

Schleswig-Holsteinischer Landtag
Umdruck 19/1519

Schleswig-Holsteinischer Landtag
Innenausschuss
Barbara Ostmeier

Landeshaus
Düsternbrooker Weg 70
24105 Kiel

Ihr Zeichen: L 211
Ihre Nachricht vom: 09. 10. 2018

Institut für Bewegungstherapie
und bewegungsorientierte
Prävention und Rehabilitation

Univ.-Prof. Dr. Ingo Froböse

Am Sportpark Müngersdorf 6
50933 Köln . Deutschland
Telefon +49(0)221 4982-4790
Telefax +49(0)221 4982-8390
froboese@dshs-koeln.de
www.dshs-koeln.de

Köln, 29.10.2018

Stellungnahme zum Antrag „eSport auch in Schleswig-Holstein fördern“, Drucksache 19/896

Sehr geehrte Frau Vorsitzende,

sehr geehrte Mitglieder des Innen- und Rechtsausschusses des Schleswig-Holsteinischen Landtags,

gerne geben wir Ihnen eine Stellungnahme zu der Diskussion, inwiefern eSport auch in Schleswig-Holstein gefördert werden sollte.

Um über die Förderung von eSport zu beraten, sollte zunächst eine genaue Definition erfolgen, was unter dem Begriff „eSport“ verstanden wird. Aus meiner Sicht, beschreibt eSport den organisierten und kompetitiven elektronischen Sport, bei dem sich mehrere Personen innerhalb von Video- und Computerspielen messen. Je nach Spielgenre und –titel herrschen dabei unterschiedliche Bedingungen und Reglements. Der Wettkampfgedanke steht dabei allerdings immer klar im Vordergrund. Im Folgenden sind mit dem Begriff eSport daher insbesondere das sportwettkampfmäßige Spielen von Sportsimulationen (u.a. *FIFA*), Strategiespielen (u.a. *League of Legends*), Fighting-Games (u.a. *Street Fighter*) und Taktik-Shootern (u.a. *Counterstrike*) in elektronische Form gemeint.

Das Vorhaben, den eSport auch in Schleswig-Holstein zu fördern, kann ich befürworten.

Wie im traditionellen Sport, kann sich der medial begleitete eSport in der Leistungsspitze durch die dort fließenden Gelder größtenteils selbst finanzieren. Beim Ausbau des „Breiten-eSports“ bedarf es jedoch politischer Unterstützung. Anders als bei vielen traditionellen Sportarten, die sich über

Jahrzehnte entwickelt und vor der Professionalisierung ein umfassendes Vereinssystem ausgebaut haben, wurden im eSport viele dieser Schritte übersprungen. Während in der Leistungsspitze bereits Preisgelder in Millionenhöhe verdient werden, entstehen erst seit wenigen Jahren vereinzelt eSport-Vereine. Eine Förderung des eSports im Sinne einer Anerkennung der Gemeinnützigkeit könnte dabei helfen, den Ausbau des eSport-Vereinssystems voranzutreiben und auf diese Weise Anlaufstellen für interessierte Spielerinnen und Spieler sowie geordnete Rahmenbedingungen für ein ganzheitliches Training zu bieten.

Auch die Förderung der Integration von eSport in klassische Sportvereine bzw. –verbände kann positiv gesehen werden. Der scheinbar weit verbreitete Gedanke, dass eSport und Sport sich gegenseitig ausschließen, ist der falsche Ansatz. Vielmehr sollten die Möglichkeiten der gegenseitigen Ergänzung in den Vordergrund gerückt werden. Einerseits erhalten Sportvereine einen Zugang zu jungen Menschen, die sich möglicherweise durch Videospiele vom traditionellen Sport entfernen. Andererseits können die Vereine eine stabile Plattform für ein ganzheitliches Training bieten, das klassische körperliche Aktivität und eSport vereint. Dabei könnten die Vereine durch entsprechend ausgebildete TrainerInnen die klassischen Werte des Sports vermitteln sowie zum Ausbau der sozialen Kompetenzen und Soft Skills der Trainierenden beitragen. Zusätzlich könnte durch ein angeleitetes, strukturiertes und ganzheitliches Training innerhalb der Vereine Einfluss auf den steigenden Trend des Konsums von digitalen Unterhaltungsmedien genommen werden, indem über den Stellenwert körperlicher Bewegung aufgeklärt und Kompetenzen im Umgang mit den digitalen Medien gestärkt werden. Im Zuge dessen gewinnt auch die gezielte Ausbildung von eSport TrainernInnen besondere Bedeutung.

