



KSV Dithmarschen, Waldschlößchenstraße 39, 25746 Heide

Heide, 31. Oktober 2018

Schleswig-Holsteinischer Landtag

Landeshaus

Vorsitzende

Innenausschuss

Frau Barbara Ostmeier

Düsternbrooker Weg 70

24105 Kiel

1. Vorsitzender



Schriftliche Anhörung des Innen- und Rechtsausschusses des Schleswig-Holsteinischen Landtags zum Antrag eSport auch in Schleswig-Holstein fördern

Bezug: 1. Innenausschuss@landtag.ltsh.de Schriftliche Anhörung des Innen- und Rechtsausschusses zum Thema "eSport auch in Schleswig-Holstein fördern", Drucksache 19/896 vom 9. Oktober 2018

2. Landessportverband Schleswig-Holstein zum Thema "eSports", LSV-
Pressemitteilung 15/2018 vom 29.10.2018

Schleswig-Holsteinischer Landtag
Umdruck 19/1554

Sehr geehrte Frau Ostmeier,

im Namen des Vorstandes des Kreissportverbandes Dithmarschen bedanke ich mich für die Möglichkeit zur Abgabe einer Stellungnahme zum o.a. Vorgang.

Der Kreissportverband Dithmarschen schließt sich der Stellungnahme des Landessportverbandes Schleswig-Holstein (Bezug 2) uneingeschränkt an.

Zusätzlich werden drei eingeholte Stellungnahmen aus unterschiedlichen Vereinen und Verbänden nachfolgend - ohne Zensur des KSV - zur Darstellung der Bewertung des Sports an der Basis nachfolgend beschrieben:

1.

Wir haben uns in unserem Sportverein eingehend mit diesem Thema befasst. Um es vorweg zu nehmen:

Wir lehnen den eSport organisiert möglicherweise im Sportverband komplett ab.

Uns erschließt sich nicht, wo bei der Ausübung von Spielen am PC (z.B. FIFA 19) die Werte des Sports erreicht bzw. erfüllt werden.

Das Bedienen der Tastatur und dem Verfolgen des Spiels mit den Augen auf dem Bildschirm hat absolut nichts mit Sport zu tun. Das Bewegen von Geist, Augen und Finger alleine dürfte da nicht ausreichend sein, um die Ziele, die wir im Sport verstehen und aktiv verfolgen, auch nur annähernd zu erreichen.

Es ist leider traurige Tatsache, dass täglich immer mehr Menschen mit Computerspielen der Spielesucht verfallen. Besonders sind Kinder und Jugendliche akut gefährdet, wenn sie unkontrolliert Zugang zu diesen Spielen bekommen. aber auch unzählige Erwachsene sind betroffen. Und es werden immer mehr.

Der Sport ist seit eh und je bemüht, Kinder in den Sport und somit in körperliche Ertüchtigung zu integrieren.

Fußballvereine wie Bayern München lehnen den eSport in ihrem Verein ab. Aussage vom Präsidenten Uli Hoeneß. Andere Vereine wie Schalke 04, Borussia Dortmund und der VFL Wolfsburg haben bereits eSport aufgenommen. Sie verzeichnen rasend schnell Mitgliederzuwachs. Sportanlagen drinnen wie draußen sieht ein Großteil dieser neuen Mitglieder keinesfalls. Schauplatz ist das heimische Wohnzimmer. Der Mitgliederzuwachs scheint hier das vorrangige Ziel zu sein, ohne dass die Mitglieder jemals aktiv Sport im Verein betreiben werden.

Die Suchtgefahr wird dabei vollkommen außer Acht gelassen. Wer den eSport unterstützt, öffnet Tür und Tor für Spielesucht.

Diverse TV Sendungen haben in letzter Zeit über diese neue Art der Spielesucht beim eSport berichtet. Durch diese Tatsache des Gefahrenpotenzials verbietet es sich von allein, den eSport im Sportverband anzubinden.

Mitgliederzuwachs im Verein ist immer verlockend und lukrativ. Das Eröffnen einer Sparte mit eSport wird von uns abgelehnt. Der Sport, den wir ausüben und für den wir einstehen, darf sich unter keinen Umständen durch den eSport missbrauchen lassen.

