

Presseinformation

Kiel, den 13.11.2019

Es gilt das gesprochene Wort

Lars Harms

TOP 48 Bericht zu eSport-Initiativen

Drs. 19/1615 & 19/1780

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

Lars Harms: „Die Vertreter der Koalition sabbeln viel, aber es wird nicht gehandelt und der eSport wird im nächsten Jahr nicht finanziell unterstützt.“

In dem Bericht gibt es viele Aussagen über die Bedeutung und Sinnhaftigkeit von eSport und über die Notwendigkeit, hier gute Strukturen zu errichten. Das sind aber leider nicht die Kernsätze des Berichtes. Die Kernsätze sind folgende: Ich zitiere von Seite 4: „Derzeit sind keine Haushaltsmittel für die Förderung von eSport und Gaming in den Jahren ab 2020 eingeplant.“ Und ich zitiere von Seite 10: „Weder im Haushaltsentwurf 2020 noch in der Finanzplanung 2019-2028 sind weitere Mittel für eSport eingeplant.“ Meine Damen und Herren, das ist die traurige Wahrheit, die Vertreter der Koalition sabbeln viel, aber es wird nicht gehandelt und der eSport wird im nächsten Jahr nicht finanziell unterstützt. Anpacken statt rumschnacken sieht wohl eher anders aus!

Da fordern Vertreter der Koalition die Fachhochschule Westküste auf, ein Konzept für eine eSport-Akademie vorzulegen und nach Vorlage des Konzepts passiert ... nichts! Die Heider wollen ein Bildungsinstitut werden, bei dem es auch und gerade um den verantwortungsvollen Umgang mit eSports geht und wo man die wirtschaftlichen Chancen der neuen Branche nutzen will. Und die Landesregierung und ihre sie tragende Koalition machen dann nichts. Wer den eSports-Bericht liest, kann bei der Beschreibung der eSports-Akademie förmlich spüren, wie engagiert man dort zu Werke gehen will – wenn man sie lassen würde. Es reicht eben nicht, wenn der Kollege Arp gebetsmühlenartig für den eSport wirbt, aber keiner in der CDU ihm folgt!

Da scheint man einigen Sportfunktionären auf den Leim gegangen zu sein. eSport ist keine Konkurrenz für den klassischen Sport. eSport ist eine Ergänzung mit enormem wirtschaftlichem Potential. Eine neue Studie besagt, dass 19% der deutschen Bevölkerung schon ein Live-Spiel aus dem eSport am heimischen PC oder im Fernsehen verfolgt haben. Für eine eher der Jugend zugeschriebene Beschäftigung ist das eine gewaltige Zahl.

Anfangs haben wir alle gesagt, dass wir wollen, dass Schleswig-Holstein zum eSport-Land Nummer Eins werden soll. Inzwischen sagt das nur noch die Opposition. Die regierungstragenden Fraktionen ducken sich weg, weil der Ministerpräsident noch in der Findungsphase ist, ob er eSport gut finden soll oder nicht. Und dabei ändert es auch nichts, dass die in diesem Jahr zum ersten Mal bereitgestellten finanziellen Mittel voraussichtlich ausgegeben werden. Das ist nun wirklich eine Erwartung, die wir alle haben können – dass

wenn ein Parlament für ein politisches Ziel Geld zur Verfügung stellt, dieses dann auch dafür verwendet wird. Im Gegenteil, dass die Sportvereine und eSport-Vereine das Geld abrufen zeigt, dass der Bedarf da ist. Das Problem ist doch nicht, dass das Geld dieses Jahr abgerufen wurde, sondern dass in Zukunft nichts mehr zur Verfügung gestellt wird.

Die Stadt Kiel zeigt, wie es geht. Die Stadt hat für das Landeszentrum eSport und Digitalisierung vorerst eine Unterstützung für drei Jahre signalisiert. Wieso ist das nicht auch für das Land möglich? Das Landeszentrum will mit der eSports-Akademie in Heide kooperieren und wir hätten endlich eine Förderinstitution, die Hochleistungssport in diesem Bereich ermöglichen würde. Talente haben wir. Eine Förderung dieser Talente haben wir nicht. Das ist ein Armutszeugnis dieser Landesregierung und der Koalitionsfraktionen. Es ist ja schön, dass die FDP-Landtagsfraktion einen parlamentarischen Abend zum eSport veranstaltet. Und sicherlich hat man da auch gute Worte für den eSport gefunden und sicherlich haben die Vertreter des eSports auch alle Bedenken und Vorurteile ausgeräumt. Nur am Ende reicht es eben nicht, nur mal darüber geredet zu haben. Am Ende muss dann auch mal etwas getan werden. Der eSport hat zweistellige Wachstumsraten. Er hat in Deutschland inzwischen einen Umsatz von über einer halben Milliarde Euro. Die Wirtschaftsberatungsgesellschaft PricewaterhouseCoopers schätzt die jährlichen Wachstumsraten in diesem Bereich auf 21%. Wohlgemerkt jährlich. Und da wollen die Landesregierung und die Koalition nicht investieren? Man wäre mit dem Klammerbeutel gepudert, wenn man es nicht tun würde. Also, hören Sie auf zu schnacken und packen Sie es endlich an!