eine phänomenologische Analyse der Erlebnisse durch. Damit meinte er, dass wir bei den konkreten Akten unserer Aktivitäten, die wir als Menschen begangen haben, den Sinn und Wert suchen müssen. Gleichzeitig betont Husserl auch die Bedeutung der Erfahrung.

Aus diesem Grund werde ich in dieser Arbeit eine „selbstreflektierende Analyse“ einer praktischen Sporterziehung vornehmen. Ausgehend von Sporterfahrungen, Werte der Sporterziehung für die Zukunft zu schaffen stellt daher das Hauptziel und das Erkenntnisinteresse dieser Arbeit dar.

Bei den hier beschriebenen Aktivitäten handelt es sich um zwei Erlebnisse. Die erste ist eine „Wurf“-Kinästhesie, die sich an Sportler richtet, die vom Judo (Kampfkunst) zum Ringen (Kampfsport) gewechselt sind. Es wird gesagt, dass die Wahrnehmung von „Wurftechniken“ durch Judo-Erfahrene das Gefühl einschließt, die Abstoßung des Gegners auszunutzen, und das Gefühl, den Gegner auf die Hüfte zu legen und Drehungen hinzuzufügen. Andererseits können sich Judo-Unerfahrene nur vorstellen, dass es sich bei den Wurftechniken im Ringen um lineare Wurfrichtungen und kreisende Bewegungen handelt. Ich möchte darauf hinweisen, dass es sich bei diesem Unterschied in der Kinästhetik um zweckmäßige und praktische Weisheit in „Wurftechniken“ handelt.

Das zweite sind Sportbildungsaktivitäten in Syrien, die am 29. Januar 2006 begannen. Dieses Buch konzentriert sich auf die Erfahrungen eines jungen Mannes, der zum Kriegskämpfer wechselte. In der Sportpädagogik möchten wir uns mit der Frage auseinandersetzen, was für das Training von Körper und Geist gut und was schlecht ist, und die Wertschöpfung der Sportpädagogik für die Zukunft aufzeigen.

An dieser Stelle möchte ich das Wertpotenzial, das die Sporterziehung hervorbringt, mit den oben erwähnten Überlegungen zum Thema Werte weiter verdeutlichen. Auf der Suche nach Anhaltspunkten zur Klärung dieses Themas möchte ich meinen Blick auf den Wert des Anerkannten im Sport richten, wie es von Makiguchi aufgezeigt wird.

Literatur

Husserl, E. (1921-1928) Zur Phänomenologie der Intensität Text aus dem Nachlass Zweiter Teil:1921-1928 , HERAUSGEGEBEN VON ISO KERN, DEN HANG MARTINUS NIJHOFF 1973)

Husserl, E. (1928) Zur Phänomenologie des inneren Zeitbewusstseins, FELIX MEINER VERLAG HAMBURG 2013.

Makiguchi Tsunesaburo (1964)The philosophy of value.

Strengé, Benjamin; Vogel, Ludwig; Schack, Thomas

Computer-assisted expertise and error prediction in martial arts sequences (kata) for targeted training

Keywords: karate, performance, SDA-M, mental representations, deliberate practice, coaching

Empirical investigations with karate practitioners of different skill levels have shown that an athlete's expertise and individual likelihood of making errors in action sequences such as the choreographed movement patterns in Karate kata are associated with measurable properties of their mental representation structures (Strengé, Koester & Schack 2020). These can be assessed in a largely automatized way using advanced computer-assisted measurement and analysis tools (Strengé, Vogel & Schack 2019) based on special survey procedures for structural-dimensional analysis of mental representations (Schack 2012). The individualized performance predictions could then be used to facilitate appropriate coaching, deliberate practice and targeted training.

In this workshop, we will first explain the cognitive theory, requirements and limitations of the methodology. Afterwards, we practically demonstrate the QSplit SDA-M Suite for Windows as a scientific software tool featuring adjustable and semi-automatized survey procedures for data acquisition and a broad range of individual and group-related analyses and assessment metrics.

In order to increase familiarity and gather personal experience with these approaches, we invite participants to register in advance and get their own personal credentials to use QSplit for non-commercial scientific and research purposes free of charge. The workshop will then allow for an interactive, collaborative usage of the tools and encourage participants to define a martial arts action sequence (e.g. from a kata) using stimuli from the web, conduct a so-called "split procedure" to retrieve their individual mental representation structures related to the pre-defined sequence, and analyze and interpret the results.