2.

Zum Thema eSport, es geht mir zum Beispiel darum auch die Kinder, Jugendliche und Erwachsene aus den eigenen vier Wänden rauszuholen um diese auch ein bis zweimal pro Woche mit anderen Sportkameraden zusammen zu führen um Ihr Hobby gemeinsam im Sportverein auszuführen. Dieses hat in meinen Augen den Sinn, dass dort mehr Kommunikation unter den eSportlern stattfindet als zu Hause wenn überhaupt nur Online gegeneinander gespielt wird.

Es können auch eSportler in Sportvereinen integriert werden, wir beschweren uns, dass der Mitgliederschwund in unseren Vereinen immer größer wird, müssen wir als Sportvereine auch neue Sachen und Sportarten zulassen und dulden. Die Schulen machen es doch mit z. B. Tablet-Klassen vor (also mit der Zeit gehen).

Vorteile bzw. Dinge die durch eSport vorangetrieben werden können, sind zu einem Englisch Sprachkenntnisse werden z.B. Bei Onlinespielen vorangetrieben, Team Building wird gefördert, und ich habe vor, bei eSportlern in unseren Bereichen die Bewegung zu erweitern, indem der eSport mit dem herkömmlichen Sport (z. B. Fußball) miteinander kombiniert wird.

Dann ist für mich auch nur eSport, wenn ein fairer Wettbewerb mit gleichen Voraussetzungen und visuellen Stärken gegeneinander ausgeführt werden. Ich bin gegen die sogenannten selbst zugekauften Stärken im z. B. FIFA-Spiel, weil da nicht der bessere Spieler gewinnt, sondern der am meisten Geld in das Spiel steckt.

Zum Thema Suchtpotenzial, denke ich, dass es sich mit ein- bis zweimal die Woche mit bis zu 2 Stunden im Verein absolut im Rahmen hält. Die stunden- und tagelangen Spielereien können ja sowieso wenn überhaupt nur durch die Erziehungsberechtigten unterbunden werden, da hat meiner

Meinung der Sportverein keine Möglichkeiten zu, außer die Kinder werden auch für andere Sportarten gewonnen, dieses kann dann auch über die eSport-Sparte laufen, da darüber die Verbindung zum Verein und zu anderen Sportlern geschlossen werden kann, um sich dort über andere Sportarten zu informieren.

3.

Die Diskussion an sich, ob man eSport überhaupt fördern sollte, reflektiert schon die Besonderheit und Unsicherheit. Wäre es eine Sportart wie jede andere, ist eine Diskussion fast überflüssig. Wenn sich zum Beispiel ein Landesverband oder Kreisverband für eine nicht so bekannte Randsportart, wie zum Beispiel Baseball, etc., gründen wollen würde, dann würde man sich mit folgender grundsätzlichen Frage nicht beschäftigen: Ist es überhaupt eine Sportart?

Die positiven Argumente erscheinen mir für eSport nur in den folgenden Bereichen:

- Gemeinschaftsgefühl
- man kann spielen wann man möchte
- Wettbewerb bei dem Ehrgeiz entwickelt wird

Die Nachteile überwiegen aber massiv:

- keine aktive gesundheitsfördernde Bewegung
- Suchtgefahr ist ziemlich hoch
- nur sehr seltener persönlicher Kontakt mit Gleichgesinnten
- andere soziale Kontakte werden vernachlässigt, da viel Zeit an den Spielekonsolen verbracht wird und man die Zeit dabei sehr schnell aus den Augen verliert.

Meine persönliche Erfahrung durch meinen 16 Jahre alten Sohn unterstreichen diese Ansichten. Es ist immer schwierig die Diskussion in dem Alter zu führen, ob es nicht an der Zeit wäre die Spielekonsole mal aus der Hand zu legen

Fazit:

Zusammenfassend stellt der Kreissportverband Dithmarschen fest, dass der Sport vor dem eSport nicht vorbei kommt und die Augen nicht verschließen darf. Eine **qualifizierte Betreuung** der eSportlerInnen und **klare Statuten/Regeln** u.a. zur **Gesundheit** müssen hier maßgebend als Grundlage zur Anerkennung des eSports als Sportart gefordert werden.

