Kreis Nordfriesland

Westküste

Revolution 1918: Ausstellung in Husum

HUSUM Seit Mai tourt die Wanderausstellung "Revolution 1918 – Aufbruch in Schleswig-Holstein" durch den ganzen Norden. Von heute an bis zum 26. September macht sie auf dem Vorplatz des Kreishauses in Husum Station. Mit im Gepäck sind: Zahlreiche, zum Teil erstmals veröffentlichte Bilddokumente und vertonte Quellen, die an einen Wendepunkt deutscher Geschichte erinnern: Den Kieler Matrosenaufstand, der innerhalb weniger Tage zu einer revolutionären Bewegung heranwuchs und zur Beendigung des 1. Weltkrieges führte. Die Ausstellung, die in zwei roten Überseecontainern untergebracht ist, zeichnet ein vielseitiges Bild der historischen Ereignisse nach, die untrennbar mit Schleswig-Holstein verbunden sind.

Die Ausstellung wird täglich von Vermittlern der Landeszentrale für politische Bildung betreut, die Interessierten Rede und Antwort stehen. Vor allem Schulklassen sind willkommen. "Diese Wanderausstellung bietet eine gute Gelegenheit, den Geschichtsunterricht für Schülerinnen und Schüler im ganzen Land zu bereichern und insbesondere den regionalen Bezug zu vermitteln", so Bildungsministerin Karin Prien in einer Mitteilung.

Lehrer können den Besuch der Ausstellung gezielt vorbereiten: Die Abteilung Geschichtsdidaktik des Historischen Seminars der Kieler Uni hat Material erstellt, das unter www.aufbruch1918.de kostenlos zum Download bereit steht. Die Ausstellung ist täglich von 10 bis 18 Uhr geöffnet. Der Eintritt ist kostenlos. Näheres und Anmeldungen für Führungen unter: www.aufbruch1918.de, E-Mail: fuehrungen@aufbruch1918.de oder Julia Buchholz, Telefon 0431/9885787.



Zonixx ist sein Spitzname: Michele Köhler (vorn), E-Sport-Coach, gewährt Kristina Herbst und Messe-Chef Arne Petersen einen Einblick in Computerspiele.

FOTOS: BANDIXEN

Hohe Potenziale im E-Sport

Kongress in Husum: Sport und Wirtschaft versprechen sich Vorteile – und der Landtag will heute über die Förderung beraten

Von Birger Bahlo

NORDFRIESLAND Aus Spielern sind Sportler geworden das ist die wohl wichtigste Erkenntnis der Besucher, die gestern im Nordsee-Congress-Centrum in Husum eine Tagung zu den Potenzialen des E-Sports verfolgten. Der Sport hat sich aus den Spiele-Partys per PC verkabelter Jugendlicher entwickelt, dem heute mit Doping-Kontrollen und

"Mein siebenjähriger Sohn betont die Fähigkeiten, die er beim Videospiel erworben hat."

Maren Schulz Bundesverband Game

Ranglistenturnieren eine ähnliche Bedeutung wie Fußball, Golf oder Tennis beigemessen wird. Maren Schulz vom Verband der deutschen Games-Branche behauptete: Der Umsatz im Bereich der Videospieüberrunden – mit 130 zu 100 Millionen Euro.

Die Zeiten, in denen die Wettkämpfe mit Spielen wie Counter Strike oder League of

Legends bei Cola und Chips ausgetragen wurden, scheinen vorbei zu sein. "Auch meine Mama kam damals noch ins Zimmer gerannt und hat gesagt, ich solle den Scheiß' ausmachen", erzählt gestern der 27-jährige Michele Köhler mit dem Spitznamen Zonixx. Heute verdient er damit Geld, etwa als Coach für andere.

Er nahm Eltern den Wind aus den Segeln, die das für unnützen Kram halten. Weil die Gamer, wie sie sich nennen, internationale Gegner haben, lernen sie in kurzer Zeit Englisch oder andere Sprachen. Weil sie auf perfekte Computertechnik angewiesen sind, seien sie fitter als andere für die digitale Arbeitswelt - von dem körperlichen und mentalen Vorsprung ganz zu schweigen.

Die Lobbyistin vom Bundesverband erzählte von einem Dialog mit ihrem siebenjährigen Sohn, der seine neuen Fähigkeiten aufzählte: Englischkenntnisse, räumliches Denle werde 2020 den im Handball ken und Stressbelastbarkeit. "Er betonte auch sein gutes strategisches Denken - das machte mir dann im weiteren Verlauf der Erziehung durchaus zu schaffen", sagte sie mit einem Augenzwinkern.

Wie sportlich sind E-Sportler denn nun? Diese Frage beantwortete Dr. Christopher Grieben vom Institut für Bewegungstherapie ander Sporthochschule Köln. Er kam direkt von der Kölner Gamescon mit – nach eigenen Angaben – 370 000 Besuchern aus 114 Ländern.

500 000 Gamer, wie sie sich international nennen, hat Dr. Grieben vom Institut für Bewegungstherapie ander Sporthochschule Köln mit seinen Studien erreicht. Blutdruck, Speichel und Cortisol als Stress-Indikator seien analysiert worden. Außerdem wurden sie nach akuten körperli-

chen Beschwerden befragt. Den einen tat der Rücken weh, anderen die Augen. Grieben hatte nicht vor, sie über Ernährung und Gesundheit zu belehren, sondern bekam sie mit der Frage zu fassen, ob sie sich vorstellen könnten, für mehr Erfolge bei ihren Videospielen gezielt sportliche Übungen machen zu wollen. Das Beispiel zeigt, wie aus Gamern Spitzensportler geworden sind. Besonders ausgeprägt seien bei ihnen die Auge-Hand-Koordination, Wahrnehmung und Aufmerksamkeit, Ausdauer und Motorik.

Kristina Herbst, Staatssekretärin in dem für Sport zuständigen Innenministerium,

unterstrich, dass ihrer Ansicht nach in Schleswig-Holstein die traditionellen Sportvereine eingebunden werden sollen. Der Landtag diskutiert heute einen Antrag der Regierungsfraktionen und des SSW. Die Politiker sollen prüfen, wie E-Sport im Lande gefördert und eine E-Sport-Akademie an der Fachhochschule Westküste eingerichtet werden könne. Sie wollen sogar, dass die Bundesregierung über die Abgabenordnung E-Sport als gemeinnützig anerkennt - eine Forderung, die in Berlin nicht für Begeisterung sorgt.

Fabian Bornemann Flensburg, Vorsitzender des Vereins eSport Nord, ist derweil unterwegs, die Vorstände von Sportvereinen zu überzeugen, dass mit E-Sport ganz neue Mitgliederschichten angesprochen werden könnten.

Parallel zur Landtagssitzung startet die Messe Husum heute die nächste Gaming Convention. Dann sitzen wieder 700 Sportler vor den Rechnern und verbinden sich per Live-Stream im Internet mit anderen. Im Vorjahr waren es 162000, die sich in vier Sprachen unterhielten.



Per Skype warb Niklas Timmermann vom Verband der deutschen Games-Branche für die Verbreitung des E-Sports.

