



HOCCHSCHULSPORT



E-Sports

Sommer-Universiade 2017

Forum Studis

2017

39 Steuereinheiten mit einer Kraft von über 250 Newton.

Deine Hand.

Weil die beste Technik menschlich ist.

Und falls doch mal etwas ist, ermöglichen wir für
unsere Versicherten moderne Hightech-Prothesen.

dietechniker.de

TK
Die
Techniker

Herausgeber

Allgemeiner Deutscher
Hochschulsportverband e.V.
Max-Planck-Str. 2
64807 Dieburg
Telefon +49 6071 2086-10
Telefax +49 6071 2075-78
adh.de

ISSN-Nummer

1869-4500

Redaktion und Gestaltung

Malin Hoster
hoster@adh.de
Telefon +49 6071 2086-13

Fotos

adh
ESL | Adela Sznajder
ESL | Patrick Strack
Karlsruher Institut für Technologie
Unisport der TU Kaiserslautern
Der Brecher
Peter Leßmann
Prof. Dr. Andreas Hebbel-Seeger
Matthias Rüger
Johann Friedrich Penther
Dr. Petra Bischoff-Krenzien

Erscheinungsweise

Viermal jährlich
Für Mitglieder gratis

Druck

TZ Verlag & Print GmbH
Bruchwiesenweg 19
64380 Roßdorf

Namentlich gekennzeichnete
Beiträge geben nicht zwangsläufig
die Meinung der Redaktion wieder.
„hochschulsport“ erscheint im 44.
Jahrgang

Gefördert durch das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ), aus Mitteln des Kinder- und Jugendplanes (KJP) des Bundes durch die Deutsche Sportjugend (dsj).

nachgefragt

Ist eSport Sport? 4
eSport am Karlsruher Institut für Technologie 6
Sports Events 4.0 – the virtual reality of sports 7
eSport im Unisport Kaiserslautern 10

marketing

Die Partner der Studierenden-Nationalmannschaft 12

gesundheitsförderung

MyHealth: Aufbau eines lebensweltorientierten Studentischen Gesundheitsmanagements (SGM) 14

bildung & entwicklung

Sportinfrastruktur im Hochschulsport 18

wettkampf

Sommer-Universiade 2017 - Das Team hinter dem Team 21

studentisch

Forum Studis 25

Partner des Hochschulsports

SPORT-THIEME®

Gesundheitspartner



Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses des Deutschen Bundestages

Ist eSport Sport?

Um zu entscheiden, ob eSport als Sport gelten kann, bedarf es zunächst einer Definition des Begriffs „Sport“. Viele geführte eSports-Diskussionen scheitern leider bereits an dieser Hürde. Sport besitzt keineswegs eine in den Stein gemeißelte Definition, sondern ist vielmehr ein weltweit benutzter, umgangssprachlicher Begriff. Daher bedarf es immer einer a priori Annahme über die Bedeutung des Sportbegriffs, bzw. die Sichtweise einer Instanz, für deren Zwecke die Definition stattfindet. Unter vielen möglichen Sichtweisen sind vor allem drei für den eSport relevant: Eine sprachphilosophische Definition des Sports (Sicht der Gesellschaft), eine pragmatische Definition (Sicht z.B. des DOSB) und eine moralisch-ökonomische Definition (Sicht des Staates, bzw. der Finanzbehörde).

Der österreichisch-britische Philosoph Ludwig Wittgenstein lieferte mit „Die Bedeutung eines Wortes ist sein Gebrauch in der Sprache“ einen der prominentesten philosophischen Ansätze zur Definition von Begriffen. Eine wissenschaftliche Aufarbeitung dieses Ansatzes liefert das Prototypenmodell, welches in Arbeiten von Willimczik und Haverkamp in etlichen Publikationen auf den Sportbegriff angewendet wurde. Dabei werden in einem ersten Schritt durch eine Literaturanalyse eine Vielzahl von bedeutungstragenden Merkmalen des Begriffs zusammengestellt. Beim Sport sind das unter anderem: Publikum, Glück, Zufall, Anstrengung, Schweiß, Teamgeist, Solidarität, Spaß und Entspannung. In einem zweiten Schritt werden diese Merkmale von Versuchspersonen hinsichtlich ihrer Relevanz für vermeintlich sportliche Tätigkeiten bewertet. Die Analysen von Willimczik und Haverkamp ergaben dabei für den Sport-



Intel Extreme Masters in Katowice. ESL | Foto: Adela Sznajder

begriff sechs Teilkategorien, in die sich sportliche Tätigkeiten gliedern lassen: Professioneller Leistungssport, traditioneller Sport, sportnahe Hobbys, künstlerischer Showsport, Erlebnissport und Gesundheitssport. In ihrer Relevanz für die Einordnung des eSports stehen hier vor allem der professionelle Leistungssport (Aggressivität, Show, Publikum, Leistung), der traditionelle Sport (Wettkampf, Leistung, Teamgeist, Solidarität) und die sportnahen Hobbys (Glück, Zufall, Langlebigkeit, Monotonie, Entspannung, Regeneration) heraus. Zwar sind sich Insider einig, dass eSport sowohl die Merkmale des Leistungssports als auch des traditionellen Sports erfüllt, es liegt jedoch bisher keine Studie dazu vor, ob die Mehrheit der Menschen diese Meinung teilt. Zur Zeit ist das eher noch zu bezweifeln. Eine Anerkennung durch die Gesellschaft und damit die Anerkennung als Sport in der sprachphilosophischen Definition, hängt also vor allem von der Aufklärungsarbeit der Medien und der Szene selbst ab.

Im zweiten, pragmatischen Ansatz stellt sich die Frage, ob relevante Organisationen, Gremien oder Instanzen den eSport als Sportart innerhalb ihrer Sportdefinition ansehen. Der Deutsche Olympische Sportbund (DOSB) erkennt eSport als Sportart derzeit nicht an und begründet dies unter anderem mit dem Fehlen einer „die Sportart bestimmenden motorischen Aktivität“. Sieht man einmal über den deutschen Schachbund als Gründungsmitglied des DSB (jetzt DOSB) hinweg und erkennt man die Sportart bestimmende Aktivität bei Billard und Dart, so ist zumindest noch beim Sportschießen der Unterschied in der eigenmotorischen Aktivität zu vielen eSport-Disziplinen fraglich. Hier muss sich der eSport allerdings an die eigene Nase fassen, denn es fehlt bisher an einer klaren Strukturierung des Sportanwärters in definierte Disziplinen. Nur wenn die Aktivitäten des eSport möglichst klar und vollständig definiert werden, kann eine Bewertung durch den DOSB erfolgen.

Eine weitere Hürde zur Anerkennung als Sportart durch den DOSB ist die Gemeinnützigkeit. Die Förderung des Sports gilt in Deutschland als gemeinnützig. Was allerdings in diesem Zusammenhang - nämlich aus einer moralisch-ökonomischen Sichtweise - als Sport gilt, entscheidet die Finanzbehörde. Nur Sportarten, die von der Finanzbehörde anerkannt werden, werden auch vom DOSB gefördert. Der Sportbegriff aus Sichtweise der Finanzbehörde umfasst nach § 52 Abs. 2 Nr. 2 S. 1 der Abgabenordnung unter anderem „[...] eine körperliche, über das ansonsten übliche Maß hinausgehende Aktivität, die durch äußerlich zu beobachtende Anstrengungen oder durch die einem persönlichen Können zurechenbare Kunstbewegung gezeichnet ist“. Auch wenn hier durch den zweiten Teil des Satzes durchaus ein Schlupfwinkel für den feinmotorischen eSport gegeben ist, muss man sich kritisch mit der Frage auseinandersetzen, ob das Betreiben von eSports in Vereinen die Allgemeinheit selbstlos fördert. Hier gilt es zu erörtern, ob die Gründung von eSports-Vereinen die Inaktivitätszeiten der Mitglieder signifikant erhöht. Zusätzlich gilt es, die positiven Seiten des Vereinslebens abzuwägen, allem voran die Möglichkeit, dass man in Vereinen auf verschiedenste Art Einfluss auf die sonst nur schwer greifbare Zielgruppe der Gamer nehmen kann. Die Nachfrage an Offline-Events bei Hochschulgruppen wie eSUKA ist groß, und beim KIT SC eSports durchaus größer als in anderen Abteilungen. Man trifft sich zum Grillen, Feiern, für Teamfotos, zum Planen von Events oder besucht gemeinsam Veranstaltungen. Dabei wird uns immer deutlicher, dass die sozialen Kontakte eine wichtige Triebkraft der Bewegung sind. Auch wenn man das mit Computerspielen assoziierte Bild des im dunklen Zimmer sitzenden Kindes nicht von der Hand weisen will, sollte man sich zumindest fragen, wie es dazu kommt. Computerspielen macht Kindern und Jugendlichen Spaß und die Industrie investiert Milliarden, damit das auch so bleibt. Nun ist es an uns, damit bestmöglich umzugehen.

Was muss getan werden?

Trotz aller Vorsicht beim Umgang mit eSport in Deutschland sollten wir es nicht versäumen, den besonnenen Blick auch einmal in die Ferne zu richten. Denn was wir dort sehen sind über 80 Länder, in denen eSports offiziell als Sportart anerkannt wird, darunter nicht nur eine Vielzahl der asiatischen Länder, sondern auch Großbritannien, die Niederlande, Schweden, Bulgarien und seit der Vergabe von staatlichen Athletenvisa für eSportler auch die USA. Die Tendenz zur staatlichen Anerkennung des eSport ist steigend, so beispielsweise auch in Frankreich, wo am 12. Mai 2017 ein Gesetz zur Regulierung der eSport-Szene erlassen wurde, welches unter anderem professionellen eSport als Beruf definiert.

Um eSports in Deutschland weiter zu etablieren, gilt es zunächst zwei Probleme zu lösen. Das erste ist die Strukturierung des eSports. Genau wie sichergestellt werden muss, dass ein gemeinnütziger Leichtathletikverein nicht nur die Disziplin Tauziehen anbietet, darf ein eSports-Verein nicht nur das Smartphonespiel Candy Crush Saga anbieten. Empfehlenswert wäre hier ein direkt vom DOSB einberufenes Expertengremium, welches die Strukturierung des eSports in Deutschland einleitet, Disziplinen benennt und mit den jeweiligen

Softwarebetreibern über Unterstützungen verhandelt. Auf dieser Grundlage kann ein zweckmäßiger und von allen Protagonisten anerkannter Verband gegründet werden, der sowohl die Interessen des DOSB in die eSport-Vereinigungen trägt, als auch die Interessen der eSports-Akteure gegenüber dem DOSB vertritt.

Das zweite Problem ist das der Gemeinnützigkeit. Um als Sportart beim DOSB anerkannt zu werden, ist Gemeinnützigkeit derzeit eine notwendige Bedingung. Aus steuer- und vereinsrechtlicher Sicht wäre das Eintreten eines nicht gemeinnützigen eSports-Verbandes beim DOSB organisatorisch nur schwer zu bewerkstelligen. Trotzdem gilt es, sowohl diese Möglichkeit in Betracht zu ziehen, als auch auf politischer Ebene die Anerkennung qualitätsgesicherter eSports-Vereine als gemeinnützig zu diskutieren. Dass das Erlangen der Gemeinnützigkeit für neue Sportarten nicht unmöglich ist, zeigt ein Urteil des Hessischen Finanzgerichtes vom 23.06.2010, in dem die Förderung des Drehstangen-Tischfußballs als gemeinnützig erklärt wurde.