Literature

Schack, T. (2012). Measuring mental representations. In G. Tenenbaum, R. C. Eklund, & A. Kamata (Eds.), *Measurement in sport and exercise psychology* (pp. 203–214). Champaign, IL: Human Kinetics.

Strengé, B., Koester, D., & Schack, T. (2020). Cognitive Interaction Technology in Sport - Improving Performance by Individualized Diagnostics and Error Prediction. *Frontiers in Psychology*, 11, 3641.

Strengé, B., Vogel, L., & Schack, T. (2019). Computational assessment of long-term memory structures from SDA-M related to action sequences. *PLOS ONE*, 14(2), e0212414.

Contact

benjamin.strengé@uni-bielefeld.de

Uhlich, Tilman; Körner, Swen; Staller, Mario S.

Motivation und Lernzeitnutzung im gamifizierten Sportunterricht – Interventionsstudie im Bewegungsfeld „Ringen und Kämpfen“

Schlagwörter: Gamifizierung; Sportunterricht; Motivation; Lernzeitnutzung; Interventionsstudie

Obwohl sich die Gamifizierung in den letzten Jahren im Bildungsbereich etabliert hat, besteht die Notwendigkeit von systematisch gestalteten Studien um etwaige bildungsförderliche Effekte der Gamifizierung weiter offen zu legen (Dichev & Dicheva, 2017). Empirische Forschung, die sich explizit mit gamifizierten Sportunterricht befasst hat, zeigt eine Verbesserung der Motivation und des Engagements auf Schülerseite (Arufe-Giráldez et al., 2022). Die durchgeführten Studien beschränken sich derzeit zum Großteil auf die geografische Region Spaniens (Arufe-Giráldez et al., 2022) und können nicht bedingungslos auf die Bildungssysteme anderer Länder übertragen werden. Daher gilt es, die Verwendung von Gamifizierung als Unterrichtsmethode im Sportunterricht weiter zu evaluieren.

Im Rahmen des geplanten Forschungsprojekts wird unter Gamifizierung die Verwendung von sog. Game-Design-Elementen in nicht spielerischen Kontexten verstanden (Deterding et al., 2011). Je nach Autorenschaft lassen sich verschiedene Game-Design-Elemente benennen. Für die Studie werden Story, Ästhetik, Mechanik, Technik (Schell, 2015) gewählt. Die geplante Interventionsstudie soll im Rahmen des Sportunterrichts der Erprobungsstufe eines Kölner Gymnasiums stattfinden und ist als quasi-experimentelles Design mit pre-post-Test ($n \approx 120$) angelegt. Die Einteilung in Kontrollgruppe (KG) und Experimentalgruppe (EG) erfolgt aus den schulischen Strukturen über die Klassenzugehörigkeit. Für das Unterrichtsvorhaben sind 4-5 Wochen mit 2 Interventionsmaßnahmen á 60 Minuten geplant. Dabei ist vorgesehen, die Inhalte und Strukturen zwischen KG und EG gleich zu halten. Der einzige Unterschied soll in der Nutzung der Game-Design-Elemente während des Unterrichts der EG bestehen.

Lernergebnis und Lernprozess werden mit verschiedenen Erhebungsmethoden in den Blick genommen. Das Lernergebnis, – eine von den SchülerInnen erarbeitete Partner-Kampfkunst-Choreografie –, wird mittels externen ExpertInnenrating ausgewertet. Für die Evaluation des Lernprozesses werden die Motivation der SuS mittels Fragebogen und die Lernzeitnutzung während der offenen Unterrichtsphasen mittels Videografie mit anschließenden Kodiermanual operationalisiert. Die Untersuchung der Motivation reiht sich in die bereits erwähnten Studien zur Gamifizierung im Sportunterricht ein (Fernandez-Rio et al., 2020, 2021; Flores-Aguilar et al., 2023; Sotos-Martínez et al., 2022). Als Haupttheorie dient hierbei die Self-Determination-Theory und deren zugeordneten Grundbedürfnisse (Deci & Ryan, 2008). Ein weiteres Forschungsinteresse besteht in der Untersuchung der Lernzeitnutzung in den offenen Unterrichtsphasen. Diese wird als einer der wichtigsten Faktoren für den Lernfortschritt angesehen (Hattie & Anderman, 2012) und kann, wenn sie umfangreich auftritt, als Indikator für effektives Lernen benannt werden (Brodhagen & Gettinger, 2012). Bei den in der Literatur benannten Einflussfaktoren auf die Lernzeitnutzung (Brodhagen & Gettinger, 2012) kann angenommen werden, dass in offenen Unterrichtsformen der aktivierenden

