

Pressemitteilung:

Gründungsveranstaltungen des Landesverbandes für E-Sport Nordrhein-Westfalen (e-sport.nrw) und des E-Sport-Landesverbandes Schleswig-Holstein (EVSH)

Köln/Kiel, 13.06.2021

Die zunehmende Bedeutung des elektronischen Sports, des wettbewerbsorientierten Gaming, des E-Sports, im politischen, gesellschaftlichen und wirtschaftlichen Kontext, wird in vielerlei Aspekten verstärkt wahrgenommen. Dabei finden sich in einigen Bundesländern inzwischen deutlich erkennbare Fortschritte in einem Diskurs, der die Chancen des E-Sports immer weiter offenlegt und verdeutlicht.

Insbesondere in Nordrhein-Westfalen und Schleswig-Holstein hat man hieraus abgeleitet, dass neue Strukturen notwendig sind, um in Bundesländern und Regionen ein starkes Sprachrohr für den E-Sport zu schaffen. Dies ist vor allem auch erforderlich, weil die Menschen einer Region ihre Eigenheiten, Sprache und Kultur kennen und verstehen, um so auf die Bedürfnisse und Erfordernisse des jeweiligen Bundeslandes eingehen zu können.

Daher haben sich in beiden Bundesländern Personen aus ganz unterschiedlichen gesellschaftlichen Bereichen zusammengefunden, um gemeinsam Landesverbände für den E-Sport in Nordrhein-Westfalen und Schleswig-Holstein zu gründen. Die gemeinsame Gründung ist darüber hinaus ein starkes Signal für den grenzüberschreitenden Zusammenhalt im E-Sport sowie die Nutzung von Synergieeffekten. Begleitet wurde der Gründungsprozess durch den eSport-Bund Deutschland (ESBD), der unter anderem bei der Schaffung einer entsprechenden Satzung für Landesverbände die Arbeitsgruppen der Länder umfassend unterstützt hat.

Die Gründungsveranstaltungen beider Landesverbände fanden parallel am 13.06.2021 statt. Es fanden sich Vertreterinnen und Vertreter nicht nur aus der E-Sport-Szene, sondern auch aus der Wissenschaft, dem traditionellen Sport, der Politik, des ehrenamtlichen Engagements und vieler weiterer gesellschaftlicher Bereiche. Das zeigt, dass die Landesverbände zukünftig ein breites Spektrum der Gesellschaft abbilden werden.

Ein weiteres Ziel, das mit der Schaffung von E-Sport-Landesverbänden verfolgt wird, ist eine strukturelle Annäherung des E-Sports an den traditionellen Sport. Dazu Dennis Bluhm, Geschäftsführer der Möllner Sportvereinigung, eines Vereins mit mehreren tausend Mitgliedern:

„Die voranschreitende Digitalisierung bewegt nicht nur die Mitglieder der Sportvereine über Online-Kurse oder weiteren neu geschaffenen digitalen Sportangeboten. Vielmehr wirkt sie als umfassendes Handlungsfeld direkt in die Kultur der Mitgliederstruktur hinein und zeigt somit auch neues Potenzial im sportlichen sowie Engagement Bereich auf. Sportvereine sind und waren immer ein Querschnitt unserer Gesellschaft. E-Sport ist der jeweiligen Jugendkultur im Verein ein immer stärker werdendes Anliegen und somit auch ein zu betrachtender Bestandteil bei der zukünftigen Ausrichtung der Sportvereine. „Zusammen wachsen!“ ist unter anderem das Credo im Sport in Schleswig-Holstein.“

Ferner steht die politische Arbeit und die gesellschaftliche Aufklärung zum E-Sport im Fokus der Verbandsarbeit. Daher werden beide Landesverbände auch eng mit dem Bundesverband ESBD zusammenarbeiten.

Martin Müller, Vizepräsident des ESBD und Leiter des Bereichs Breitensport im Verband, hat die Entstehung der Landesverbände unterstützend begleitet und äußert sich wie folgt zur Gründung:

„Landesverbände stärken den organisierten E-Sport in Deutschland und sind Ausdruck des wachsenden gesellschaftlichen Interesses. Wir freuen uns, die Gründungen der ersten E-Sport Landesverbände in

Nordrhein-Westfalen und Schleswig-Holstein mitzugestalten und sind zuversichtlich, dass es auch in anderen Bundesländern solche Entwicklungen geben wird.“

Außerdem zeichnet sich Martin Müller für die Projektleitung des ersten Landesentrums für E-Sport verantwortlich, das sich in der Schleswig-Holsteinischen Landeshauptstadt Kiel befindet.