■ Steffen Schmidt

Karlsruher Institut für Technologie
Institut für Sport und Sportwissenschaft



Intel Extreme Masters in Katowice. ESL | Foto: Patrick Strack



eSports am Karlsruher Institut für Technologie

Seit April 2017 kann man beim KIT Sport Club in einer eigenen Abteilung eSports betreiben. Bisher wird nur der prominente Titel League of Legends (LoL) angeboten, weitere Disziplinen sind aber bereits in Planung. Beim KIT SC erwarten den ambitionierten eSportler feste Trainingszeiten, Fotoshootings, Trikots, Sponsoren, ein Teammanager und vor allem der sportliche Wettkampf. Der KIT SC stellt in League of Legends ein erfolgreiches Team in der University eSports Germany Liga (UEG), wo man in jeweils halbjährigen Seasons um die Playoffs und den Titel spielt. Wer beim KIT SC LoL in der ersten Mannschaft spielt, wird nicht nur jedes Wochenende von 50 bis 100 Fans in der Liveübertragung der Spiele angefeuert, sondern vertritt auch gleichzeitig seinen Verein und seine Universität. Aus diesem Grund gelten die Leitlinien des KIT SC auch für eSportler: Die Liebe zum Sport, Fairness, Wertschätzung, Respekt und ein guter Gastgeber sein.

Initiiert hat dieses Angebot die Hochschulgruppe „eSports United Karlsruhe“, kurz eSUKA. In der Hochschulgruppe engagieren sich über 100 aktive Mitglieder für alles, was mit eSports zu tun hat. Neben der Teilnahme in den Ligen der verschiedenen eSports-Titel lädt eSUKA wöchentlich zu Events wie dem Besuch von Veranstaltungen, Public Viewings, Get-togethers oder Orgatreffen ein. Sogar eine Kooperation mit einer Schule

existiert, bei der eSUKA die Austragung eines eSports-Turniers unterstützt. Aufgrund der großen Nachfrage im Jahr 2015 fand das Public Viewing des Finales der League of Legends WM 2016 in Kooperation mit einem städtischen Kino statt. Trotz eines Kontingents von 500 Plätzen mussten Fans wieder nach Hause geschickt werden, weil der Andrang zu groß war. Dass eSports den aktuellen Zeitgeist trifft, wurde dieses Jahr auch beim Verteilen der Flyer für den eSUKA Infoabend deutlich: „Flyer, nein Danke!... eSports? An der Uni? Zeig mal her“. Zu Beginn jedes Semesters veranstaltet eSUKA einen Infoabend für Interessierte, wo auch dieses Jahr vor vollem Hörsaal samt Presse die Aktivitäten des kommenden Semesters vorgestellt wurden.

Die Hochschulgruppe hat sich in den vergangenen Jahren hartnäckig dafür eingesetzt, eSports am KIT eine Plattform zu schaffen und mehrfach um Aufnahme in das Hochschulsportangebot des KIT gebeten. Anfang 2017 haben diese Bemühungen dann Erfolg gezeigt. Am KIT wurde entschieden, eSports nicht nur in das Hochschulsportangebot aufzunehmen, sondern auch eine eigene Abteilung im Sportverein des KIT zu gründen. Damit ist das KIT einer der Vorreiter für die Förderung des elektronischen Sports.

■ Steffen Schmidt
Abteilungsleiter eSports beim KIT SC



KIT SC eSports



**University eSports Germany
Season 4**

www.esuka.de/kitsc

ONE PASSION, ONE CLUB. KITSC.



Sports Events 4.0 – the virtual reality of sports

Im September 2017 setzen sich in Hamburg Praktiker und Theoretiker mit der digitalen Zukunft des Sports in der HafenCity Universität Hamburg auseinander. Der vom Hochschulsport Hamburg als Veranstalter gemeinsam mit der Hochschule Macromedia Hamburg verantwortete 17. International Hamburg Congress on Sport, Economy and Media steht ganz im Zeichen der Digitalisierung. Unter dem Motto: „Sports Events 4.0 – the virtual reality of sports“ diskutieren die Teilnehmenden über Digitalisierung im Sport und die sich daraus ergebenden Veränderungen für den Sport selbst und die Sportkonsumentinnen und Sportkonsumenten. Schirmherr ist wie im Vorjahr der Hamburger Innensenator Andy Grote.

Die Welt des Sports verändert sich kontinuierlich. Diese Erkenntnis ist nicht neu, denn Sport war und ist ein dynamisches Konstrukt, das gesellschaftliche Entwicklungen aufnimmt, abbildet und davon beeinflusst wird. Gleichzeitig geht es dabei um einen Wandel, der nicht nur das Geschehen auf den Spielfeldern dieser Welt betrifft sondern auch unsere soziale Interaktion. Die voranschreitende Digitalisierung ist längst auch in der Sportwelt angekommen. Der Einsatz elektronischer Geräte im Wettkampf zur objektiven Beurteilung der Einhaltung von Regeln oder der Analyse des sportlichen Gegenübers oder im Training zur Leistungsentwicklung der Athletinnen und Athleten ist längst etabliert.

Darüber hinaus verändern neue Technologien zunehmend die Interaktion zwischen Veranstaltenden, Zuschauenden und Athletinnen und Athleten. Für die ausrich-

tenden Institutionen stellt das eine wachsende Herausforderung bei der Gestaltung von Wettbewerben dar, insbesondere bei sportlichen Großveranstaltungen. Bild- und Rechteverwertung gerät zur Herausforderung, wo jeder Zuschauer in der Lage ist, selbst einen Lifestream zu produzieren. Die aktuelle Diskussion um die Wirkungen auf das Berufsfeld Sportjournalismus zeigt, dass diejenigen über die bisher berichtet wurde, immer öfter diese Berichterstattung selbst übernehmen und sich und ihre Leistung viel unmittelbarer kommunizieren können, als der klassische Journalismus das mit Interview und Recherche kann.

Neue Technologien eröffnen dem „Homo Ludens“ die Möglichkeit rund um die Uhr über Onlineplattformen miteinander in Kontakt zu treten, sich miteinander zu messen, ein Ranking zu erfahren, ganz ohne

Titel: „Sports Events 4.0 – the virtual reality of sports“

Datum: 04. und 05. September 2017

Ort: HafenCity Universität Hamburg

Veranstalter:

Hochschulsport der Uni Hamburg & Campus Hamburg der Hochschule

Macromedia

Info:

<http://www.symposium-hamburg.com/>

institutionalisierte Strukturen. Durch technische Entwicklungen ist eine Alternative zu dem, was wir bisher als „Sport treiben“ verstanden haben, entstanden. Die Umsätze im eSport/eGame-Bereich explodieren, „eSport-Events“ locken wachsende Besucherzahlen an und eine Professionalisierung der Spielerinnen und Spieler hat längst eingesetzt.

Mit eben diesem Spannungsfeld setzt sich der Kongress auseinander. Unter dem Titel „Sports Events 4.0. – the virtual reality of sports“ treffen am 4. und 5. September 2017 Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler auf Praktikerinnen und Praktiker, die sich täglich ganz praktisch mit den Themen der



Organisation, Kommunikation oder Marketing von Sport auseinandersetzen. Sie alle erleben die Veränderungen, gestalten diese bereits mit oder haben Entwicklungen vorangetrieben. Der Kongress bringt die verschiedenen Ansatzpunkte zusammen und Experten und Interessierte miteinander ins Gespräch. In diesem Jahr wird die Veranstaltung aufgrund der umfangreichen Beteiligung von Expertinnen und Experten aus Europa und USA erstmalig komplett in Englisch durchgeführt.



Besonders freuen sich die Organisatoren darüber, dass die „International Association for Communication and Sport“ (IACS) als Partner für das Zusammentreffen im Herbst gewonnen werden konnte. Die IACS ist eine der wichtigsten Vereinigungen im Bereich Sportkommunikation. Ihre Mitglieder stellen ein weltweites Netzwerk aus Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftlern, Praktikerinnen und Praktikern, welche Sport als kommunikatives Phänomen erforschen, praktizieren und erleben. Mit einem Keynote-Vortrag von Dr. Galen Clavio (Indiana University, USA) sowie weiteren Vorträgen von Dr. Lauren Reichart Smith (Indiana University, USA) und ihren Vorstandskolleginnen Dr. Ann Pegeraro (Laurentia University, USA) und Dr. Sandy Alspach (Ferris State University, USA) wird der Verband den Kongress inhaltlich bereichern und persönlich vertreten sein.

Neben ihnen wird u.a. Prof. Raymond Boyle (University of Glasgow, UK) in seinem Keynote-Vortrag über die Ergebnisse seiner Forschung zu den Interdependenzen zwischen Sport, Medien und Digitalisierung berichten. Prof. Dr. Andreas Hebbel-Seeger (Hochschule Macromedia, GER), unterstützt von Prof. Dr. Horky (Hochschule Macromedia, GER), wird auf die Konsequenzen des Einsatzes von Drohnen auf die zeitgemäße Ausbildung im Bereich Sportjournalismus näher eingehen. Andre Fläckl (Sport- und Entertainmentagentur Lagardere) und Robert Zitzmann (Werbeagentur Jung von Matt) werden auf die Auswirkungen der Digitalisierung im Sport für das Sponsoring eingehen. Welche Wege müssen hier beschritten werden, um Sport vor dem Hintergrund dieser Entwicklung zu vermarkten, mit diesen Schritt zu halten und so den Kontakt zu Aktiven und Zuschauenden nicht zu verlieren?

Wie sich die Veränderungen derzeit schon ganz praktisch zeigen, darauf geht u.a. Arne Peters (ESL Turtle Entertainment) in seinem Beitrag zur Entwicklung von eSportevents im vergangenen und zukünftigen Jahrzehnten ein. Von der Entwicklung von eSports in Deutschland werden der Gründer der Deutschen eSport-Schulmeisterschaft, Peter Lemcke, sowie der Initiator des RoboCup, Dr. Ansgar Bredendfeld, berichten.

Mit dem diesjährigen Schwerpunkt wird ein Thema aufgegriffen, das auch den Hochschulsport seit einiger Zeit beschäftigt und das neue Herausforderungen mit sich bringt. Es verändert die Nutzenden und ihre Anforderungen. Mit diesen gilt es sich auseinanderzusetzen, wenn der Hochschulsport auch weiterhin einen wichtigen Stellenwert im Leben von Studierenden spielen möchte und die erste Anlaufstelle für ihre sportliche Aktivität bleiben will. So gilt es zum einen auf die Veränderungen im individuellen Sportverhalten zu reagieren. Die Möglichkeiten des informellen Sporttreibens erweitern sich und mit ihnen das Verhalten, sich abseits von festen Rahmen wie sie Vereine oder der Hochschulsport zur Verfügung stellen, zu treffen und sich in Wettbewerben zu messen. Wie können diese Aktive dennoch an den Hochschulsport gebunden werden?