Selbstverständlich ist in der Form auch eine Einbindung eines eSport Trainings in den Schulalltag denkbar. Beispielsweise kann dies durch die Gestaltung von Wahlangeboten passieren. Hier hat die verantwortliche Lehrperson die Möglichkeit, freiwillige TeilnehmerInnen im Rahmen ihres Hobbys zu erreichen und die Ausübung des eSport zu strukturieren sowie die oben genannten Werte und Kompetenzen zu schulen. Eine Orientierung, wie solche Angebote aussehen könnten, kann der Blick nach Skandinavien bieten. Hier gibt es bereits vereinzelt Angebote in Volkshochschulen¹, in denen eSport auf dem Lehrplan steht. Insgesamt scheint Skandinavien in der Auseinandersetzung mit diesem verhältnismäßig jungem Thema einige Schritte weiter zu sein und kann in vielen Belangen den eSport betreffend als Vorbild angesehen werden.

Das Vorhaben, die weitere Entwicklung des eSports wissenschaftlich zu begleiten, kann ich ebenfalls befürworten. Insbesondere aus Sicht der Sport- und Gesundheitswissenschaften kann der eSport von einer wissenschaftlichen Begleitung profitieren.

Wenn 34,3 Millionen² Menschen in Deutschland mit dem Spielen von Videospielen einer Aktivität nachgehen, die mit hohen Sitzzeiten und somit mit einem Risikopotential für die Gesundheit hinsichtlich Psyche, Muskel-Skelett-System und das Herz-Kreislauf-System einhergehen, muss diese Entwicklung wissenschaftlich begleitet werden. Angesichts der Belastungen und physiologischen sowie

¹ Vgl. Garnes Vidaregåande Skule und Strömbäcks Folkhögskola

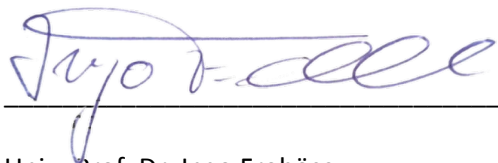
² Vgl. game (2018). Anzahl der Computerspieler in Deutschland von 2013 bis 2018 (in Millionen). Zugriff am 26.10.2018 unter <https://www.game.de/blog/2018/06/12/durchschnittsalter-der-gamer-in-deutschland-steigt-auf-ueber-36-jahre/>

psychologischen Vorgänge der Athleten in diesem Sport, ist nach aktuellem Wissensstand noch vieles unklar. Bislang wurde diese „Risiko-Zielgruppe“ nur unzureichend untersucht, sodass Informationen über deren Gesundheitszustand nur eingeschränkt vorhanden sind. Eine derzeit laufende Studie unserer Arbeitsgruppe zum Trainings- und Gesundheitsverhalten im eSport³ deutet bislang darauf hin, dass trotz des verhältnismäßig jungen Alters der Zielgruppe bereits erste gesundheitliche Einschränkungen erkennbar werden. Obwohl es Parallelen zum klassischen Sport gibt, fehlen bisher zudem ganzheitliche Trainingskonzepte.

In seiner schnellen Entwicklung sollte der eSport durch eine enge Zusammenarbeit mit den wissenschaftlichen Disziplinen gestützt, begleitet und gefördert werden. Insbesondere durch eine gemeinsame Weiterentwicklung der Trainings- und Wettkampforganisation sowie der Integration von Gesundheitsförderung und Prävention in den eSport können langfristig selbsttragende und stabile Strukturen initiiert werden.

Aus meiner Sicht kann die Förderung des eSports durch das Land Schleswig-Holstein eine Vielzahl positiver Entwicklungen für Vereine und SpielerInnen nach sich ziehen. Zudem bietet sie das Potential, transparentere Strukturen innerhalb der eSports-Landschaft zu schaffen und dieses bislang weitestgehend unerforschte Forschungsfeld wissenschaftlich zu erschließen.

Mit freundlichen Grüßen,



Univ.-Prof. Dr. Ingo Froböse

³ Mehr Informationen unter www.esportwissen.de