

Stellungnahme zum Antrag „eSport auch in Schleswig-Holstein fördern“

Schleswig-Holsteinischer Landtag
Umdruck 19/1551

Der Verein Leipzig eSports e.V. unterstützt die Bestrebungen der Fraktion zur Förderung des eSports ausdrücklich. Als einer der wenigen eSports-Vereine, die sich auf die Jugendförderung und Jugendhilfe fokussiert haben, halten wir insbesondere die Punkte 2, 5 und 7 für den richtigen Weg, den eSport nachhaltig voranzubringen. Da unser Verein keine direkte Verbindung zum Land Schleswig-Holstein hat, möchten wir uns weniger zu den länderspezifischen Punkten des Antrags äußern, sondern beschränken uns auf die allgemein relevanten Punkte.

Punkt 2: pädagogische Jugendarbeit; Punkt 5: Angebote an Schulen

Die eSport-Bewegung ist längst Teil der Lebenswelt Jugendlicher und macht bei vielen Menschen einen Großteil der Freizeitgestaltung aus. Die Relevanz der Thematik ist somit nicht zu bezweifeln.

Die tiefe Verankerung im Alltag der Jugendlichen macht eine (medien-) pädagogische Beschäftigung mit dem eSport unabdingbar, um Jugendliche zur kritischen Reflexion von Chancen und Risiken des elektronischen Sports, sowie zur respektvollen und bewussten Kommunikation im Internet zu befähigen. Darüber hinaus ist der soziale Aspekt des gemeinschaftlichen Betriebens von eSport nicht zu vernachlässigen. Über einfaches Spielen hinausgehend, bietet der elektronische Sport den eSport-Treibenden unter anderem durch seine geforderte Teamfähigkeit, Kommunikation und Konfliktbewältigung vielfältige soziale Aufgaben, die zu einer Integration in die Gemeinschaft, sei es ein zufällig zusammengewürfeltes oder vorab koordiniertes Team, führen können und müssen.

Punkt 3: Änderung der Abgabenordnung

Damit eSport-Treibende sich den erwähnten Aufgaben angeleitet stellen können, sind Vereine, wie sie in den letzten Jahren in Deutschland entstanden, prädestinierte Anlaufstellen. Um die Arbeit der Ehrenamtler zu erleichtern, ist die in Punkt 3 geforderte Gemeinnützigkeit ein äußerst wichtiger Faktor. Der Zugang zu eben dieser sollte eSports-Vereinen auch dann gewährt werden, wenn sie keinen expliziten Fokus auf medienpädagogische Bildung legen, sondern vielmehr den eSport als Sport betreiben und damit Hand-Auge-Koordination, Reaktionsgeschwindigkeit und taktisches Denkvermögen fördern. Hierfür ist der unter 4. geforderte Dialog mit dem klassischen Sport ein zu unterstützender Weg. Synergieeffekte, auch im Bereich des nötigen Ausgleichssports, sind zwischen eSports-Vereinen und klassischen Sportvereinen zu erwarten und positiv zu bewerten.

Das Land Schleswig-Holstein hat hier die Chance Vorreiter im bundesweiten Vergleich zu werden. Eine Chance, die aus Sicht unseres Vereins genutzt werden sollte.

Über Leipzig eSports

Der Verein Leipzig eSports e.V. wurde im Jahr 2016 gegründet, besteht aber bereits seit 2012 ohne offizielle Organisationsform als Community. Wir beschäftigen uns daher seit 6 Jahren mit dem eSport, seiner Geschichte, Potenzialen und Gefahren.