Unterrichtsmethode und den individuellen Lernvoraussetzungen eine höhere Bedeutung zukommen (Scholkmann et al., 2017).

Literatur

Arufe-Giráldez, V., Sanmiguel-Rodríguez, A., Ramos-Álvarez, O., & Navarro-Patón, R. (2022). Gamification in Physical Education: A Systematic Review. *Education Sciences*, 12(8), 540. <https://doi.org/10.3390/educsci12080540>

Brodhagen, E. M., & Gettinger, M. (2012). Academic Learning Time. In N. M. Seel (Hrsg.), *Encyclopedia of the Sciences of Learning* (S. 33–36). Springer US. https://doi.org/10.1007/978-1-4419-1428-6_546

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2008). Self-determination theory: A macrotheory of human motivation, development, and health. *Canadian Psychology / Psychologie canadienne*, 49(3), 182–185. <https://doi.org/10.1037/a0012801>

Deterding, S., Sicart, M., Nacke, L., O'Hara, K., & Dixon, D. (2011). Gamification: Using game design elements in non-gaming contexts. In *Proceedings of the 2011 Annual Conference Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems* (Bd. 66, S. 2428). <https://doi.org/10.1145/1979742.1979575>

Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: What is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14. <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5>

Fernandez-Rio, J., De Las Heras, E., González, T., Trillo, V., & Palomares, J. (2020). Gamification and physical education. Viability and preliminary views from students and teachers. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 25(5), 509–524. <https://doi.org/10.1080/17408989.2020.1743253>

Fernandez-Rio, J., Zumajo-Flores, M., & Flores-Aguilar, G. (2021). Motivation, basic psychological needs and intention to be physically active after a gamified intervention programme. *European Physical Education Review*, 28, 1–14. <https://doi.org/10.1177/1356336X211052883>

Flores-Aguilar, G., Iniesta-Pizarro, M., & Fernandez-Rio, J. (2023). „PE Money Heist“: Gamification, Motivational Regulations and Qualifications in Physical Education. *Apunts. Educacion Fisica y Deportes*, 36–48.

Hattie, J., & Anderman, E. M. (Hrsg.). (2012). *International guide to student achievement*. Routledge.

Klieme, E., & Rakoczy, K. (2008). Empirische Unterrichtsforschung und Fachdidaktik. Outcome-orientierte Messung und Prozessqualität des Unterrichts. <https://doi.org/10.25656/01:4348>

Schell, J. (2015). *The Art of Game Design_ A Book of Lenses* (2. Auflage).

Scholkmann, A., Siemon, J., Boom, K.-D., & Knigge, M. (2017). Time on task during gamebased learning. The effects of cognitive skills, goal orientations and the characteristics of learning

partners – an analysis based on video data. Zeitschrift für Erziehungswissenschaft, 20, 651–669.

Sotos-Martínez, V. J., Ferriz-Valero, A., García-Martínez, S., & Tortosa-Martínez, J. (2022). The effects of gamification on the motivation and basic psychological needs of secondary school physical education students. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 0(0), 1–17.
<https://doi.org/10.1080/17408989.2022.2039611>