Die Regeln zur medialen Verwertbarkeit von Sportevents verändern sich und damit auch die Chancen für den Hochschulsport, Aktive und Zuschauende in ihre Veranstaltungen einzubinden und langfristig für diese immer wieder Menschen zu begeistern und zu gewinnen. Innovationen im Sportbereich gehen derzeit vor allem mit einer Digitalisierung des Sports einher, sowohl in als auch abseits der jeweiligen Wettkampfbereiche.

Der Hochschulsport wird sich mit der Thematik eSports in Zukunft verstärkt auseinandersetzen. Für immer mehr Menschen ist diese





Art des Wettstreits eine attraktive Alternative zum „klassischen Sport“. Bei den Asia Games 2018 wird es einen ersten Medaillenwettbewerb in einer eSport-Disziplin geben und das IOC hat gerade erst einen hochdotierten Vertrag mit ALIBABA abgeschlossen, dem digitalen Ableger des Wanda-Konzerns und mit dem Olympic Channel einen eigenen Bereich gegründet, der sich mit diesen Herausforderungen auseinandersetzt. Den Organisatoren ist es gelungen, mit Sven Busch einen leitenden Mitarbeiter des Olympic Channels nach Hamburg zu holen.

Die aktuelle Generation von Studierenden, die sogenannten „digital natives“, ist mit elektronischen Medien aufgewachsen und bezieht diese selbstverständlich in ihren Alltag mit ein.

Ein Studium ohne Internet oder Computer zu absolvieren ist eigentlich nicht mehr möglich. Dass sich die Nutzung auch auf den gesamten Freizeitbereich erstreckt ist nachvollziehbar. In einigen Hochschulsporteinrichtungen entstehen bereits die ersten eSport-Angebote. Wir müssen uns damit

auseinandersetzen, wie wir dieser Entwicklung begegnen, aber auch damit, ob und wie sie mit unserem Verständnis von Sport vereinbar ist.

Die Chancen, die der skizzierte Wandel mit sich bringt, sollten wir ergreifen, die angestoßenen Prozesse aktiv in unserem eigenen Sinne zu gestalten und gewinnbringend in den Kontext des Hochschulsportes einzubauen. Um zugleich die möglichen Risiken einzudämmen ist eine Auseinandersetzung mit den Herausforderungen unerlässlich. Die Mitgliedshochschulen und der Verband werden zukünftig eine Position zur neuen virtuellen Realität im Sport finden müssen.

Der Hamburger Kongress für Sport, Wirtschaft und Medien möchte einen Beitrag dazu leisten und Diskussionen anregen.

Kongresshistorie

Im Jahr 2000 fand dieser Kongress erstmals statt. Ursprünglich im Rahmen der Bewerbungsaktivitäten Hamburgs um die Olympischen Spiele 2012 und 2024 ins Leben gerufen, findet er in diesem Jahr zum 17. Mal statt

und hat sich in der Sportlandschaft der Stadt etabliert.

Sport als einen Bereich sichtbar machen, in dem sich soziale Veränderungen oder Entwicklungen zeigen und der als Antrieb für diese wirken kann, ist eine der Intentionen der Organisatoren des Kongresses. Gerade die Interdependenzen in Metropolregionen wie der Stadt Hamburg, zwischen Entwicklungen im Sport bzw. in der Gestaltung von sportlichen Wettbewerben, zu ökonomischen, sozialen und politischen Prozessen stehen im Fokus der Veranstaltung.

Aus diesem Grund sind neben Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftlern Veranstaltende von Sportveranstaltungen in Hochschulen und außerhalb davon, genauso eingeladen sich an der Diskussion zu beteiligen, wie politische Verantwortungsträgerinnen und -träger und jene, deren tägliches Geschäft in der Gestaltung von Sportangeboten für viele liegt.

■ Juliane Bötzel & Jörg Förster
Organisationskomitee HSP Hamburg

eSports im Unisport Kaiserslautern

Mit dem Start des Sommersemesters 2017 hat der Unisport Kaiserslautern als eine der ersten Hochschulsporteinrichtungen Deutschlands eSports ins Programm aufgenommen. Genauer: Zwei Termine League of Legends pro Woche – einer für Einsteiger und einer für Fortgeschrittene. Einzigartig an dieser Konstellation ist, dass die Initiative nicht von einer Hochschulgruppe ausging, sondern direkt vom Hochschulsport. Der Unisport-Mitarbeiter Tilman Froeßl wurde vom Kollegium damit beauftragt, sich generell mit dem Thema Digitalisierung im Sport zu befassen und den eSports-Bereich im Unisport zu etablieren. Die Entscheidung für die Aufnahme von eSports ist nach intensiver Beschäftigung mit dem Thema aus mehreren Gründen gefallen.



eSports UNISPORT KL

Die TU Kaiserslautern vertritt die Auffassung, dass die Entwicklung des eSports extrem spannend und vielversprechend ist. Es wäre fahrlässig, solch eine rasant wach-

sende Sparte nicht zumindest näher zu betrachten. Es gibt eine riesige Zielgruppe, die hauptsächlich aus jungen Menschen zwischen 18 und 25 besteht und damit genau in die Gruppe der Studierenden passt. Für den Unisport gilt es auch hier, wieder eine Vorreiterrolle einzunehmen, so wie das schon bei vielen Sportarten davor (z.B. Headis, Parkour, Calisthenics, etc.) der Fall war. Den Verantwortlichen ist es wichtig, auch exotischeren Sportarten eine Plattform zu bieten und diese, so es möglich ist, zu fördern. Wo ist das besser möglich als beim Hochschulsport? Dafür ist nicht vorrangig von existenzieller Bedeutung, ob eSports als Sportart vom DOSB anerkannt wird. Im Programm des Unisports Kaiserslautern finden sich auch Angebote wie Debattieren oder Brettspiele, bei denen das auch nicht der Fall ist. Trotzdem lassen sich Kriterien des „normalen“ Sports durchaus finden, wie aktuell von der DSHS Köln gezeigt wird (Kortisol-Level beim Spielen; 800 Aktionen pro Minute; sehr hohe Herzfrequenzen). Trotzdem wird es interessant sein, in welche Richtung sich die Diskussion entwickeln wird.

Bereits seit einiger Zeit wird im Unisport Kaiserslautern ein sehr weiter Sportbegriff gelebt und ein Fokus auf Bewegung und Begegnung im Zuge der biopsychosozialen Gesundheit gesetzt. In diesem Zuge füllt das eSports-Angebot perfekt eine Lücke im Bereich Digitalisierung und Begegnungsräume schaffen. Üblicherweise wird League of Legends (LoL) online gespielt, so auch von den vielen LoL-Spielern an der TU Kaiserslautern. Seitdem es das Angebot des Unisports gibt, besteht die Möglichkeit, sich in den Räumlichkeiten des

Hochschulsports zu treffen, gemeinsam zu zocken, sich über das Spiel auszutauschen oder sich zum Spielen zu verabreden. Das hat den Effekt, dass Leute miteinander in Kontakt treten, die sich vorher nicht oder nur online kannten. Zusätzlich besteht vor Ort die Möglichkeit an Gaming-Stationen zu trainieren oder gemeinsam im Team gegen Online-Kontrahenten anzutreten. Für diesen Zweck hat der Unisport fünf hochwertige Rechner angeschafft, an denen sowohl Fortgeschrittene als auch Einsteiger auf ihre Kosten kommen. Dadurch besteht die Möglichkeit für Einsteiger, unverbindlich in die Sportart reinzuschnuppern und es muss nicht erst ein teurer Gaming-PC angeschafft werden, um LoL auszuprobieren. Diese Angebote werden dankend angenommen. Bei jedem Termin sind ca. 15-25 Teilnehmerinnen und Teilnehmer anwesend - Tendenz steigend. „Die Entscheidung, eSports ins Programm aufzunehmen war also absolut richtig, das zeigt die positive Resonanz eindrucksvoll“, berichtet Tilman Froeßl, der für die Entwicklung des eSports am Unisport zuständig ist.



Zusätzlich zur Implementierung von LoL im Sportprogramm stellt der Unisport Kaiserslautern ein League of Legends Team, das die TUK bei Wettkämpfen vertritt. Eine von der Universität Bayreuth ins Leben gerufene Uniliga ist einer der Wettbewerbe, an



Das Team der TU Kaiserslautern beim Training

dem die Mannschaft teilnimmt. Neben der bereits beschriebenen Infrastruktur zum Trainieren und Spielen, wird das Team im hochschulsport eigenen Fitnessstudio Unifit mit einem Gesamtpaket aus Ernährungsberatung und regelmäßigem Training der konditionellen und koordinativen Fähigkeiten betreut. Dies soll einerseits die Steigerung der physischen Leistungsfähigkeit und zu einem Zuwachs der Leistung auf dem digitalen Spielfeld führen und andererseits die Gruppendynamik so optimieren, dass das Game-Teamplay sich verbessert. Des Weiteren ist geplant, dem Team einen Trainer an die Seite zu stellen, der das taktische Verhalten im Spiel verbessert.

Auch im Bereich Events wird das Thema intensiv bearbeitet. Ein erstes Public Viewing-Event hat bereits anlässlich der Spring-Finals Ende April stattgefunden. In gemütlicher Runde konnte das Match unter Gleichgesinnten verfolgt werden. Dazu fand ein Turnier des Spiels Super Smash Bros. Melee statt, bei dem Fans der Serie virtuell kunstvoll miteinander kämpfen konnten. Weitere ähnliche Events sind geplant, ein großes am 4. November 2017 zu den World Finals von League of Legends. An diesem Tag soll es zusätzlich zum Public Viewing

auch ein großes LoL-Turnier geben, an dem die besten regionalen und überregionalen Teams gegeneinander antreten können. In den Wettkampf hat der eSports ohnehin schon Einzug gehalten. Am 24. Mai hat ein großes Turnier mit 60 Teilnehmerinnen und Teilnehmern stattgefunden, bei dem an sechs Stationen gleichzeitig der „FIFA-König der TU Kaiserslautern“ ausgespielt wurde. „Die Veranstaltung war ein voller Erfolg“, sagte Martin Miecke, Leiter des Unisportparks und des Wettkampfbereiches am Unisport im Anschluss an das Turnier, „es ist davon auszugehen, dass noch viele weitere Veranstaltungen dieser Art folgen werden.“ Auch der Wettkampf hat also eine vielversprechende Zukunftsperspektive am Unisport Kaiserslautern.

Insgesamt zeigen sich die Organisatoren bisher sehr zufrieden mit der Entwicklung seit der Aufnahme des eSports ins Sportprogramm. „Wir konnten viele Leute zusammenbringen, Anfängern den Einstieg ins kompetitive Computerspielen ermöglichen und einen neuen Bereich im Unisport einführen. Wir gehen davon aus, dass die Entwicklung noch nicht am Ende angelangt ist und möchten diese weiterhin in der Vorreiterrolle mitgehen“ so Tilman Froeißl. Dies

soll unter anderem mit Podiumsdiskussionen und einer Vortragsreihe realisiert werden. Die Maßnahmen des Unisports der TU Kaiserslautern zum Umsetzen dieser Ziele sind weiterhin die Aufnahme weiterer Disziplinen im eSports-Bereich, der Ausbau des Event- und Wettkampfbereiches und eine weiterhin kritische Auseinandersetzung mit der Thematik.

