

Presseinformation



Es gilt das gesprochene Wort!

TOP 48 – Bericht zu eSports-Initiativen

Dazu sagt der sportpolitische Sprecher der Landtagsfraktion von Bündnis 90/Die Grünen,

Joschka Knuth:

**Landtagsfraktion
Schleswig-Holstein**

Pressesprecherin
Claudia Jacob

Landeshaus
Düsternbrooker Weg 70
24105 Kiel

Zentrale: 0431 / 988 – 1500
Durchwahl: 0431 / 988 - 1503
Mobil: 0172 / 541 83 53

presse@gruene.ltsh.de
www.sh-gruene-fraktion.de

Nr. 388.19 / 13.11.2019

eSport ist Gesellschaftskultur

Sehr geehrter Herr Präsident, meine Damen und Herren,

ich danke der Landesregierung für den vorgelegten Bericht. Ich begrüße es sehr, dass wir uns auch hier im Parlament mit diesem Thema befassen. Der Bericht zeigt deutlich, dass wir als Land eben wirklich schon sehr weit gekommen sind. Dass wir den Aufbau kommunaler eSport-Einrichtungen mit Landesmitteln fördern, dass wir den Aufbau von Kompetenzen, die Ausbildung von Trainerinnen und Trainern fördern, ist eben keine Selbstverständlichkeit.

Und es ist richtig, dass wir hier vorangehen. Denn: Wenn wir uns die Fakten anschauen, wird deutlich, dass wir beim eSport nicht mehr über eine Form der Jugendkultur und ein rein jugendpolitisches Phänomen sprechen, sondern über eine Gesellschaftskultur. Denn zum einen spielen 35 Prozent der Deutschen – über alle Altersgruppen – regelmäßig. Und sogar 42 Prozent der Deutschen spielen gelegentlich. Um das nach einem einfachen Dreisatz einmal in Reale Zahlen zu übersetzen: knapp 29 Millionen Menschen spielen in Deutschland regelmäßig.

Zum anderen zeigen uns die Zahlen auch – und da wird es noch deutlicher – dass das Durchschnittsalter der Spielerinnen und Spieler 2019 bei über 36 Jahren liegt und in den vergangenen Jahren zudem kontinuierlich angestiegen ist.

Wenn wir uns die Fakten anschauen, dann wird auch deutlich, dass eSport – glücklicherweise – kein homogen männliches Vergnügen ist. Denn nach Daten des Branchenverbandes „game“ ist zwar mit 52 Prozent der Spielerinnen und Spieler ein leicht höherer Anteil männlich, mit 48 Prozent ist der Frauenanteil unter den Spielerinnen und Spielern jedoch deutlich besser als beispielsweise in den meisten Landtagsfraktionen oder Sportvereinen (Männer ca. 35 Prozent, Frauen ca. 22 Prozent).

Im Wissen, dass wir hier – schon lange – nicht mehr über eine neue oder kleine Entwicklung sprechen, begrüße ich es sehr, dass unsere Landesregierung uns heute die-

sen Bericht vorgelegt hat und daraus auch deutlich wird, dass sie sich aktiv dafür einsetzt, Strukturen im eSport zu entwickeln, den Aufbau von Kompetenzen zu fördern und die gesellschaftliche Verankerung von eSport zu unterstützen.

Denn gerade Strukturen und Kompetenzen tragen dazu bei, dass wir erfolgreich auch Medienkompetenz und Maßnahmen der Suchtprävention zu den Spielerinnen und Spielern bringen können. Dass die Förderrichtlinie die Förderung aus Landesmitteln auch daran knüpft, zeigt meines Erachtens, dass diese Landesregierung verantwortungsvoll mit dem Thema eSport umgeht.

Es ist mir übrigens persönlich relativ egal, ob die Sportverbände nun eSport als eigenständige Sportart anerkennen oder nicht – dafür ist diese Entwicklung zu groß. Was entscheidend ist, ist doch, dass wir als Land uns auf den Weg gemacht haben, unabhängig davon eine eigene Förderstruktur auf den Weg zu bringen. Die Synergieeffekte für den organisierten Sport durch die Einbindung von eSport in das Vereinsleben liegen auf der Hand und werden vielerorts auch schon genutzt. Und auch dafür ist nicht entscheidend, ob eSport nun Sport ist oder eine eigenständige Gesellschaftskultur.
