



eSports | 13.11.2019 | Nr. 399/19

Barbara Ostmeier: TOP 48: eSports und Gaming differenzieren - Förderziele klären

Es gilt das gesprochene Wort!

Sehr geehrter Herr Präsident!

Liebe Kolleginnen und Kollegen!

Verehrte Gäste!

Zunächst einmal bedanke ich mich bei Ihnen, Herr Minister Grote, für den Bericht und auch bei dem Kollegen Harms für den entsprechenden Antrag dazu.

Er gibt uns die Gelegenheit, diesen in die weiteren Beratungen im Innen- und Rechtsausschuss mit einzubeziehen. Denn in der Tat hat nicht nur die Landesregierung den Koalitionsvertrag als Handlungsmaxime verstanden.

Auf der Basis eines gemeinsamen Antrags der regierungstragenden Fraktionen und dem SSW hat sich auch der Innen- und Rechtsausschuss dem Thema angenommen, eine ressortübergreifende Anhörung durchgeführt und dabei die Bedeutung des eSports und dessen landespolitische Einbindung über alle Bereiche beleuchtet.

Denn, meine Damen und Herren, genau in dieser Hinsicht ist der Titel eSport, elektronischer Sport, irreführend. Beim eSport geht es nämlich nicht in erster Linie um die Frage „Ist es Sport oder nicht?“. Vielmehr handelt es sich dabei um ein Querschnittsthema mit Berührungspunkten zu vielen unterschiedlichen Bereichen.

Wie dem Bericht zu entnehmen ist, sind bereits konkrete Maßnahmen erfolgt und von der Landesregierung äußerst positiv begleitet worden. So wurden über die Richtlinie zur Förderung des eSports Haushaltsmittel i.H.v. 500.000 € bereitgestellt, mit denen die Vereinsarbeit wie auch die Durchführung von eSportveranstaltungen unterstützt werden können.

Damit hat das Land Schleswig-Holstein heute schon mehr getan, als es der Koalitionsvertrag vorgibt. In diesem wird die Etablierung moderner Veranstaltungsformate, wie beispielsweise eSport-Events, als Prüfauftrag formuliert.

Für mich wirft der vorliegende Bericht aber auch einige Fragen auf.

Und wir sollten uns darüber klar verständigen, ob wir nur den eSport, also das wettkampforientierte Computer- und Videospiele fördern wollen oder auch das Gaming, das einfache Spiele und Konsumieren von Videospiele und wenn, dann mit welchen Konzepten und aus welchen Töpfen.

Ich bedaure sehr, dass die Landesregierung bis heute trotz zahlreicher Gespräche keine Positionierung zum Konzept und zu der Frage der Förderfähigkeit einer eSport-Akademie an der FH Westküste treffen kann. Gerade die wissenschaftliche, breite und neutrale Begleitung von Chancen und Risiken im eSport sind in meinen Augen bei einer Fachhochschule genau richtig verortet.

Weiterhin widmet sich der Bericht der Landesregierung über mehrere Seiten dem Planungsstand zur Errichtung des deutschlandweit ersten Landeszentrums für eSport und Digitalisierung in Schleswig-Holstein. Und ja, das kann ein Leuchtturm für unser Bundesland werden.

Die Frage, wie dieses Zentrum zukünftig ohne Beteiligung des Landes finanziert werden soll, scheint aber ungeklärt.

Wenn die Landesregierung davon spricht, ob die Umsetzung der Förderziele vor diesem Hintergrund sichergestellt ist, so stellt sich auch die Frage, über welche Förderziele wir denn konkret reden?

Ist der ESBD als Träger geeignet, die erforderlichen Anreize zur kritischen Auseinandersetzung mit Videospiele zu setzen und die gebotene objektive Hilfestellung bei der Vermittlung von Medienkompetenz, Suchtprävention und Bewegungs- und Ausgleichsangeboten zu leisten? Ein Konzept ist dem Parlament bisher nicht vorgestellt worden.

Insbesondere die Auswertung der Mündlichen Anhörung zeigt da doch noch erheblichen Klärungsbedarf auf.

Ist die Altersbegrenzung der USK-Einstufungen allein geeignet, einen ausreichenden Jugendschutz zu gewährleisten? Der ESBD meint ja, unsere Fachverbände bestreiten dies.

Liebe Kolleginnen und Kollegen!

Gerade vor dem Hintergrund von Jugendschutz, Sucht- und Gewaltprävention, werden wir nicht umhin kommen, uns auch verantwortungsvoll dazu zu positionieren, ob wir, dem Wunsch des ESBD folgend, unreflektiert und unkritisch alle Spiele und Spieleinhalte fördern wollen. Ich kann nicht erkennen, warum Ego-Shooter- Spiele, deren realistische Darstellung von Kriegs- und Tötungsszenarien und die angebotenen Problemlösungen das geeignete Mittel sind, um Gewalt und Hass entgegen.

Es gibt weiter viel Miteinander zu beraten und so möchte ich abschließend Herrn Lüthi von Cross Border Esport mit den folgenden Worten zitieren:

„Grundsätzlich muss vor dem Start eines Projektes beziehungsweise einer Förderung geklärt werden, wohin der Weg führen soll.“

In diesem Sinne sehe ich mit großem Interesse den weiteren konstruktiven aber auch kritischen Beratungen im Ausschuss entgegen.