■ Das Unisport-Team der TU Kaiserslautern





Die deutsche Studierenden-Nationalmannschaft in der adidas-Teamkleidung bei der Universiade 2015

Die Partner der Studierenden-Nationalmannschaft

Der Allgemeine Deutsche Hochschulsportverband (adh) und die Deutsche Studierenden-Nationalmannschaft können sich neben anderen Förderern auf zwei starke Partner verlassen: Mit adidas und KANZLSPERGER unterstützen zwei deutsche Unternehmen seit Jahren den Verband sowie die Athletinnen und Athleten, die bei Universiaden und Studierenden-Weltmeisterschaften (WUC) teilnehmen.



Seit 2013 wieder mit drei Streifen unterwegs

Mit der Sommer-Universiade 2013 im russischen Kazan fiel der Startschuss für die erneute Kooperation mit adidas, nachdem es bereits 1989 in Duisburg bei der bisher einzigen Universiade auf deutschem Boden eine erfolgreiche Zusammenarbeit gab. Neben Trentino (Italien) im Winter 2013, Štrbské



Pleso, Osrblic (Slowakei) und Granada (Spanien) im Winter 2015 sowie Gwangju (Südkorea) im Sommer 2015 werden auch die Athletinnen, Athleten und Mannschaften der Studierenden-Nationalmannschaft bei WUC mit adidas ausgestattet.

Der Sportartikelriese aus Herzogenaurach bietet dem adh vielfältige Möglichkeiten einer qualitativ hochwertigen, modernen und individuellen Einkleidung – von Shorts und langen Hosen über Shirts, Polos, Hoodies und Präsentationsjacken bis hin zu Rucksäcken, Trolleys und Accessoires.

Bei der 29. Sommer-Universiade in Taipeh vom 19. bis 30. August 2017 tritt die deutsche Delegation zum fünften Mal nacheinander bei Universiaden und im fünften Jahr in Folge in der Marke mit den drei Streifen auf. adidas ist einer der weltweit führenden Anbieter in der Sportartikelindustrie mit

den Kernmarken adidas und Reebok. Das Unternehmen mit Sitz in Herzogenaurach beschäftigt 60.000 Mitarbeiter weltweit und generierte im Jahr 2016 einen Umsatz von 19 Mrd. €.

Zuverlässiger Partner für medizinische Betreuung

Seit vielen Jahren vertraut die deutsche Studierenden-Nationalmannschaft auf die Produkte und Dienstleistungen von KANZLSPERGER. Insbesondere die Verantwortlichen der medizinischen Betreuung sind von der guten Zusammenarbeit mit dem Familienunternehmen aus dem oberpfälzischen Berggau und den hochwertigen Produkten überzeugt.

Ob Tapes und Kinesio-Tapes, Salben, Sprays, Gel oder Lotions oder Verband- und Kompressionsmaterialien – KANZLSPERGER deckt eine sehr breite Produktpalette ab und ist damit der ideale Partner für den adh. Auch Massage- und Therapietensilien oder Elektrolytgetränke gehören zur Ausstattung. Somit wird dem Team eine ausgezeichnete physiologische Betreuung während der gesamten Universiade und eine optimale medizinische Vor- und Nachbereitung der Athletinnen und Athleten auf die Wettbewerbe ermöglicht.

■ Sebastian Jochum,
HSM



SPORT-THIEME® SPORTGERÄTE-SERVICE

Schulsport · Vereinssport · Fitness · Therapie

Wir sind Ihr Team!



Revision · Inspektion · Wartung · Reparatur · Montagen

Für Fragen stehen den adh-Mitgliedshochschulen zwei persönliche Ansprechpartnerinnen zur Verfügung.

Bärbel Donhof
Telefon: 05357 181-522
E-Mail: donhof@sport-thieme.de

Mona-Maria Cipolla
Telefon: 05357 181-523
E-Mail: cipolla@sport-thieme.de

Wir sind Ihr Team!



Partner des Allgemeinen Deutschen
Hochschulsportverbandes

SPORT-THIEME®
Schulsport · Vereinssport · Fitness · Therapie
Wir sind Ihr Team!

allgemeiner deutscher
hochschulsportverband





MyHealth: Aufbau eines lebensweltorientierten Studentischen Gesundheitsmanagements (SGM)

Das Institut für Sport und Sportwissenschaft (IfSS) und das Methodenlabor des House of Competence (HOC) entwickeln in Kooperation mit der Techniker Krankenkasse von 2017-2021 pilothaft ein lebensweltorientiertes Studentisches Gesundheitsmanagement (SGM) am Karlsruher Institut für Technologie (KIT). In dem Projekt mit dem Titel „MyHealth“ werden mit partizipativen Methoden bedarfsgerechte Maßnahmen entwickelt, die der Heterogenität der Studierendenschaft Rechnung tragen. Das SGM wird analog zum Betrieblichen Gesundheitsmanagement am KIT aufgestellt, um strukturell vorhandene Ressourcen optimal nutzen zu können. Darüber hinaus soll durch einen modularen Aufbau und die Orientierung des Projektes an zentralen wie dezentralen Strukturen der Transfer auf andere Hochschulen mit ihren je eigenen Strukturen und Möglichkeiten erleichtert werden.

Ausgangssituation

Gesundheitsbezogene Studiengänge finden sich an zahlreichen Hochschulen in Deutschland – aber die Gesundheit von Studierenden selbst rückt erst in den letzten Jahren in den Fokus der Aufmerksamkeit (Göring & Möllenbeck, 2015): Dies zeigt sich etwa daran, dass die Lebenswelt des Studierens explizit 2016 als für die Gesundheit bedeutsam im Gesetz zur Stärkung der Gesundheitsförderung und der Prävention (PrävG) aufgenommen wurde (Hartmann, Baumgarten, Hildebrand & Sonntag, 2016). Darin sind die Krankenkassen angehalten, auch im Bereich des Studierens gesundheitsförderliche Strukturen aufzubauen und zu fördern (§ 20a SGB V). Damit einher gehen Initiativen von Seiten der Krankenkassen, die Gesundheit der Studierenden eingehender zu analysieren – so etwa im Gesundheitsreport (Techniker Krankenkasse, 2015a), dem CampusKompass der Techniker Kranken-

kasse (2015b) oder auch der Untersuchung von Studierendenstress in Deutschland der AOK (Herbst, Voeth, Eidhoff, Müller & Stief, 2016). Das Ergebnis letzterer Untersuchung bezüglich Stress wird beispielsweise oftmals noch auf die Umstellung auf Bachelor- und Masterabschlüsse im Zuge des Bologna-Prozesses zurückgeführt (Thees, Gobel, Jose, Bohrhardt & Esch, 2012). Im Zusammenhang damit wird auch der zunehmende Leistungsdruck aus Sicht der Studierenden thematisiert, womit eine Zunahme des Konsums an Psycho-Pharmaka in Verbindung gebracht wird (Dietz & Dresen, 2015). Zwar wurden schon vielfach Maßnahmen für die Gesundheitsförderung der Studierenden angeboten, zumeist gingen diese jedoch eher singular von bestehenden Einrichtungen wie dem Hochschulsport oder psychologischen Beratungsstellen der Studierendenwerke aus. Die Förderung der Gesundheit von Studierenden gewinnt in den vergangenen Jahren sowohl im europäischen als auch im

nicht-europäischen Ausland auf internationaler Bühne an Bedeutung (Dooris & Doherty, 2010; Suárez-Reyes & van den Broucke, 2016). Der Stellenwert dieser Bemühungen hat allerdings noch nicht dasjenige Niveau erreicht, mit dem andere Lebenswelten, wie z.B. das Setting Betrieb, aufwarten können (Newton, Dooris & Wills, 2016). Insbesondere für Deutschland kann erst in jüngerer Vergangenheit von ersten Ansätzen Studentisches Gesundheitsmanagement aufzubauen, gesprochen werden, da derartige Maßnahmen in Bezug auf eine nachhaltige Verankerung in den Strukturen der Hochschulen noch in den Kinderschuhen stecken. Zudem greifen sie oftmals noch nicht die Vielfalt der ausdifferenzierten Lebenswelten heutiger Studierender (vgl. Enderle & Kunz, 2016) auf. Studierende sind mit dem Eintritt ins Studium häufig erstmals umfassend für die Gestaltung ihres eigenen Alltags zuständig. Sie kommen mit bestimmten Kompetenzen, Mustern und Einstellungen, unter anderem zum Thema Gesundheit, an die Hochschulen. Dort entwickeln sie als junge Menschen Zukunftsperspektiven, Absichten und Ziele, die sie mit ihren eigenen Bedürfnissen und Werten sowie denen ihrer Umgebung abgleichen. Über den „allgemeinen hochschulbezogenen Sozialisationsprozess“ (Göring & Rudolph, 2015) wird in der Auseinandersetzung sowohl mit weiteren Akteuren wie etwa Peers und Dozierenden als auch mit den organisationalen Rahmenbedingungen der Hochschule ein Lebensstil ausgeprägt – der idealerweise der Gesundheit möglichst zuträglich sein und zu einer positiven Lebensqualität beitragen sollte. Geht man davon aus, dass an Hochschulen in der Regel Entscheidungsträgerinnen und -träger von Morgen ausgebildet werden, die im Berufsleben Verantwortung für die gesundheitliche Situation anderer Menschen übernehmen (Rosenbrock, 2006), stellt das Studium nicht zuletzt eine Phase dar, um junge Menschen bereits frühzeitig für Gesundheitsdeterminanten zu sensibili-

sieren. Unter anderem aus diesen Gründen rückt an vielen Hochschulen das Interesse an einer gesundheitsfördernden Lern- und Lebensumgebung zentraler ins Bewusstsein, sodass diese derzeit aus- bzw. aufgebaut werden – so auch am Karlsruher Institut für Technologie (KIT) mit dem Projekt „MyHealth“.

Konzeptionelle Grundlagen Lebenswelt

Nachdem die WHO international bereits 1986 Lebenswelten als eine wesentliche Handlungsebene für den Aspekt der Gesundheitsförderung aufgenommen hatte (WHO, 1986), findet seit 2016 das Studium als Teil von Lebenswelt nun auch Erwähnung im deutschen Präventionsgesetz (§ 20a SGB V). Für Gesundheitsförderungsprogramme bildet der so genannte Settingansatz eine zentrale Strategie: So werden in einem Setting als abgegrenztem, sozialem System die Lebenswelten der Menschen und der Rahmenbedingungen, unter denen sie leben, lernen, arbeiten und konsumieren, in den Blick genommen (Hartung & Rosenbrock, 2015). Im Projekt MyHealth wird dieser Ansatz ergänzt durch eine so genannte lebensweltanalytische Perspektive (vgl. Hitzler & Eisewicht, 2016). Mittels ihr soll untersucht werden, wie die Rahmenbedingungen und Strukturen eines bestimmten Settings durch die „Brille“ der in das Setting eingebundenen Individuen „gesehen“ werden. Ziel ist also zunächst, die Lebenssituation von Studierenden nicht nur zu erfassen, sondern auch unterschiedliche, typische Relevanzen und Relevanzhierarchien von Studierenden zu entdecken. Auf Basis dieser Erkenntnisse und in Verbindung mit weiteren Befunden (z.B. aus Sicht von „Gesundheitsexperten“) sollen dann gesundheitsfördernde Maßnahmen entwickelt werden, die den Wichtigkeiten und alltäglichen Gewohnheiten der Studierenden so weit wie möglich entgegenkommen und sich idealer Weise nahtlos in deren Alltag einflechten.