Die Gründung einer eSport-Akademie an der Fachhochschule Westküste in Heide wird vom Kreissportverband Dithmarschen sehr begrüßt und voll unterstützt. Da es in Dithmarschen kein Sportleistungszentrum bzw. ähnliche Sportförderzentren gibt, wäre eine eSport-Akademie eine riesige Bereicherung für den Kreis Dithmarschen, die Westküste und dem Sport insgesamt in Dithmarschen.

Mit freundlichen Grüßen

Kans-Jürgen von Kemm



Sport für Dithmarschen!

Gemeinsam fit!

Gemeinsam stark!

Geschäftsstelle:
Waldschlößchenstraße 39
25746 Heide

Telefon: 0481-5053 oder 42141820
Fax: 0481-5054
E-Mail: kst-vei@t-online.de
Homepage: www.kst-vei.de

Sparkasse Westholstein
IBAN DE39222500200060011826
BIC NOLADE21WHO

Öffnungszeiten: dienstags von 13-18 Uhr, mittwochs von 08-13 Uhr, donnerstags von 08-13 Uhr

LSV-Pressemitteilung 15/2018

Landessportverband Schleswig-Holstein zum Thema „eSports“

Kiel, 29. Oktober 2018:

Der Vorstand des Landessportverbandes Schleswig-Holstein e.V. (LSV) unterstützt die Positionierung (29. Oktober) des Deutschen Olympischen Sportbundes (DOSB) zum Umgang mit elektronischen Sportartensimulationen, eGaming und eSports in ihren zentralen Aussagen. Der LSV teilt insbesondere die klare Unterscheidung in virtuelle Sportarten und eGaming. Die virtuellen Sportarten bauen auf vorhandenen Sportarten auf und haben eine zunehmende Bedeutung für die Weiterentwicklung des Sports. Dagegen entsprechen die eGaming-Angebote mit ihren Strukturen und Inhalten in ihrer Gesamtheit nicht dem Sportverständnis und dem Wertesystem, die den organisierten Sport mit seinen 2.600 Sportvereinen und -verbänden im Land verbinden und die er vertritt.

Der Landessportverband führt hierzu in Schleswig-Holstein seit längerem einen konstruktiven Austausch mit Landespolitik, Landesverwaltung und den eGaming-Akteuren. Dieser hat zu einer differenzierten Betrachtung beigetragen. LSV-Präsident Hans-Jakob Tiessen betont: „Auch wenn festzustellen ist, dass generell immer mehr Zeit digital verbracht wird, weisen sämtliche uns vorliegenden Erfahrungen und Erkenntnisse darauf hin, dass Kinder und Jugendliche sich künftig mehr bewegen sollten und nicht weniger. Der LSV wird in diesem Sinne den Dialog auf der Grundlage seiner bisherigen Diskussionsergebnisse und der DOSB-Positionierung fortführen.“

In diesem Kontext nimmt der Landessportverband die Bedeutung von eGaming als Teil der Jugend- und Alltagskultur wahr. Hierbei bestehen insbesondere durch die Sportjugend konkrete Anknüpfungspunkte an eine pädagogisch ausgerichtete Jugendarbeit im Sport. Die Sportjugend wird daher die Erarbeitung von pädagogischen Konzepten für einen differenzierten Umgang mit eGaming in den Vereinen und die Entwicklung von dafür geeigneten Qualifizierungen unterstützen.

Darüber hinaus gilt es in einer zunehmend digitalen Gesellschaft künftig insbesondere, die entsprechenden inhaltlichen und technischen Herausforderungen für die über 2.600 gemeinwohlorientierten Sportvereine und -verbände sowie ihre ehren- und hauptamtlichen Engagierten aufzugreifen. Die Vereine und Verbände sind dabei durch entsprechende Angebote als wichtige soziale Knotenpunkte zu unterstützen und zu fördern.