

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 Einbindung eines 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 traditionellen Sportarten, 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 gemeinsame Denken und Arbeiten gefördert
- im außerschulischen Bereich werden digitale Kompetenzen kaum systematisch gefördert, das ändert sich hier
- gesellschaftliches Phänomen eSport wird als Hebel benutzt, um weitere sinnvolle Inhalte zu vermitteln, darunter salutogenetisches Weltbild

Unterstützer*innen

Beate Barabasch (KV Mettmann)