Kontakt

t.uhlich@dshs-koeln.de; koerner@dshs-koeln.de; mario.staller@hspv.nrw.de

Witte, Kerstin

Karate für Einsteiger im fortgeschrittenen Alter? – Ein Magdeburger Konzept

Schlagwörter: Karate, Seniorensport

Motivation: Die Bedeutung des Sporttreibens im Alter ist in vielen Studien belegt. Favorisiert werden dabei ausdauerorientierte Sportarten (Radfahren, Nordic Walking) bzw. allgemeiner Gesundheitssport. In einem aktuellen Projekt ‚Otto VEREINT aktiv 60+‘ an der Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg konnten wir zeigen, dass das Interesse der Seniorinnen und Senioren auch an Breitensportangeboten liegt. Hierzu ist auch der Kampfsport zu zählen. Eine frühere Studie (Witte et al. 2015, 2016) belegt, dass altersgerechtes Karate, ähnlich wie Altersfitness, motorische und kognitive Fähigkeiten verbessert. Auf dieser Basis wurde ein Konzept für altersgerechtes Karate (> 65 Jahre) entwickelt, für das keine Karateerfahrung erforderlich ist.

Ziel des Konzepts und Anforderungen: Mit Hilfe des Karateprogramms (Shotokan) soll ein Beitrag zur Sturzprophylaxe geleistet werden, indem insbesondere Gleichgewicht und Kräftigung der Muskulatur der unteren Extremitäten verbessert wird. Weitere Ziele und Anforderungen an dieses Programm sind: Verbesserung der Reaktionsfähigkeit und das motorische Lernen neuer und komplexer Bewegungen. Dabei sind Schnellkraftübungen und Fallübungen zu vermeiden.

Inhalt des Konzepts: Abgeleitet aus den altersspezifischen physiologischen Veränderungen im Alter wurden die einzelnen Trainingseinheiten erstellt. Zu Beginn unserer Kurse hatten wir einen modularen Aufbau für einen Zeitraum von 3 Monaten konzipiert und realisiert (Emmermacher & Witte, 2012). Da das Interesse der Teilnehmerinnen und Teilnehmer stieg, haben wir die Kurse (Anfänger und Fortgeschrittene) in das Studieren ab 50 der Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg integriert. Dabei gibt es folgende Besonderheiten im Unterschied zum normalen Karatetraining in einem Verein: intensiver Erwärmungsteil mit Schwerpunkt Gleichgewichtsfähigkeit und allgemeine Koordination sowie Reaktionsfähigkeit. Im Hauptteil standen im Fokus: das variable Erlernen und Anwenden der einzelnen Techniken sowie das Erlernen der Heian-Katas mit und ohne Vereinfachungen (Witte & Emmermacher, 2022) und Kihon-Kumite in vereinfachter Form. Zum Abschluss jeder Trainingseinheit werden Kräftigungs- und Dehnungsübungen durchgeführt.

Schlussfolgerungen: Aus einer schriftlichen Befragung einer Gruppe (n= 21, 9f, 12 m, Alter. 60 – 80 Jahre) konnte festgestellt werden, dass ihnen auch das Kihon sehr wichtig war, um Karate besser zu lernen, eine Kata immer eine besondere Herausforderung darstellt, dies aber positiv bewertet wird und auch das Kihon-Kumite gern trainiert wird. Aus unseren 13-jährigen Erfahrungen ist aber noch hinzuzufügen, dass der Trainer bzw. die Trainerin Abstriche bei der Technikausführung machen muss, die Bedeutung der einzelnen Techniken den Teilnehmer*innen sehr wichtig ist, und generell das Training allen viel Spaß bereitet.

Literatur

Witte, K & Emmermacher, P (2022). Karate im fortgeschrittenen Alter. Melle: Kono-Verlag

Emmermacher, P & Witte, K (2012). Bewegung einmal anders - Sturzprophylaxe sowie Erhalt und Verbesserung von Lern- und Gedächtnisleistungen im Alter durch ostasiatische Kampfkunst. Aachen: Shaker-Verlag

Witte, K, Darius, S, Emmermacher, P, & Böckelmann, I. (2015). Changes of cognitive functioning with advancing age in older adults under consideration of physical activity and gender. Australian International journal of Humanities and Social Studies - Online ISSN: 1737-7912 Print ISSN: 1374-9172. 3-23

Witte, K, Kropf, S, Darius, S, Emmermacher, P, & Böckelmann, I (2016). Comparing the effectiveness of karate and fitness training on cognitive functioning in older adults—a randomized controlled trial. Journal of Sport and Health Science 5, 4, 484-490. Available online. <http://dx.doi.org/10.1016/j.jshs.2015.09.006>

Kontakt

kerstin.witte@ovgu.de