Gesundheit

Als Arbeitsdefinition von Gesundheit wird in dem Projekt zunächst ein interdisziplinärer Konsens nach Hurrelmann & Richter (2013) gewählt, welcher zum einen die Bandbreite studentischer Gesundheit abbildet, zum anderen aber genug Offenheit für die heterogene Studierendenschaft gewährleistet:

„Gesundheit bezeichnet den Zustand des Wohlbefindens einer Person, der gegeben ist, wenn diese Person sich psychisch und sozial in Einklang mit den Möglichkeiten und Zielvorstellungen und den jeweils gegebenen äußeren Lebensbedingungen befindet. Gesundheit ist das Stadium des Gleichgewichts von Risikofaktoren und Schutzfaktoren, das eintritt, wenn einem Menschen eine Bewältigung sowohl der inneren (körperlichen und psychischen) als auch äußeren (sozialen und materiellen) Anforderungen gelingt. Gesundheit ist ein Stadium, das einem Menschen Wohlbefinden und Lebensfreude vermittelt.“ (Hurrelmann & Richter, 2013, S. 147)

Dieser Gesundheitsbegriff soll im Rahmen des Projekts systematisch für die Gesundheit von Studierenden konkretisiert werden.

Public Health Action Circle & Community-Based Participatory Research

Für das Projekt MyHealth wird als Ausgangspunkt der im Bereich der Gesundheitsförderung im Hinblick auf Wirksamkeit und Nutzen etablierte Public Health Action Circle gewählt (Rosenbrock & Hartung, 2015). Dieses Modell zeichnet sich einerseits dadurch aus, dass über die vier Phasen – Problembestimmung (1), Strategieformulierung (2), Umsetzung (3) und Bewertung (4) – eine gewisse Strukturierung erreicht wird. Andererseits soll mit ihm die Identifikation von „Voraussetzungen gesundheitspolitischer Interventionen, Programme und

Strategien auf Mikro-, Meso- und Makro-Ebene“ (Rosenbrock & Hartung, 2015) erleichtert werden.

Wie die Autoren des Modells selbst bemerken, bildet der Aktionszyklus aufgrund seiner Idealtypik wichtige Erprobungsphasen und die zeitliche Abfolge und Trennschärfe solcher Prozesse nicht wirklichkeitsgetreu ab (Rosenbrock & Hartung, 2015). Zudem sollten für eine erfolgreiche lebensweltorientierte Gesundheitsförderung die Betroffenen entsprechend beteiligt werden (Hurlmann & Richter, 2013). In diesem Kontext erstarken auch in Deutschland partizipative Forschungsansätze, die Untersuchung und Intervention verknüpfen, während die Forschenden mit den gesellschaftlichen Akteurinnen und Akteuren zusammenarbeiten. Deshalb wird im Projekt MyHealth der Public Health Action Circle mit der Forschungsstrategie der Community-Based Participatory Research (CBPR) (Unger, 2012) kombiniert, die in der sozialwissenschaftlichen Gesundheitsforschung als etabliert gelten kann

und längst nicht mehr nur im angloamerikanischen Raum eingesetzt wird. Damit soll gewährleistet werden, dass Forschende und Studierende bei der kooperativen Zusammenarbeit gemeinsam voneinander lernen und ein Gleichgewicht zwischen Forschung und Veränderung besteht (Minkler & Wallerstein, 2008). Eine beispielhafte, bereits realisierte Maßnahme ist die Einführung des Themas „Gesundheit“ in Lehrveranstaltungen im Wahlpflichtbereich „Schlüsselqualifikationen“: Seit dem Wintersemester 2016/17 werden Studierende zu Co-Forschenden und Co-Entwicklern, indem sie zum Beispiel in Lehrveranstaltungen aus dem Bereich „Empirische Forschungsmethoden“ Interviews zu gesundheitsrelevanten Aspekten mit anderen Studierenden führen und auswerten, an der Fragebogenkonstruktion für die geplante Umfrage mitwirken oder in Kreativitäts- und Projektmanagementseminaren neue Maßnahmen entwickeln und erproben. Auf diesem Weg konnten binnen weniger Monate bereits über 100 Studierende dafür gewonnen werden, sich mit dem

Thema zu beschäftigen – und zwar gerade auch solche, die sich nicht vorrangig für das Gesundheitsthema interessieren. Gerade in einem forschungsaffinen Umfeld wie der Hochschule stellt eine CBPR die angemessene Form der Themenbearbeitung dar. Nicht zuletzt sollen über eine CBPR im Organisationsentwicklungsprozess wichtige Elemente der Gesundheitsförderung, wie etwa mehr Kontrolle über das eigene Leben der Studierenden (Empowerment) ermöglicht und Kapazitäten (zum Beispiel in Form von Wissen, Fähigkeiten, Engagement, Strukturen) über so genanntes lokales Community Capacity Building aufgebaut werden.

Arbeitspakete, Zeitplan & Kooperationen

Das Projekt MyHealth umfasst verschiedene Arbeitspakete von der Zielgruppenexploration über die Entwicklung neuartiger Maßnahmen bis zum Verfassen eines öffentlich zugänglichen Abschlussberichts (vgl. Abb. 1). Nach aktuellem Kenntnisstand ist die Entwicklung einer Peer-to-peer-Beratung

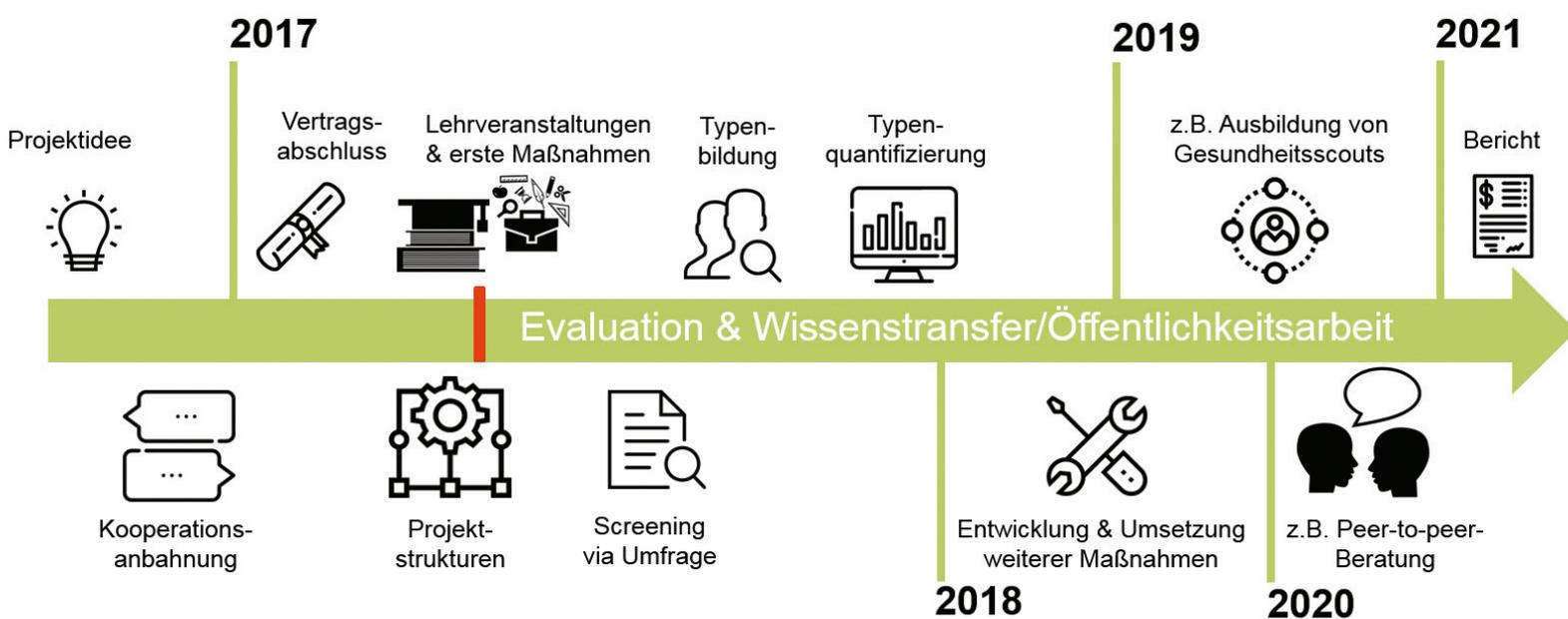


Abbildung 1: Der Zeitplan mit den MyHealth-Arbeitspaketen (Icons by Freepic, Madebyoliver and Dinosoftlabs from www.flaticon.com)

Sportinfrastruktur im Hochschulsport

Ein für den Hochschulsport essentiell wichtiges Thema stand im Mittelpunkt der diesjährigen Perspektivtagung – „Finanzierungs- und Planungsmodelle zur Entwicklung und Erhaltung der Sportinfrastruktur“ lautete der Titel dieser zweitägigen zentralen Tagung am 17. und 18. Mai 2017 in Wuppertal. Verschiedene Referentinnen und Referenten aus der adh-Mitgliedschaft präsentierten aktuelle Beispiele und Entwicklungen aus dem Hochschulsport. Daneben boten Nathalie Eßig (Hochschule München – Fakultät für Architektur) und Matthias Rüger (Göttinger Architektenwerkstatt) Einblicke in die Themen Nachhaltigkeit und Entwicklung von Sportinfrastruktur. Dieser Beitrag soll wichtige Erkenntnisse der Tagung darstellen und möglicherweise Impulse für die zukünftige Entwicklung der Sportinfrastruktur setzen.

