



Presseinformation

Nr. 25-167
19.06.2025

Es gilt das gesprochene Wort!

TOP 36 – Bericht zum E-Sport in Schleswig-Holstein

Dazu sagt der sportpolitische Sprecher der Landtagsfraktion von Bündnis 90/Die Grünen, **Jasper Balke**:

Ein „Level Up“ für unsere digitale Gesellschaft

Sehr geehrte Frau Präsidentin,
sehr geehrte Kolleg*innen,

wer sich schon einmal digital oder in Präsenz ein Championship Game eines ESL Major in Köln, Kattowitz oder woanders angeschaut hat, weiß, dass es sich beim E-Sport längst nicht mehr um ein Nischenthema handelt. E-Sport bewegt Massen an Menschen, ist längst zentraler Bestandteil von Jugendkultur, digitaler Bildung und wirtschaftlicher Innovationsfaktor.

Doch man muss nicht erst nach Köln oder in die Welt, es reicht, wenn wir nach Schleswig-Holstein schauen. Mit dem heute vorliegenden Bericht – für den ich mich herzlich bedanken möchte - zieht die Landesregierung eine Bilanz, die sich sehen lassen kann.

Schleswig-Holstein war und ist Vorreiter. Mit dem LEZ.SH in Kiel, den vier regionalen E-Sport-Zentren und der institutionellen Förderung des E-Sport-Verbands Schleswig-Holstein (EVSH) hat unser Land ein bundesweites Alleinstellungsmerkmal geschaffen.

Doch das ist erst der Anfang. Denn was E-Sport heute leistet, ist mehr als nur der Wettkampf an der Konsole. Es ist Medienkompetenztraining, digitale Jugendarbeit, strategisches Denken, Teamfähigkeit und oft auch der erste Berührungspunkt mit IT, Coding oder Streaming. Es ist Ausdruck digitaler Kultur und damit auch politisch hoch relevant.

Es ist deshalb nicht leicht zu verstehen, weshalb es trotz expliziter Nennung in den letzten beiden Koalitionsverträgen auf Bundesebene nicht gelungen ist, E-Sport als gemeinnützig anzuerkennen. Denn das liegt wahrlich nicht am Engagement vor Ort. Es liegt am überholten Sportbegriff in der Abgabenordnung, der körperliche Ertüchtigung verlangt, als wären Reaktionsfähigkeit, Konzentration und mentale Ausdauer nicht

ebenfalls Leistung! Als schlechter, aber begeisterter Schach-Spieler und -Zuschauer kenne ich diese Debatte schon lange.

Dabei hat sich selbst der wissenschaftliche Beirat des ESBD jüngst mit einer neuen, offenen Definition positioniert: „E-Sport ist der Wettkampf zwischen Menschen auf der virtuellen Ebene eines Computerspiels.“ Ein Versuch, der zeigt, wie dynamisch dieses Feld ist und wie vorsichtig wir als Politik mit überholten Kategorien umgehen sollten.

Ich finde, wir müssen endlich klare Verhältnisse schaffen. Denn schon heute gründen Sportvereine eigene E-Sport-Sparten, kombinieren die Reaktionsgeschwindigkeit am Computer mit dem Ausdauerlauf auf der Tartanbahn und wer dem E-Sport das Recht auf Gemeinnützigkeit verwehrt, verwehrt nicht nur steuerliche Entlastung, sondern erschwert auch die Nutzung öffentlicher Räume, den Zugang zu Förderprogrammen und verkennt das immense Potenzial für Bildung, Teilhabe, Gesundheitsförderung und Jugendkultur.

Es geht hier nicht nur um eine Banalität, sondern es geht um die Anerkennung von Lebensrealitäten und um Gerechtigkeit. Dabei liegt die Zukunft auch wirtschaftlich genau hier.

E-Sport ist längst Treiber der Games-Industrie, die in Deutschland fast 13 Milliarden Euro umsetzt. Schleswig-Holstein bietet mit dem entstehenden KI-Cluster, dem Fokus auf digitale Transformation, Medienbildung und erneuerbare Energien eine exzellente Grundlage, um Games- und E-Sport-Standort der Zukunft zu werden.

Digitale Technologien brauchen kreative Köpfe und die kommen aus genau den Bereichen, die wir heute fördern. E-Sport ist Teil dieser Wertschöpfungskette. Er schafft Communities, Qualifikation und Innovation.

Natürlich gibt es Herausforderungen. Die Definition des Begriffs bleibt umstritten: Der Begriff „Computerspiel“ ist unklar, dynamisch und rechtlich nicht abschließend geklärt. Aber genau deshalb braucht es den politischen Willen, E-Sport nicht von gestern zu denken, sondern von morgen.

Wir brauchen daher eine bundesweite gesetzliche Klarstellung zur Gemeinnützigkeit des E-Sports, den Ausbau von Trainings- und Bildungsangeboten in Verbindung mit Medienpädagogik, eine stärkere Verzahnung mit der Kreativwirtschaft und der KI-Forschung in Schleswig-Holstein sowie die aktive Einbindung des E-Sports in die Entwicklung unseres Sportlandes und des Sports als solchem.

Schleswig-Holstein ist bereit und wenn wir die Strukturen weiterentwickeln, wenn wir Gemeinnützigkeit ermöglichen und Barrieren abbauen, dann wird aus dem „Level eins“ unseres Pioniergeistes ein echtes „Level-Up“ für unsere digitale Gesellschaft. Und wer mit dem E-Sport noch ein wenig fremdelt, am 13.07. ist Tag der Offenen Tür im Landtag und in Raum 108, in den Räumlichkeiten der Grünen Fraktion, kann man in Kooperation mit dem E-Sport-Verband SH nicht nur selbst ein paar Games zocken, sondern auch was über kulturelle Bildung erfahren. Ich freue mich, dort alle zu sehen.

Vielen Dank für die Aufmerksamkeit!

Landtagsfraktion

Bündnis 90/Die Grünen Schleswig-Holstein

Pressesprecherin
Claudia Jacob

Landeshaus
Düsternbrooker Weg 70
24105 Kiel

T 0431 988 1503
M 0172 541 83 53

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