

stadt.mission.mensch gGmbH - Wall 38, 24103 Kiel

Landtag Schleswig-Holstein

Innenausschuss

Schleswig-Holsteinischer Landtag  
Umdruck 19/1561

Ansprechpartner Gudrun Wamser  
Funktion Fachbereichsleitung ambulante Suchthilfe, Suchtrehabilitation  
Direktwahl Telefon 0 431.260 44 500  
Direktwahl Fax  
E-Mail gudrun.wamser@stadtmission-mensch.de  
Postadresse Wall 38 , 24103 Kiel  
Thema Stellungnahme e Sport

01.11.2018 Sehr geehrte Damen und Herren,  
vielen Dank für die Anfrage.

Im Folgenden die Stellungnahme zum Thema „e Sport in Schleswig-Holstein fördern“ der „**Fachstelle Mediennutzung und Medienabhängigkeit**“ der **stadt.mission.mensch gGmbH**:

Die exzessive Mediennutzung wird ein zunehmend ernsthaftes gesellschaftliches Problem. Deshalb wird Computerspielabhängigkeit mit dem ICD 11 (International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems) als Krankheit anerkannt. Am 18.Juni 2018 wurde das neue Klassifikationssystem der Weltgesundheitsorganisation für medizinische Diagnosen (ICD-11) vorgestellt, das im Januar 2022 in Kraft treten wird. Wann genau es in Deutschland eingeführt werden wird, ist noch unklar. Sicher ist jedoch, dass sich die deutsche psychiatrische und psychotherapeutische Diagnostik danach neu ausrichten wird.

Die Gefahr der exzessiven Mediennutzung ist hauptsächlich bei jungen Leuten gegeben, die Gefahr der exzessiven Mediennutzung speziell beim e Sport hauptsächlich bei männlichen Jugendlichen und jungen Männern.

stadt.mission.mensch  
gemeinnützige GmbH

Im Verbund der  
Evangelischen Stiftung  
Alsterdorf



Walkerdamm 17  
24103 Kiel  
Telefon 0431.26044-100  
Fax 0431.26044-199  
sekretariat@stadtmission-mensch.de  
www.stadtmission-mensch.de

Rechnungsanschrift  
stadt.mission.mensch gGmbH  
Walkerdamm 17  
24103 Kiel

Geschäftsführerin  
Karin Helmer

Konto  
Bank für Sozialwirtschaft  
IBAN  
DE72 2512 0510 0004 4431 00  
BIC BFSWDE33HAN

Spenden  
Bank für Sozialwirtschaft  
IBAN  
DE45 2512 0510 0004 4431 01  
BIC BFSWDE33HAN

Steuer-Nr. 20/296/70852  
USt-IdNr. DE 815510989  
Amtsgericht Kiel  
HRB 7914KI

Das Suchtpotential der Spiele bzw. die Verführung der intensiven Nutzung liegt in der Befriedigung der Grundbedürfnisse, die alle Menschen haben:

- Anerkennung
- Zugehörigkeit
- Macht/ Erfolg

Die Aussicht Geld zu gewinnen erhöht das Suchtpotential. Die Implementierung von käuflichen Eigenschaften in PC-Spielen weist ohnehin eine steigende Tendenz auf.

Das Spielen erfolgt im Multiplayer-Modus über den PC oder Spielekonsolen, dem von Online-PC-Strategiespielen wie WOW, Counterstrike und League of Legends (LOL) bekannten suchtfördernden Spiel-Modus. Viele von Online-PC-Spielen abhängige Spieler spielen oder spielten LOL, Counterstrike oder WOW.

Durch eine Förderung des e Sport würde das virtuelle Erleben einen noch größeren Raum einnehmen, ein Erleben in „Echtzeit“ würde reduziert. Auch suggeriert die Bezeichnung „Sport“ etwas „Gesundes“. Dabei verhindert eine exzessive PC-Nutzung die Bewegung und das Lernen im sozialen Miteinander. Auswirkungen merken auch die traditionelle Sportvereine; sie beklagen fehlenden Nachwuchs. Anstelle beispielsweise Fußball auf dem Platz zu spielen, wird über „FIFA“ Fußball virtuell gespielt. Nur Wenige aller e-Sport-Spieler betreiben eine Kompensationssportart.

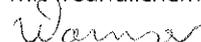
Weitere mögliche schwerwiegende Folgen durch einen exzessiven e Sport-Konsum: Der Bewegungsmangel zieht viele gesundheitliche Probleme (Übergewicht, Haltungsschäden,...) nach sich. Die schulische oder berufliche Ausbildung wird vernachlässigt oder abgebrochen. Konfliktbewältigungsstrategien werden nicht entwickelt. Es können Entwicklungsverzögerungen und/ oder psychische Erkrankungen wie Depressionen oder Angststörungen auftreten.

E Sport als Sport zu bezeichnen ist fragwürdig; e-Sport ist nicht als Sportart in Deutschland anerkannt (u.a. vom DOSB und Bundesinstitut für Sportwissenschaft), da eine körperliche, eigenmotorische Leistung fehlt. Zudem stehen hinter der Entwicklung des e-Sports massive wirtschaftliche Interessen seitens der Hardware-Hersteller von Konsolen wie u.a. Play Station und X-Box sowie der Software-Industrie und auch der großen Fußballvereine. Nicht-professionelle Verbände existieren praktisch nicht mehr.

Der e-Sport sollte nicht mit staatlichen Finanzmitteln gefördert werden, weil e Sport als Sport in Deutschland nicht anerkannt ist und für Jugendliche und junge Erwachsene ein hohes Gefährdungspotential mit nachhaltig schädigenden Auswirkungen besteht.

Gefördert werden sollten Prävention – Beratung – Behandlung im Medienbereich.

Mit freundlichem Gruß

  
Gudrun Wamser

Dipl. Psychologin  
Psychologische Psychotherapeutin