Ausgangssituation

Die Sportstätten im Hochschulsport bilden den Rahmen für die Sport-, Bewegungs- und Gesundheitsangebote der Hochschulen für Studierende und Mitarbeitende. Sie sind somit Grundlage für das Sportangebot der Hochschulen. Betrachtet man die Sportinfrastruktur des Hochschulsports in Deutschland so wird deutlich, dass es kein einheitliches Bild gibt. Die Gründe hierfür sind vielschichtig und auf verschiedenen Ebenen zu lokalisieren. Insbesondere aus der Organisationsstruktur sowie der Größe der Hochschule resultieren die Rahmenbedingungen, die in Bezug auf die Sportstättensituation von großer Bedeutung sind. Der Förderalismus hat ebenso unmittelbaren Einfluss auf die hochschuleigene Sportinfrastruktur, da der Bildungssektor und somit die Hochschulen und deren Liegenschaften im Kompetenzbereich der Länder liegen. So gibt es Hochschulen, die eine Vielzahl moderner Sportstätten an

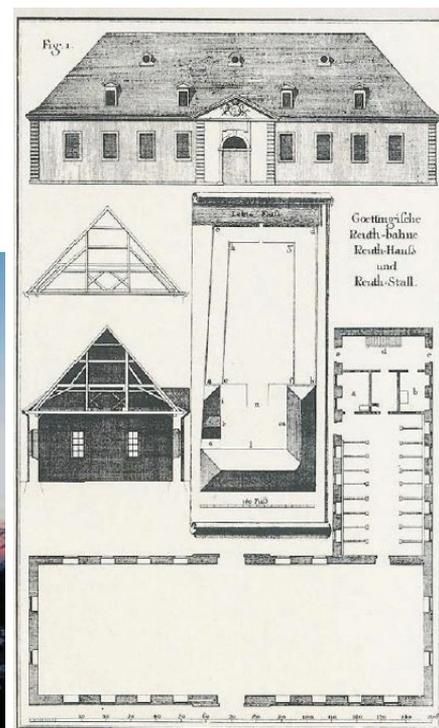


unterschiedlichen Standorten besitzen und gleichzeitig wiederum Hochschulen, die auf keinerlei eigene Sportinfrastruktur zurückgreifen können. Vergleichsweise große Homogenität besteht in der „Sportstättenaufbauphase“. Eine Vielzahl an hochschuleigenen Sportstätten wurde in den 60er und 70er Jahren gebaut. Zu dieser Zeit orientierte man sich an den globalen Richtwerten des „Goldenen Plans“. Erst seit den 80er Jahren rückt zunehmend die Notwendigkeit der detaillierten empirischen Bestimmung des Sportverhaltens für die Planung von Sportstätten in den Mittelpunkt.

„Quo vadis Sportinfrastruktur?“ - Sportinfrastruktur im Wandel der Zeit

Matthias Rüger von der Göttinger Architektenwerkstatt stellte in seinem Impuls zur Frage „Quo vadis Sportinfrastruktur?“ dar, welche bedeutende Rolle der Hochschulsport mit seinen Sportstätten für die Hochschulen spielen kann. Veranschaulicht wurde dies anhand der Georg-August-Universität Göttingen. Für den Freiherrn von Münchhausen, Mitbegründer der Georg-Augusta, hatte es bereits im Jahr 1734 keinen Zweifel daran gegeben, dass es für die Wahl des Studienortes und damit für die Existenz einer Universität nicht nur

Sportstätten an der Uni Göttingen damals und heute



hervorragende Lehre und Forschung bedarf, sondern auch die Möglichkeit, die zur damaligen Zeit in sogenannten höheren Kreisen üblichen Freizeitaktivitäten während des Studiums zu betreiben. So entstand aus heutiger Sicht die erste hochschuleigene gedeckte Sportanlage in Form eines Reitstalls, die bereits 1735, zwei Jahre vor der offiziellen Einweihung fertiggestellt wurde.

Die Möglichkeit der Bewegung besaß demnach schon damals eine hohe Wertschätzung unter den Studierenden. Heute, über 250 Jahre nach dem Bau der ersten Sportstätte an der Georg-August-Universität Göttingen, sieht sich der Hochschulsport einem gesellschaftlichen Wandel und damit verbundenen Ausdifferenzierungsprozessen im Sport gegenüber. Diese führen zu einem veränderten, komplexeren und unübersichtlicheren Sportpanorama. Es bilden sich in bisher unbekannt kurzen Zeiträumen neue Sportarten und Trends heraus mit neuen Herausforderungen und Anforderungen an die Sportanlagen des Hochschulsports. Ursächlich hierfür sind die Tendenzen hinsichtlich des Wertewandels im Sport. Es rücken zunehmend Werte wie Gesundheit, Spaß, Spielfreude, Entspannung, Spontaneität, Erlebnis und Wohlbefinden in das Bewusstsein der Sporttreibenden. Da-

durch entsteht eine Vielfalt von Sportpraktiken, die eine rasante Entwicklung von neuartigen Bewegungsformen und Sportmoden mit sich bringt.

Der Hochschulsport als moderner Dienstleister der Hochschulen besitzt das Potential, diesen Anforderungen gerecht zu werden. Durch seine Innovationskraft und Flexibilität besteht die Möglichkeit, auf veränderte Bedürfnisse der Sporttreibenden zu reagieren, neue Trends aufzunehmen und ggf. selber zu setzen. Dass dies bereits vielerorts erfolgreich praktiziert wird, wurde im Rahmen der Perspektivtagung bei den Posterpräsentationen zu geplanten und abgeschlossenen Baumaßnahmen deutlich. Zahlreiche geplante oder bereits realisierte Outdoor-Sportstätten bilden verschiedene Trends und Entwicklungen ab. Ob Bewegungsparcours, Outdoor-Fitness-

und Calisthenics-Anlagen, Cagesoccer- und Kunstrasenplätze, Kletteranlagen, Beachsportanlagen oder Pumptracks. Ein weiterer Trend ist erkennbar – es werden Räume geschaffen, in denen Entspannung, Begegnung und Bewegung möglich sind. Die Veränderungen im Sportverhalten werden vom Hochschulsport aufgenommen und spiegeln sich in den Sportstätten und Bauvorhaben wider. Dies gilt ebenso für den Indoor-Bereich, wie die verschiedenen Baumaßnahmen, beispielsweise die Schaffung von Boulderflächen und der Bau bzw. Sanierungen von Multifunktionsräumen, belegen. Aber auch regelkonforme (Wettkampf-)Sportstätten werden vielerorts saniert und/oder neu gebaut. Es lässt sich somit feststellen, dass regelkonforme, normierte Sportstätten im Hochschulsport bedeutsam bleiben, diese jedoch durch mehr regeloffene Sportanlagen ergänzt werden.

Rüger machte darüber hinaus deutlich, wie wichtig die Berücksichtigung und Einflussnahme standortspezifischer Rahmenbedingungen für erfolgreiche Sportstättenentwicklung im Hochschulsport sind. Daneben ist die transparente Zusammenarbeit aller Beteiligten, aber auch die Kompromissbereitschaft der verschiedenen Akteure, elementare Voraussetzung für eine gelungene und erfolgreiche Umsetzung von Baumaßnahmen. So befindet sich die Sportanlagenstruktur der Hochschulen in einem Wandlungsprozess. Die zukünftige Weiterentwicklung von Sportinfrastruktur wird sich im Bestand vollziehen, wobei Sanierungen weit über die baulich-technischen Maßnahmen hinausgehen. Eine wichtige Rolle spielt dabei, inwieweit es den Hochschulsporteinrichtungen gelingt, den Bestanderhalt der Sportanlagen mit nachfrageorientierten Modernisierungen

Kriterien für nachhaltige Sporthallen



und Innovationen zu verbinden. Dazu gilt es zu berücksichtigen, dass verschiedene Aspekte eine zunehmende Bedeutung besitzen werden, dies gilt unter anderem für das Thema „Nachhaltigkeit“.

Zukunftsfähige Sportinfrastruktur – hilft uns hier Nachhaltigkeit weiter?

„Die Berücksichtigung von ökologischen Aspekten bei Planung, Bau und Betrieb von Sportanlagen wird sich weiter verstärken, insbesondere mit dem Ziel der Senkung des Ressourcenverbrauchs und der Betriebskosten, aber auch der nachhaltig hergestellten und verwendeten Baustoffe“ so Prof. Dr. Nathalie Eßig von der Hochschule München. Dies wird auch aufgrund rechtlicher Rahmenbedingungen zunehmend an Bedeutung gewinnen. Bereits jetzt werden gesetzliche Rahmenbedingungen vorgegeben und Anforderungen an das Energiekonzept von Sportstätten (Energieausweis) gestellt. Diese äußern sich aktuell unter anderem in Form der Passivhausbauweise von Sportstätten, die vorgibt, dass der Heizwärmebedarf und der Primärenergiebedarf einschließlich Warmwasser und Haushaltsstrom festgelegte Grenzwerte (15 kWh bzw. 120kWh/m²a) nicht überschreiten dürfen. Zukünftig werden diese Zahlen durch den Mindeststandard des „Null-Energie-Hauses“ weiterhin sinken. Gerade in Anbetracht der über 135.000 Sport-

stätten in ganz Deutschland mit einem geschätzten Sanierungsbedarf von 42 Mrd. Euro (Stand 2010) wird klar, welche großen Herausforderungen zu erwarten sind. Die Referentin verwies in diesem Zusammenhang auf die Möglichkeit der Förderung von innovativen Pilotprojekten durch das Ministerium für Umwelt, Naturschutz, Bau und Reaktorsicherheit (BMUB) sowie der KfW. Eßig erläuterte die Kriterien und Qualitäten (ökologische, soziale und funktionale sowie ökonomische Qualität) für nachhaltige Sportstätten und die herausfordernde Ausgangssituation auch hinsichtlich der Wirtschaftlichkeit von Sportstätten. So könnten sich höhere Neubaukosten zum Teil sehr schnell – durch erhebliche Einsparungen im Betrieb – über die Nutzungsdauer amortisieren.

Kritisch äußerte sich Eßig bezüglich der sogenannten „White Elephants“. Diese Großveranstaltungsbauten, die beispielsweise für Olympische Spiele, Weltmeisterschaften oder ähnliche Großveranstaltungen gebaut wurden, bleiben häufig im Anschluss der Veranstaltungen ungenutzt und werden dem Verfall ausgesetzt. Sportstätten, die zurückgebaut und deren Materialien wiederverwendet oder recycelt werden können, bieten hier eine nachhaltige, jedoch häufig in der Planung und dem Bau aufwendigere Alternative.

Auswirkungen für den Hochschulsport

Eine Sportstätte nachhaltig zu managen bedeutet diese so zu planen und zu betreiben, dass ein möglichst großer Mehrwert für den Hochschulsport, die Nutzerinnen und Nutzer und die Gesellschaft entsteht, bei gleichzeitiger Vermeidung bzw. Reduzierung negativer ökologischer, ökonomischer und sozialer Folgen. Diese Nachhaltigkeit impliziert neben der Berücksichtigung aktueller und zukünftiger Sportentwicklung eine auf den gesamten Lebenszyklus bezogene, bedarfs- und zielorientierte Planung, Einrichtung,



Nutzung von alternativen Sportstätten, z.B. Kellerräumen

Steuerung und Entwicklung von Sportstätten. Es ist zu erwarten, dass Flexibilität, Variabilität und damit die multifunktionale Nutzung von Sportanlagen im Zuge eines sich verstärkenden Wandlungsprozesses zunehmend wichtig werden. Im zukünftigen Bild der Sportstätten im Hochschulsport wird es – wie bereits die Posterpräsentationen andeuteten – eine zunehmende Anlagenvielfalt und eine Diversifikation von Sportanlagentypen geben. Dabei wird auch zukünftig durch die Orientierung an den Bedürfnissen vor Ort eine große Heterogenität zu beobachten sein, da diese Orientierung ganz unterschiedliche individuelle Ausprägungs- und Gestaltungsformen von Sportanlagen im Hochschulsport mit sich bringt. Dies stellt für viele einen großen Reiz dar und macht den Hochschulsport so einzigartig in seinem Sportstättenbestand.

