

Presseinformation

Kiel, den 6. September 2018

Es gilt das gesprochene Wort.

Lars Harms

TOP 28 eSport auch in Schleswig-Holstein fördern

Drs. 19/869

„Der eSport muss politisch und gesellschaftlich anerkannt werden, damit wir seine Chancen nutzen können!“

Sport ist mehr als nur Bewegung. Sport ist Teamgeist, Spiel aber eben auch Leistungsansporn. Ähnlich wie Schach oder Motorsport hat der eSport mit vielen Vorurteilen zu kämpfen, dies sei ja kein „richtiger“ Sport. Das mag zum einen an der geringen Technologieakzeptanz in der Republik liegen, aber auch an der oftmals negativen Wahrnehmung von Computerspielen. Derzeit ist es jedenfalls so, dass eSport kein offiziell anerkannter Sport in Deutschland ist. Das sehen wir vom SSW anders! Deswegen stellen wir zusammen mit den regierungstragenden Fraktionen einen Antrag, um das Engagement Schleswig-Holstein in Sachen eSport zu forcieren. Zudem haben die Regierungsparteien auf Bundesebene in ihren Koalitionspapieren festgehalten, den eSport künftig vollständig anzuerkennen zu wollen. Von daher gilt es, vorbereitet zu sein, in Bezug auf die aktuelle Entwicklung.

SSW im Landtag

Düsternbrooker Weg 70
24105 Kiel

Tel. (04 31) 988 13 80
Fax (04 31) 988 13 82

Norderstraße 74
24939 Flensburg

Tel. (04 61) 144 08 300
Fax (04 61) 144 08 305

E-mail: landtag@ssw.de

Wir vom SSW, wollen den eSport und den traditionellen Sport besser miteinander verbinden. Das Ziel muss es doch sein, den eSport im Vereinsleben in unserem Land fest zu integrieren. Hier gilt es das Potential, das der eSport bieten kann, zu nutzen. Denn grundsätzlich ist es ja so, dass im eSport alles global vor sich geht. Regional- oder Kreisligen sind dort eben nicht vorhanden. Man hat von Anfang an die ganze Welt als Konkurrenz. Dies ist eine der Besonderheiten im eSport. Gerade weil eben alles sofort global ist, fehlt in den meisten Fällen die Vernetzung vor Ort. Es wäre doch wünschenswert, wenn der eSport vermehrt lokal und gemeinschaftlich betrieben werden könnte, damit auch ein Austausch vor Ort und eben auch mal offline stattfinden kann.

Der eSport ist ein riesen Markt, der bisher nur in Nordamerika und in Asien vollständig erschlossen wird. In Europa haben sich schon Länder wie Dänemark und Polen auf den Weg gemacht. Deshalb ist es jetzt notwendig, dass wir hier bei uns mithalten. Wir müssen Turniere durchführen, eSport in organisierte Bahnen lenken und auch das Glücksspiel in diesem Bereich neu regeln. Es gibt also nicht nur Chancen, sondern auch gesetzgeberische Aufgaben in diesem Bereich. Und da muss Schleswig-Holstein eine Vorreiterrolle einnehmen.

Durch die mögliche Etablierung einer eSports-Akademie könnten hier mit Sicherheit Vorschritte erzielt werden. Denn rund um eine solche Akademie würde nachfolgend Wachstum für den eSport-Bereich in Schleswig-Holstein entstehen. Marketing, die technische Entwicklung, das eSport-Spielen an sich sowie die Verknüpfung zur Wissenschaft könnten an dieser Stelle eine echte Entwicklung für die gesamte Branche hervorbringen. Daran sollten wir arbeiten und diesbezüglich muss sich eine Landesregierung auch einbringen, um so etwas ganz Neues auf die Beine zu stellen. Letzten Endes muss dafür dann auch Geld in die Hand genommen werden. Ich denke, sofern es denn so weit ist, wird man diesbezüglich sicherlich auch Lösungen finden.

Alles in allem kann man festhalten: Die Infrastruktur rund um den eSport steckt derzeit landauf, landab in den Kinderschuhen. Ich hoffe daher, dass der vorliegende Antrag hier im Landtag eine breite Unterstützung erfährt, damit der eSport politisch, wie auch gesellschaftlich endlich anerkannt wird und wir seine Chancen nutzen können.

Hinweis: Diese Rede kann hier ab dem folgenden Tag als Video abgerufen werden:

<http://www.landtag.ltsh.de/aktuell/mediathek/index.html>