Z-15 Flankierung von eSport durch organisierten Sport unterstützen Förderung von sinnvollen digitalen Jugendbildungsprojekten statt endloser Scheindebatte

Gremium:	LAG Sport
Beschlussdatum:	28.05.2021
Tagesordnungspunkt:	NRW zusammenhalten – mit diesen Projekten erneuern wir das soziale Versprechen in bewegten Zeiten (Soziales, Wohnen, Arbeit, Gesundheit und Pflege, Kommunen, ...)

Kurzbeschreibung des Projekts, inklusive Beschreibung des Alltagsbezugs/-nutzen für die Wähler*innen

- Förderprogramm, damit "altgediente" Sportler Vorbehalte ggü. eSport ablegen
- Förderung zu einem Drittel von Hardware, einem Drittel Sozialarbeit und einem Drittel Sportanbindung
- Förderung nur, wenn Anbindung an gesellschaftliches Thema (z.B. Cybergrooming) und Einbindungeines LSB-ÜL mit "traditioneller" Sportart gewährleistet ist

Welches übergeordnete Ziel setzt das Projekt um (z.B. Verkehrswende)?

Förderung der Vermittlung persönlicher Kompetenzen im digitalen Raum

Chancen:

Endlich raus aus der Scheindebatte, ob eSport nun Sport ist, hin zu einer positiven Nutzung des Phänomens.

Schwachstellen:

Fühlt der traditionelle Sport sich benachteiligt oder erkennt er die Potentiale?

Angriffspunkte:

eSport sei nur Modethema.

Gegenargumente:

Anstelle "neumodischen Kram" zu unterstützen brauchen wir eine stärkere Unterstützung der traditionellenSportarten, insbesondere nach der Pandemie

Worin besteht der Beitrag zur Schärfung des grünen Profils, worin die Möglichkeit der kommunikativen

- eSport und org. Sport werden momentan gegeneinander gedacht, hier wird explizit das gemeinsamDenken und Arbeiten gefördert
- im außerschulischen Bereich werden digitale Kompetenzen kaum systematisch gefördert, das ändert sichhier
- gesellschaftliches Phänomen eSport wird als Hebel benutzt, um weitere sinnvolle Inhalte zu vermitteln,darunter salutogenetisches Weltbild

Unterstützer*innen

Beate Barabasch (KV Mettmann)