



Presseinformation

E-Sport als Teil der Jugendarbeit im Sportverein

Startschuss für dreijähriges E-Sportprojekt gefallen

Duisburg (29. September 2020) – Wettbewerbe in FIFA oder Rocket League demnächst auch im Sportverein möglich: Mit Unterstützung des Ministeriums für Kinder, Familie, Flüchtlinge und Integration des Landes Nordrhein-Westfalen (MKFFI NRW) führt die Sportjugend Nordrhein-Westfalen in den kommenden drei Jahren (Laufzeit 01.09.2020 bis 31.08.2023) das Projekt „E-Sport als Angebot der außersportlichen Jugendarbeit im Sportverein“ durch.

Im Rahmen des bundesweit einmaligen Projektes sollen Konzepte zur Umsetzung von E-Sport-Angeboten in den Strukturen des organisierten Sports entwickelt, erprobt und evaluiert werden. Das Projekt umfasst dabei vier Säulen: „Neben zwölf Modellstandorten – denen eine technische Ausstattung gestellt wird – werden Schulungsangebote entwickelt, die Multiplikator*innen zur pädagogischen Anleitung von E-Sport-Angeboten befähigen und so eine qualitätsgesicherte und verantwortungsvolle Arbeit mit E-Sport-Angeboten sicherstellen. Außerdem setzen wir auf den Aufbau eines Beratungsangebots für interessierte Vereine und lassen das Projekt wissenschaftlich begleiten“, erläutert Jens Wortmann, Vorsitzender der Sportjugend NRW, das Vorhaben.

Prof. Dr. Eik-Henning Tappe von der FH Münster – Fachbereich Sozialwesen – verantwortet die wissenschaftliche Begleitung: „Dieses spannende Projekt bietet die Option, mögliche Auswirkungen eines organisierten, regelmäßigen Gaming-Angebots zu betrachten und zu analysieren. Unser Ziel ist es, Ansätze herauszuarbeiten, die dafür sensibilisieren, die individuelle Betreuung nicht allein auf das Verbessern der spielbezogenen Fähigkeiten auszurichten, sondern auch explizit die Verarbeitung des Erlebten zu begleiten und aufzuarbeiten. Diese pädagogische Hinwendung ist der Ausgangspunkt für das Erkennen von förderlichen sowie herausfordernden Faktoren, die im und durch den Spielprozess entstehen können. Nur so kann eine Grundlage geschaffen werden, Gaming und E-Sport in jugendorientierten Freizeitangeboten nachhaltig zu verankern.

„Mit ihrem breitgefächerten Projekt baut die Sportjugend NRW eine wichtige Brücke zwischen Sport und E-Sport. Die damit verbundene Offenheit für den E-Sport, der insbesondere junge Menschen begeistert, begrüßt der ESDB ausdrücklich. Wir sind davon überzeugt, dass jede Säule des Projekts, wertvolle Erkenntnisse für die Zukunft liefern wird“, ergänzt Martin Müller, Vizepräsident Breitensport des eSport-Bund Deutschland e.V.

Pressedienst

Sportpark Duisburg
Friedrich-Alfred-Allee 25
47055 Duisburg
Tel. 0203 7381-852
Fax 0203 7381-3850
Presse@lsb.nrw
www.lsb.nrw

Redaktion:
Frank-Michael Rall
Pressesprecher

Ilja Waßenhoven
V.i.S.d.P.

Unabhängig von der aktuellen, gesellschaftlich wie (sport-) politisch geführten Diskussion zu einer möglichen Anerkennung von E-Sport als eigenständige Sportart, entscheiden junge Menschen über die Definition des Sportbegriffs. Aus dieser Entwicklung sind Anknüpfungspunkte zum organisierten Sport gegeben. Die Förderung der Medienkompetenz ist im Rahmen einer modernen Kinder- und Jugendarbeit als Bildungsauftrag zu verstehen. Die Entwicklung praxisnaher Konzepte ist daher dringend notwendig. E-Sport als Teil der digitalen Medienkultur stellt in den Strukturen des organisierten Sports ein junges, dynamisches und neues Aufgabenfeld dar.

Der **Landessportbund Nordrhein-Westfalen e.V.** (LSB NRW) mit Sitz in Duisburg ist die Dachorganisation des organisierten und gemeinwohlorientierten Sports in Nordrhein-Westfalen mit seinen derzeit rund 18.100 Vereinen. Derzeit zählen 59 Dach- und Fachverbände, 54 Stadt- und Kreissportbünde sowie 13 Verbände mit besonderer Aufgabenstellung zu seinen Mitgliedsorganisationen. Der LSB NRW gehört als einer von 16 Landessportbünden in Deutschland dem Deutschen Olympischen Sportbund (DOSB) an.