Förderung der eSports-Bewegung in der Stadt Aachen

Gregor Forst

staatlich gepr. Betriebswirt (Wirtschaftsinformatik)
Versicherungsbetriebswirt (DVA)

Prokurist, QMB & Fachbereichsleiter

wbA^{24} GmbH & Cie KG in Hamburg

Leiter Facharbeitskreis Invaliditätsvorsorge

BDVM - Bundesverband Deutscher Versicherungsmakler

Beirat Invaliditätsvorsorge

germanbroker.net AG

Mitglied Expertengruppe Vorsorge & Finanzen

Arbeitskreis Beratungsprozesse

Abteilungsleiter eSports,
eSportler in der 1. Liga - für Alemannia Aachen eSports

Aachener Turn- und Sportverein Alemannia 1900 e. V.

eSport in der Mitte der Gesellschaft!

Förderung der eSports-Bewegung in der Stadt Aachen

Gerade im **Dreiländereck** haben wir **beste Voraussetzungen**, um **kultur- und länderübergreifend Menschen spielend zusammenzubringen**.

Wichtig sind hier **Begegnungsstätten** und **Investitionen** in eine **nachhaltige gesellschaftliche Integration** des eSports in unser **soziales Gefüge**.

In diesen Begegnungsstätten können Themen wie **soziale Kontakte**, **Gesundheitsvorsorge**, Kombination von **traditionellem Sport** und **eSport**, „**Safergaming“** und **Suchtprävention** entwickelt und gelebt werden.

Förderung der eSports-Bewegung in der Stadt Aachen

Die Stadt **Aachen droht bereits jetzt** den **Anschluss** an diese Entwicklung **zu verlieren**.

Städte wie **Osnabrück**, **Kiel**, **Gera** oder **Berlin** sind nur einige Beispiele dafür, was auch in Aachen möglich wäre.

IST-Stand:

Aktuell gibt es in Aachen **keine notwendige Infrastruktur** auf die Menschen oder Vereine zurückgreifen könnten. Auch **fehlt** es **Förderprogrammen** in diesem Bereich.

Lösung:

Vorbild für eine erste **Begegnungsstätte** im Bereich Infrastruktur sollte das Projekt in Kiel sein. Bezüglich **Förderprogramme** könnte man Fördergelder zur Verfügung stellen angelehnt an die aktuell bereits bestehende Sportförderung in der Stadt Aachen.

Was ist eSport?

Was ist eSport?

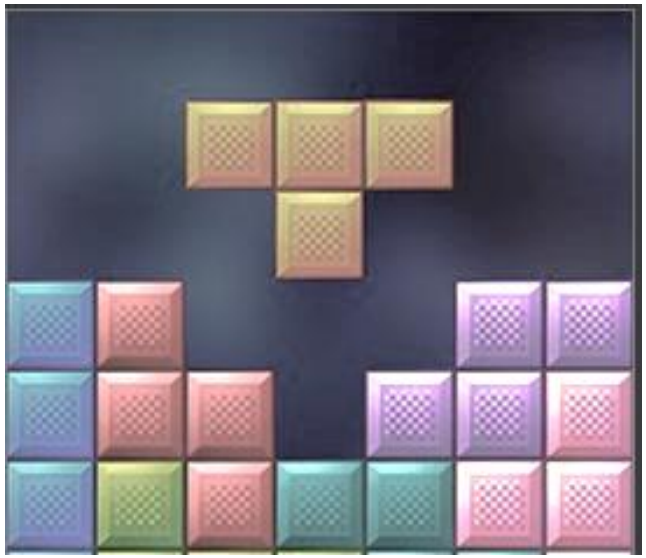
„Der Begriff E-Sport
(elektronischer Sport; weitere Schreibweisen im deutschsprachigen Raum sind ESport, e-Sport, E-Sports, eSports und e-Sports)
bezeichnet den sportlichen Wettkampf zwischen Menschen mit Hilfe von Computerspielen.“ (Wikipedia)

Was ist eSport?