„Nichts wird so werden, wie es war“ – es fällt nicht schwer, diese Aussage von Ricardo Diez-Hochleitner auf die Sportinfrastruktur des Hochschulsports zu beziehen, womit deutlich wird, dass das Thema der Perspektivtagung 2017 auch in Zukunft ein wichtiges sein wird.

■ Benjamin Schenk,
adh-Jugend- und Bildungsreferent



Das neu erbaute Hochschulsportzentrum in Münster

Sommer-Universiade 2017 - Das Team hinter dem Team

Vom 19. bis zum 30. August 2017 findet die 29. Sommer-Universiade in der taiwanischen Metropole Taipei statt. Die Weltspiele der Studierenden locken rund 13.000 Sportlerinnen und Sportler aus über 150 Ländern an. Auch der adh entsendet erneut eine Delegation nach Taipei, die in diversen Sportarten um gute Leistungen, Top-Platzierungen und Medaillen mitkämpfen will. Während die Athletinnen und Athleten sich derzeit noch empfehlen müssen und versuchen, bei verschiedenen Wettkämpfen die vom adh geforderte Norm zu erfüllen, steht das „Team hinter dem Team“ bereits zum größten Teil fest. Hier wollen wir einige der Rollen vorstellen, die mit ihrer täglichen Arbeit dazu beitragen, dass die Aktiven Höchstleistungen erbringen können. Exemplarisch stellen wir hierzu einige Personen näher vor.

Mannschaftsärztin

Dr. Eva-Maria Schneider ist Ärztin und besitzt seit 2003 eine eigene Praxis in der Nähe von München. Ins Universiade-Team kam sie 2001 durch den damaligen medizinischen Leiter Dr. Helmut Schreiber. Er kannte sie schon von Universiaden, an denen sie selbst als Tennisspielerin teilgenommen hatte und empfahl Dr. Schneider für den freiwerdenden Posten. „Als ich mit Studium und Ausbildung fertig war, hatte ich Glück, dass der adh gerade aktuell eine Mannschaftsärztin suchte. Da habe ich mich beworben und so kam ich dazu.“ Seit dem ist sie fester Bestandteil des adh-Mediziner-teams und fährt regelmäßig mit der deutschen Delegation mit.

„Es ist so toll, zu vielen verschiedenen Aktiven und Sportarten Kontakt zu bekommen,“ begründet Schneider ihre wiederholte Teil-

nahme an verschiedenen Universiaden. „Außerdem lerne ich sehr viel über die einzelnen Sportarten, vor allem über solche, die man sonst vielleicht nicht live sehen würde - zum Beispiel Bogenschießen. Da man immer deutsche Spitzensportlerinnen und -sportlern kennenlernt, fiebert man dann auch zwischen den Universiaden mit den Athletinnen und Athleten mit.“

Ihre eigene aktive Sportkarriere begann Eva-Maria Schneider bereits mit vier Jahren. Sie spielte sehr erfolgreich Tennis, war im Jugendkader des Deutschen Tennis-Bundes und spielte zehn Jahre lang mit dem RTHC Bayer Leverkusen in der ersten Bundesliga. Nach dem Abitur war sie dann zwei Jahre lang als Tennisprofi auf der Tour unterwegs - belegte sogar zeitweise Platz 200 der Weltrangliste (Platz 160 im Doppel) - bevor sie mit dem Studium begann. Auch hier setzte sie ihre erfolgreiche Karriere fort: Bei der Universiade 1991 in Sheffield in Großbritannien und auch 1993 in Buffalo/USA gewann sie jeweils die Bronzemedaille im Doppel. „Beide Veranstaltungen gehören neben den Grand-Slam-Turnieren zu den Top-Erlebnissen meiner Karriere.“ Das internationale Flair und die vielen verschiedenen Sportarten machen auch heute noch den Reiz einer Universiade für Schneider aus. Auch die Zusammenarbeit mit dem mittlerweile schon eingespielten Team macht der Ärztin Spaß: „Nachdem mein Kollege Andreas Krank und ich sowie das gesamte medizinische Team schon so lange dabei sind, ist vieles Routine und die Abläufe laufen rund.“

Neben Eva-Maria Schneider und Andreas Krank sind außerdem der Teampsychologe Klaus Egert und zehn engagierte Physiotherapeutinnen und -therapeuten für die deut-



Teamärztin Dr. Eva-Maria Schneider

sche Delegation im Einsatz. Das Team steht den Sportlerinnen und Sportlern über den gesamten Zeitraum der Universiade mit Rat und Tat zur Seite. Üblicherweise bieten die beiden Teamärzte regelmäßig Sprechstunden im Athletendorf an und begleiten die Aktiven zu ihren Wettkämpfen. Abends werden diese dann behandelt, bis alle versorgt sind. „Das kann auch schon mal bis nach Mitternacht dauern.“

Highlights aus den vergangenen Jahren gibt es natürlich viele zu berichten. „Kulinarisch denken wir alle gerne an den adh-Abend in Peking zurück, bei dem es in einem traditionellen Restaurant geröstete Kakerlaken und Schlangengalle gab. Aber auch die Teamvorstellungsabende waren immer wieder spaßig. Ich freue mich schon sehr auf die Universiade. Zum einen darauf, viele mittlerweile gute Freunde und Bekannte aus der medizinischen Abteilung, von den adh-Mitarbeitenden und aus den einzelnen Sportarten wieder zu treffen. Aber auch auf Taipei und ich hoffe, dass ich die Möglichkeit bekomme, etwas von der Stadt zu sehen. Im Mittelpunkt steht aber natürlich der Sport. Ich bin gespannt, wie sich die deutschen Studierenden dieses Jahr schlagen werden.“

Disziplinchefin bzw. Disziplinchef

Die Disziplinchefinnen und Disziplinchefs sind zuständig und verantwortlich für die Entwicklung der betreffenden Sportart im adh. Darüber hinaus haben sie im Bereich des Wettkampf- und Spitzensports die Aufgabe, mit den jeweiligen Fachverbänden zu kommunizieren und die gemeinsamen Interessen und die Zusammenarbeit zu koordinieren. Dies ist insbesondere im Zusammenhang mit den nationalen Hochschulmeisterschaften und den internationalen Maßnahmen wie zum Beispiel der Universiade von immenser Bedeutung. Hier beraten die DCs den adh bei der Nominierung der Athletinnen und Athleten und koordinieren diese.

Kim Buss ist adh-Disziplinchefin für die Sportart Badminton und in diesem Jahr zum ersten Mal in dieser Rolle im Universiade-Team. Als erfolgreiche Badmintonspielerin bringt sie jedoch schon einige Erfahrungen aus ihrer Aktivenzeit bei Europäischen Hochschulmeisterschaften und bei der Universiade 2011 in Shenzhen mit. Die Lehrerin für Mathematik und Sport begann schon in ihrem Heimatverein, dem TV Refrath, mit dem Badmintonspielen. Nach dem Abitur wechselte sie zum Bundesstützpunkt in Mühlheim und war von 2006 bis 2012 Bundeskaderathletin. In dieser Zeit begann sie auch ihr Lehramts-Studium an der Uni Duisburg-Essen. Nach einer längeren Verlet-



Ein starkes Team im Badminton: Kim Buss und Bastian Kruse

zungspause startete Buss 2011 noch einmal durch. Sie wurde Deutsche Hochschulmeisterin im Doppel und Einzel, erste deutsche Europäische Hochschulmeisterin und nahm im gleichen Jahr noch bei der Universiade in Shenzhen teil. Ein Jahr später gewann sie mit der Uni Duisburg-Essen im Doppel und Mixed bei den ersten EUSA-Games in Cordoba. Anschließend wechselte Kim Buss die Rollen. „Ich machte Trainerscheine und wurde von der Athletin zur Trainerin. Seit 2015 bin ich außerdem Co-Trainerin der Parabadminton-Nationalmannschaft.“

„Für mich wird die Universiade in Taipei eine ganz besondere werden. In Shenzhen war ich als Athletin nur auf meine Spiele im Badmintonereignis fokussiert und habe leider zu wenig vom Drumherum mitgenommen. Jetzt bin ich glücklich, dass ich das Event nochmal aus einer ganz anderen Perspektive kennenlernen darf. Es ist toll, das Badmintonereignis in seiner Gesamtheit überblicken zu können und auch einen Blick auf die anderen Sportveranstaltungen in Taipei zu werfen,“ freut sich Buss. Aus ihrer Zeit als aktive Athletin erinnert sie sich außerdem gerne an den kulturellen Austausch und die gigantische Stimmung zurück und sieht ihre eigene Teilnahme als ein Highlight ihrer Karriere. „Da ich zum ersten Mal als DC verantwortlich bin, freue ich mich auf ein tolles Badmintonereignis und spannende Wettkämpfe. In Asien hat Badminton einen sehr hohen Stellenwert - ich erwarte eine besondere Begeisterung und super Stimmung in der Halle.“

Kim Buss' Vorgänger als DC Badminton war Bastian Kruse. Er war von 1998 bis 2016 für den adh in der Verantwortung und in dieser Zeit vier Mal bei einer Universiade dabei. In Taipei wird er erstmalig in der Rolle als Technischer Delegierter (TD) für die FISU im Einsatz sein. „Spannend wird für mich diese neue Rolle als TD bei einer Universiade. Zwar war ich bereits im letzten Jahr bei der WUC in Moskau verantwortlich, bei einer Universiade muss man jedoch noch viel mehr auf die Schnittstellen zu den einzelnen Departments der FISU achten. Persönlich freue ich mich auf Asien, da ich als Kind selbst dort gelebt habe und vor allem auch weil Badminton dort einen wahnsinnig hohen Stellenwert hat - in etwa so wie bei uns Fußball.“

Die Zusammenarbeit der beiden läuft nach wie vor ausgezeichnet. Nach Kruses Ausstieg als adh-Disziplinchef durchlief er gemeinsam mit Kim Buss einen ganzen DC-Zyklus. Dies beinhaltete die Organisation und Durchführung einer DHM, die Teilnahme an EUC und WUC sowie die Vorbereitungen auf die Universiade. So konnte ein optimaler Übergang gewährleistet und viel Erfahrung ausgetauscht werden. „Die Zusammenarbeit, auch mit den anderen DCs und dem gesamten Team macht einen Teil der Universiade aus. Außerdem ist es für viele Aktive das erste Multisportereignis und ein wichtiges Lernfeld für weitere Aufgaben. FISU-Events eilt ein sehr guter Ruf voraus und das wollen wir auch in Zukunft weiterhin so gewährleisten.“





Das Leichtathletikteam um Disziplinchef Dr. Norbert Stein und die Trainer Günter Eisinger und Dr. Winfried Heinicke bei der Universiade 2015

Trainer

Jede Sportart wird bei einer Universiade von einem Trainerteam begleitet. Auf dem Programm stehen dann Wettkämpfe, Trainingseinheiten, Sitzungen und verschiedenen Treffen. Da ist man als Trainer schnell 16-18 Stunden lang unterwegs.