Der neu gewählte Präsident des e-sport.nrw, Andy Franke aus Leverkusen, blickt mit großer Motivation den anstehenden Aufgaben entgegen und freut sich über die Gründung:

„Mit der Gründung des Landesverbandes für E-Sport Nordrhein-Westfalen ist es uns gelungen, einen wichtigen Schritt zur weiteren Organisation des E-Sports zu gehen. Durch die wachsende Anzahl an Vereinen, Hochschulgruppen und weiteren E-Sportlerinnen und E-Sportlern, sowie von Unternehmen im Feld des E-Sports, wurde der Bedarf an einer regional agierenden Organisationsform immer größer. Diesen Bedarf wollen wir mit dem nordrhein-westfälischen Landesverband bedienen. Ein besonderes Augenmerk liegt dabei darauf einen echten Mehrwert für die Mitglieder und den E-Sport in NRW zu bieten. Ich freue mich darauf gemeinsam mit einem tollen Team den E-Sport in unserem Land voranzutreiben, Dienstleister für die Verbandsmitglieder zu sein und deren Interessen in Politik, Gesellschaft und auf Bundesebene zu vertreten. Ich bedanke mich ganz herzlich bei all unseren Gründungsmitgliedern für das ausgesprochene Vertrauen.“

Komplettiert wird das Präsidium des e-sport.nrw durch die Vizepräsidenten Marius Loewe aus Köln, Jürgen Janke aus Paderborn, Kai Kratzsch aus Bielefeld und die Vizepräsidentin Franziska Seitz aus Bonn. Darüber hinaus konnten mit Dr. Tobias Scholz von der Universität Siegen bereits eine Person gefunden werden, welche das operativ arbeitende Ressort Wissenschaft und Forschung begleitet und den Aufbau eines wissenschaftlichen Beirates mit vorantreiben wird. Der Physiotherapeut Lukas Gennrich wird das Ressort „sicherer E-Sport“ begleiten und erste Strukturen mit aufbauen.

Zum 1. Vorsitzenden des nördlichsten Bundeslandes, in dem E-Sport seit 2019 eine offizielle Förderung erhält, wurde Martin Freese gewählt, der sich ebenfalls über die Gründung freut:

„In Schleswig-Holstein hat sich in Sachen E-Sport über die letzten Jahre sehr viel bewegt. Von der Schaffung eines Landeszentrums in Kiel, über die Entstehung eines Leistungszentrums in Flensburg bis hin zum politischen Willen zur Umsetzung einer bundesweit einmaligen Förderung des elektronischen Sports. Auch der traditionelle Sport zeigt großes Interesse am E-Sport, etwa durch die Plattform liga.sh des Schleswig-Holsteinischen Fußballverbandes. Ich freue mich daher sehr darauf, den E-Sport im Land gemeinsam mit dem Verband weiter voranbringen zu können und bedanke mich für das Vertrauen der Gründungsversammlung.“

Darüber hinaus setzt sich der Vorstand aus der stellvertretenden Vorsitzenden Jana Möglich, dem stellvertretenden Vorsitzenden Phillip Ebben, dem Finanzvorstand Daniela Stahl, dem Jugendvorstand Leon Felgendreher und dem Beisitzer Dennis Bluhm zusammen. Auch in Schleswig-Holstein konnten Fachbereiche bereits mit Dennis Bluhm als Vertreter des traditionellen Sports und Hendrik Niebergall sowie Oliver Welling für Events und Vernetzungsarbeit besetzt werden. Ferner werden den EVSH die Beiräte Prof. Dr. Jens Junge als Vertreter des game-Verbandes für Schleswig-Holstein und Timo Schöber, der aus Gründen der wissenschaftlichen Neutralität für keinen Verbandsposten zur Verfügung stand, beratend begleiten. Für die Zusammenarbeit mit dem Landeszentrum für E-Sport und Digitalisierung ist als Beirat Dennis Bluhm verantwortlich. Die Stabsstellen wurden im Bereich Technik mit Phillip Ebben und im Bereich Presse mit Thomas Grünberg besetzt.

Es bedanken sich der Vorstand aus Schleswig-Holstein und das Präsidium aus Nordrhein-Westfalen beim ESD für die Unterstützung beim Gründungsprozess. Außerdem planen der e-sport.nrw und der EVSH die partnerschaftliche Verbindung, die beide Landesverbände während des Gründungsprozesses gepflegt haben, auch über diesen hinaus beizubehalten.

Über den Landesverband für E-Sport Nordrhein-Westfalen (e-sport.nrw)

Mit dem e-sport.nrw verfügt das bevölkerungsreichste Bundesland Deutschlands über einen eigenen E-Sport-Landesverband. Dieser ist in NRW in Sachen E-Sport Ansprechpartner für Politik und Vertreter aus unterschiedlichen Bereichen der Gesellschaft. Die Aufgaben des Verbandes bestehen unter anderem in der Kooperation mit dem traditionellen Sport, der politischen Interessensvertretung, der Forcierung wissenschaftlicher Arbeit und der Erklärung des gesamten Themenkomplexes E-Sport. In allererster Linie aber versteht der Verband sich als Dienstleister und Ansprechpartner für seine Mitglieder und möchte in enger Zusammenarbeit mit diesen den E-Sport im Land weiter qualitativ hochwertig entwickeln.

Der Verband hat seinen Sitz in Köln.

Über den E-Sport-Verband Schleswig-Holstein (EVSH)

Der EVSH fungiert als Landesverband für E-Sport in Schleswig-Holstein. Als Fachsportverband agiert der EVSH in den Feldern der politischen Arbeit, der Vernetzung, der Schnittstelle zum traditionellen Sport, der Unterstützung wissenschaftlicher Arbeit und der Aufklärung des gesamten Themenkomplexes E-Sport.

Der Verband hat seinen Sitz in der Landeshauptstadt Kiel.