*eSport ist der **unmittelbare Wettkampf** zwischen **menschlichen Spieler/innen** unter Nutzung von geeigneten **Video- und Computerspielen** an verschiedenen Geräten und auf digitalen Plattformen **unter festgelegten Regeln […]**.*

(Definition: ESBD)

Kein eSport



eSport

Was ist eSport?

„Nicht alle Sportarten ertüchtigen den gesamten Körper, sondern fördern vielmehr die **Perfektionierung individueller motorischer Abläufe**. […]

Die übergreifende motorische Eigenleistung liegt in der Bedienung der Eingabegeräte mit **Koordinationsfähigkeit** und **Reaktionsgeschwindigkeit**. […]

Und jedes absolvierte eSport-Spiel erfordert die **Hingabe** und den **Siegeswillen**, den wir bei allen **Athleten** auf dieser Welt finden.“

- Hans Jagnow - (Präsident des ESBD)

Was ist eSport?

Zahlen, Daten, Fakten

- **33%** der **14 – 35-jährigen spielt wettkampfmäßig** Computerspiele*
- **4 Mio.** "Gamer" in Deutschland haben bereits **als Spieler** an eSports-Turnieren und -Ligen teilgenommen
- Diese **Fußballvereine haben** schon ein **eSports-Team**: Alemannia Aachen, FC Schalke 04, VfL Wolfsburg, RB Leipzig, VfL Bochum, VfB Stuttgart, Hertha BSC Berlin, 1. FC Köln, 1. FC Nürnberg,…
- **Koalitionsvertrag** sieht **Gemeinnützigkeit** vor…
- eSports offizielle Sportart für Asienspiele 2022

* PricewaterhouseCoopers (PWC) Umfrage aus 2017
** Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware

Förderung der eSports-Bewegung in der Stadt Aachen

Was ist der Nutzen für Vereine?

Fußball

Volleyball

Frauenfußball

eSports

Tischtennis

Futsal

Leichtathletik

Bilderquelle: Pixabay CC0

Förderung der eSports-Bewegung in der Stadt Aachen

Was ist der Nutzen für Vereine?

Volleyball

Fußball

Frauenfußball

ENTWEDER ODER?!

Tischtennis

Futsal

Leichtathletik

Bilderquelle: Pixabay CC0

Förderung der eSports-Bewegung in der Stadt Aachen

Was ist der Nutzen für Vereine? Mitgliederbindung

Volleyball

Fußball

Frauenfußball

+ UND

eSports

Tischtennis

Futsal

Leichtathletik

Bilderquelle: Pixabay CC0

Förderung der eSports-Bewegung in der Stadt Aachen

Was ist der Nutzen in Zeiten von Corona?

Corona & eSport

Einer der Spieler ist Thomas Guske, für den es gerade in der aktuellen Zeit ein besonderes Hobby ist: „Der Corona-Virus hat uns alle fest im Griff. In dieser Zeit, in der man sich teilweise eingesperrt fühlt, ist es wichtig, soziale Kontakte über andere Wege zu pflegen. Wenn man das dann noch mit seinem Hobby und seiner Liebe zu einem Verein verbinden kann, dann ist das etwas ganz besonderes, dann ist das Alemannia Aachen. Bei diesem Verein, mit diesen Jungs in der aktuellen Zeit Fifa zu zocken, macht für mich die aktuelle Zeit erträglicher."

Quelle: AZ, 20.04.20 - Auf dem digitalen Grün rollt der Ball weiter

Förderung der eSports-Bewegung in der Stadt Aachen

Was ist der Nutzen?

Gesellschaftspolitische Verantwortung zeigen!

Wir möchten den eSport als **gemeinschaftliches Erlebnis** organisieren, bei denen sich **Menschen begegnen**.

Tendenz zur Vereinsamung / **Parallel-Gesellschaft verhindern**

Die Bewegung ist in vollem Gange! Was möchten wir als Gesellschaft?