Ein langjähriges Mitglied des adh-Trainerteams bei Universiaden ist Günter Eisinger, Trainer in der Leichtathletik. Er arbeitet als Sportlehrer und Trainer und fährt im Sommer zum 19. Mal mit zur Universiade. Seit er 1981 in Bukarest zum ersten Mal dabei war hat er keine Sommer-Universiade verpasst und in all den Jahren viel erlebt. „Es gibt so viele Highlights, ich könnte unzählige Seiten damit füllen,“ schwärmt er, „ohne jegliche Übertreibung kann ich sagen, die Zusammenarbeit im Team und mit den Studierenden ist wirklich super super gut! Diese gut funktionierende Sportfamilie aus Aktiven, Trainerinnen und Trainern aller Sportarten, Mediziner- und Physioeam, Büroteam und alle die auch im Vorfeld schon so viel vorbereiten, dass alles reibungslos läuft, passt einfach und ist ein Grund, weshalb ich jetzt schon seit 36 Jahren ohne Unterbrechung mitfahre und den adh repäsentiere. Das ganze adh-Team ist wirklich ein perfekter Botschafter für Deutschland und den Sport.“

Die Leichtathletik und der Sport liegen Eisinger schon seit frühester Kindheit am Herzen - zunächst als aktiver Sport-

ler, später als Trainer bei der LG Eintracht Frankfurt, aber auch als Landes- und Bundestrainer. Er organisiert ebenfalls seit vielen Jahren die DHM Leichtathletik in der Halle in Frankfurt und wurde 2015 als einer von drei internationalen Trainern ins Beraterteam der Universiade-Organisationsleitung berufen. Im Heimatverein, aber auch national und international ist er Motivator für junge Sportlerinnen und Sportler: „Ich möchte wirklich jeder Studentin und jedem Studenten, der die Nominierungskriterien erfüllt, das Erlebnis Universiade ans Herz legen. Dies in die eigene sportliche Karriere einzuplanen und dort Erfahrungen zu sammeln

bringt Sportlerinnen und Sportler weiter,“ appelliert er an aktive Studierende. „Die Universiade ist vergleichbar mit den olympischen Spielen,“ spricht Eisinger aus Erfahrung. „Bei der Universiade dürfen junge Studierende bis 27 Jahre antreten - hier startet im Gegensatz zu Olympia wirklich die Jugend der Welt.“ Eisinger ist fasziniert von der Vielseitigkeit des Sportangebots, dem Klima im Team, dem Miteinander unter den Studierenden und dem Kontakt, der zwischen den Sportarten und den Athletinnen und Athleten aus allen Ländern entsteht. „Es wird bestimmt wieder eine aufregende und spannende Zeit!“

Der adh möchte sich schon im Vorfeld der Universiade bei allen Beteiligten bedanken. Die Durchführung der Universiade und das Entsenden einer deutschen Delegation wäre ohne die vielen engagierten Personen im Betreuungs-, Organisations- und Trainerteam in Taipei aber auch in Deutschland nicht möglich!

■ Malin Hoster,
adh-Öffentlichkeitsreferentin



Günter Eisinger freut sich auf seine 19. Sommer-Universiade

allgemeiner deutscher
hochschulsportverband



19.-30.08.2017



TAIPEI
2017
UNIVERSIADE



Begleite
deutsche Studis
auf ihrem Weg zur
Universiade

Reinklicken!
Mitfiebern!

Klick rein!
adh.de

facebook
hochschulsportverband

twitter
@adhGER

Video
Hochschulsport.TV

Instagram
adh.de

Intensiver Austausch beim ersten Forum Studis am Edersee

Anfang Mai 2017 fand das erste Forum Studis unter dem Titel „Mitreden, Mitgestalten! – Studentische Partizipation im Hochschulsport“ am Edersee in Nordhessen statt. An der Veranstaltung, die durch die studentischen Vorstandsmitglieder des adh, Juliane Bötzel, Nikola Franic und David Storek sowie durch adh-Jugend- und Bildungsreferent Benjamin Schenk geleitet wurde, nahmen Vertretende aus elf adh-Hochschulsportstandorten (Göttingen, Halle (Saale), Leipzig, Berlin, Hamburg, Aachen, Erfurt, Lüneburg, Marburg, Konstanz, Hannover) teil.

Die Veranstaltung hatte mehrere Intentionen: Einerseits sollte eine stärkere Vernetzung und ein besserer Austausch nicht nur zwischen den Sportreferentinnen und Sportreferenten, sondern allen Studierenden im Hochschulsport angeregt werden. Andererseits sollten unterschiedliche Konzepte und Infrastrukturen der Hochschulen

vorgelegt, kennengelernt und erörtert werden. An dieser Stelle fiel bereits der enorm gewinnbringende Pluralismus auf: Sowohl bei den Organisationsstrukturen der einzelnen Einrichtungen als auch bei den unterschiedlichen Aufgabenbereichen der jeweiligen Teilnehmenden in ihren Institutionen. Darauf aufbauend sollten Überlegungen angestellt werden, in welcher Form studentische Partizipation in Hochschulsport-Deutschland weiterhin gewährleistet, organisiert und weiter ausgebaut werden könnte.

Die Tagesplanungen des Organisationssteams sahen neben inhaltlichen Resultaten ebenso teambildende und vernetzende Aktivitäten vor. Die Teilnehmenden des Forum Studis starteten bereits am Freitag mit einem gegenseitigen Kennenlernen, der Formulierung der Veranstaltungsziele und den subjektiven Erwartungen. Den Tagesabschluss bildeten eine gemeinsame Wand-



Stand-Up-Paddling auf dem Edersee

erung und ein Lagerfeuer mit anschließendem Abendessen, bei dem die Studierenden miteinander ins Gespräch kamen.

Der zweite Tag begann mit den ersten inhaltlichen Themenschwerpunkten: Alle Teilnehmenden hatten die Möglichkeit, anhand einer selbst zusammengestellten Präsentation, die Aufgaben und den Aufbau der jeweiligen Hochschulsports und der Studierendenvertretung vorzustellen. Hier zeigten sich formelle, kapazitive, räumliche und finanzielle Unterschiede bei den verschiedenen Standorten. Auf Unklarheiten, Nachfragen und Anmerkungen reagierten die Referierenden kompetent, sodass ein höchst informativer Austausch entstand. Anschließend wurden Impulse für die Nachmittags- und Sonntagsslots gesetzt, hinsichtlich der Themenfindung und der Bearbeitung des Themenkomplexes „Kompetenzen“.

Nach der Mittagspause, in der zusammengekocht sowie Sport auf Wasser und Land getrieben wurde, fanden sich die Teilnehmenden wieder im Seminarraum ein, um sich bei den letzten Präsentationen gegenseitig zu informieren. Anschließend bildeten die „Studis“ Arbeitsgruppen, um über die beiden Aspekte „Möglichkeiten zur Steigerung der Attraktivität von adh-(Bildungs-)



Die Studierenden präsentierten ihre Sportreferate

Veranstaltungen für Studierende“ und „Breitensport vs. Spitzensport – Entwicklung neuer Wettkampfformate“ zu diskutieren. Hier wurde beispielsweise die stärkere Eingliederung des Breitensports in nationale Wettkampfformate erörtert und der selektive Charakter, den manche Deutsche Hochschulmeisterschaften (DHM) ausstrahlen, hervorgehoben. Am Abend ließen die Teilnehmenden entspannt mit Beachvolleyball, Fußball, Abendessen und geselligem Beisammensein den Tag ausklingen.

Am Sonntag diskutierten die Teilnehmenden abschließend den Punkt „Kommunikation im adh unter den Studierenden“ und arbeiteten Verbesserungsvorschläge aus. Das erste Forum Studis wurde von allen Beteiligten sehr positiv aufgenommen und bewertet. Der gewinnbringende Austausch spiegelte sich insbesondere in folgenden Anregungen wider:

- Erweiterung des Veranstaltungsnamens, um eine breitere Masse an Studierenden anzusprechen
- Überlegungen hinsichtlich eines neuen Wettkampfformates (zum Beispiel stärkere Eingliederung des Breitensports in nationale Wettkampfformate)
- Stärkere Vernetzung aller Sportinteressierten und Institutionen, auch zwischen den Veranstaltungen und eine nachhaltige Betreuung dieser (zum Beispiel durch Einrichten von Apps, Social-Media-Kanälen oder ähnlichem)

Einige negative Aspekte wurden im Fazit ebenfalls angesprochen:

- Eine höhere Teilnehmendenzahl wäre wünschenswert
- Kommunikation an den Hochschulen und Ansprache der Studierenden sollte verbessert werden

- Das Finden von zentralen Austragungsorten für adh-Veranstaltungen ist anzustreben (Zeitaufwand, Anreise)

Insgesamt ist das Forum Studis als ein sehr ansprechendes und vielversprechendes Format zu bewerten, da es den Studierenden die Möglichkeit gibt, sich untereinander auszutauschen, neue Ideen zu entwickeln und in den Verband einzubringen. Ganz nebenbei wird so studentisches Engagement gefördert. Für das Forum Studis 2018 haben sich bereits Göttingen, Erfurt und Leipzig als Austragungsort angeboten.

Der erste Aufschlag ist getan – für das kommende Jahr wurde bereits großes Interesse bekundet und bis dahin gilt es, die Anregungen umzusetzen und miteinander in der Diskussion zu bleiben.

■ Fabius Frantz,
Sportreferent der Uni Leipzig



Die Teilnehmenden des ersten Forum Studis am Edersee

DEIN SPARFUCHS

smart fortwo coupé Automatik, 1.0 l, 52 kW (71 PS)



für mtl. **179€***
inklusive GANZJAHRESREIFEN



MONATLICHE KOMPLETTRATE
Inklusive Versicherung und Steuern.



WIR FÜR DICH
Persönliche Betreuung, schnelle Bearbeitung.



KEINE KAPITALBINDUNG
Anzahlung und Schlussrate entfallen.



12-MONATSVERTRÄGE
Hohe Planungssicherheit. Mit Verlängerungsoption.

INFOS UND BERATUNG:

ASS Athletic Sport Sponsoring GmbH | Tel.: 0234 95128-40 | www.ass-team.net



allgemeiner deutscher
hochschulsportverband



*Preis inkl. Überführungs- und Zulassungskosten, Kfz-Steuer, Kfz-Versicherung mit Selbstbehalt, Rundfunkbeitrag, gesetzl. MwSt. Anzahlung und Schlussrate fallen nicht an. 10.000 km Jahresfreilaufleistung (5.000 Mehrkilometer gegen Aufpreis möglich). Stand: 31.05.2017. Angebot gilt vorbehaltlich etwaiger Änderungen und Irrtümer. Gelieferte Fahrzeuge können von der Abbildung abweichen.

allgemeiner deutscher
hochschulsportverband



19.-30.08.2017



TAIPEI
2017
UNIVERSIADE



Reinklicken!
Mitfiebern!

Klick rein!

adh.de

facebook
hochschulsportverband

twitter
@adhGER

Video
Hochschulsport.TV

Instagram
adh.de

Begleite
deutsche Studis
bei ihrem Kampf um
Medaillen