?

Mannschafts-Treffen

Bilderquelle: Pixabay CC0

Förderung der eSports-Bewegung in der Stadt Aachen

Was ist der Nutzen?

Gesellschaftspolitische Verantwortung zeigen!

Dr. Forstbach-Cup 2000

Dr. Forstbach-Cup 2019

Förderung der eSports-Bewegung in der Stadt Aachen

Was ist der Nutzen?

Gesellschaftspolitische Verantwortung zeigen!

Inklusion / Gesundheit

Spieler mit Behinderung integrieren

Integration

verschiedene Nationalitäten

Frauen, Männer & Divers in einem Team!

Gleichberechtigung

Generationen

übergreifend

Bilderquelle: Pixabay CC0

Förderung der eSports-Bewegung in der Stadt Aachen

Was ist der Nutzen?

Gesellschaftspolitische Verantwortung zeigen!

Mehr Einfluss auf das, was sowieso passiert…

Suchtprävention

Schulung

Aufklärung

Safer Gaming

Emotionsregulation

Selbstregulation

Was ist der Nutzen?

Gesellschaftspolitische Verantwortung zeigen!

eSport & der gute Zweck

eSport & der gute Zweck

Förderung der eSports-Bewegung in der Stadt Aachen

Was ist der Nutzen für die Stadt?

Zusätzliche überregionale Präsenz

Teilnahme 1. Liga FIFA20-ProClub

Sportschau

Nationalmannschaft

Social Media

Was ist der Nutzen für Vereine?

Gesellschaftspolitische Verantwortung zeigen!

Aufklärung / Erwachsenenbildung

Beim E-Sport finden wir eine umgedrehte Entwicklung im Vergleich zum klassischen Sport. Während zum Beispiel beim Fußball erst der Breiten- und dann der Profisport entstanden ist, ist dies beim E-Sport genau andersherum.

Auch in Deutschland entstand eine wettbewerbsorientierte Szene bereits sehr früh mit einem Fokus auf den Profi-E-Sport. Während oft suggeriert wird, dass es sich beim E-Sport um einen gegenwärtigen Hype handeln würde, finden sich Clans in Deutschland bereits seit Mitte der 1990er Jahre. Mit der Electronic Sports League (ESL) schuf man im Jahre 2000 das Fundament des gegenwärtigen E-Sports in Deutschland. Die ESL fungiert als Liga- und Turnierbetreiber im Profi- und Breitensport.

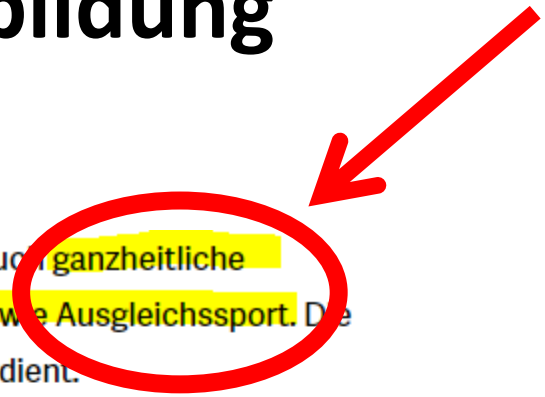
Quelle: https://t3n.de/news/e-sports-breitensport-etabliert-1198808/

Förderung der eSports-Bewegung in der Stadt Aachen

Was ist der Nutzen für Vereine?

Gesellschaftspolitische Verantwortung zeigen!

Aufklärung / Erwachsenenbildung



Zum E-Sport gehört nämlich nicht nur das Spielen, sondern auch ganzheitliche Trainingspläne, die Analyse von Gegnern und Spielinhalten sowie Ausgleichssport. Die meisten „richtigen" E-Sportler haben mit ihrem Sport Geld verdient.

Auf Basis dieser Profiszene hat sich in Deutschland nach und nach der Breitensport entwickelt. Hierzulande finden sich im E-Sport gegenwärtig wesentlich mehr Breiten- als Profisportler. Die Studie „Fokus eSports" des Game-Verbandes vom August 2019 liefert diesbezüglich sehr spannende Zahlen. Jeder fünfte Deutsche hat sich bereits einmal ein E-Sport-Match angeschaut. In absoluten Zahlen sind das rund 13 Millionen Menschen. Neun Prozent aller Videospieler in Deutschland sind bereits selbst E-Sportler und spielen wettbewerbsorientiert.

Quelle: https://t3n.de/news/e-sports-breitensport-etabliert-1198808/

Was ist der Nutzen für Vereine?

Gesellschaftspolitische Verantwortung zeigen!

Aufklärung / Erwachsenenbildung

Viele Studien und Untersuchungen machen aber deutlich, dass E-Sport in einigen Punkten sportlichen Belangen genügt. Prof. Dr. Ingo Froböse von der Sporthochschule Köln kommt zu folgendem Schluss: „Der Cortisolspiegel liegt ungefähr auf dem Niveau von Rennfahrern. Dazu kommt noch ein sehr hoher Puls, teilweise liegt die Herzfrequenz zwischen 160 und 180 Schlägen pro Minute, das entspricht einem sehr, sehr schnellen Lauf, fast einem Marathonlauf. Dazu kommen noch die hohen motorischen Ansprüche, deswegen ist der E-Sport aus meiner Sicht anderen Sportarten mindestens ebenbürtig, wenn nicht sogar überlegen."

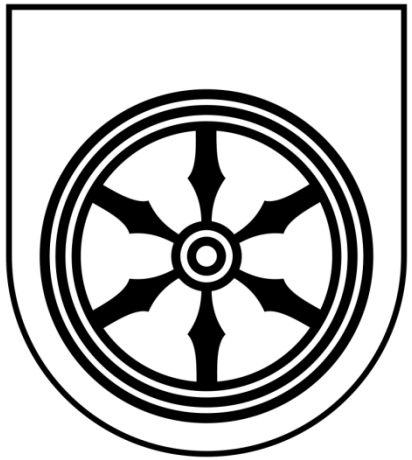
Während inzwischen weltweit rund fünfzig Länder E-Sport anerkennen, isoliert sich Deutschland zusehends. In Südkorea, China und den USA ist E-Sport längst auch offiziell ein Sport. Aber auch in Europa schreitet die Anerkennung voran – offiziell unter anderem in Frankreich, Dänemark, Polen, Russland und Schweden.

Quelle: https://t3n.de/news/e-sports-breitensport-etabliert-1198808/

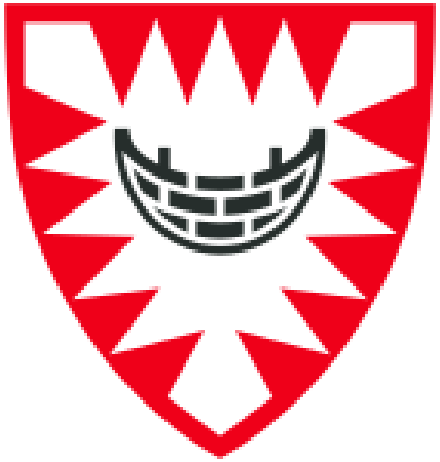
Förderung der eSports-Bewegung in der Stadt Aachen

Ist das förderungswürdig? JA – 3 Beispiele

Osnabrück



Kiel



Gera

Wir können den Wandel nicht aufhalten …

23 von 24 in Zusammenstellung

Bilderquelle:
Pixabay CC0

Förderung der eSports-Bewegung in der Stadt Aachen

… aber wir haben es selbst in der Hand den Wandel zu gestalten …

Vereins-leben

Verbands-arbeit

Sucht-prävention

Gemein-schaft

Soziale Projekte

Gesund-heits-prävention

Trainer-Ausbildung

Erwachsenen-bildung