

## **e-Sport auch in Schleswig-Holstein fördern**

### *Statement des eSports Nord e.V.*

e-Sport ist gegenwärtig in aller Munde. Diverse Medien berichten regelmäßig darüber, in Schleswig-Holstein unter anderem der Schleswig-Holsteinische Zeitungsverlag. Auch eine wissenschaftliche Aufbereitung findet statt, so etwa mit dem Buch „Bildschirm-Athleten“ des Flensburgers Timo Schöber, das im Mai diesen Jahres erschienen ist.

Findet e-Sport als Massenphänomen, Profi- und Breitensport weltweit bereits seit einigen Jahren Anerkennung, etwa in den USA, Südkorea und China, sieht sich die Entwicklung des e-Sports in Deutschland einigen politischen und gesellschaftlichen Hindernissen ausgesetzt. Unser Verein, der eSports Nord e.V., setzt sich seit einiger Zeit intensiv dafür ein, dass der e-Sport in Deutschland als Breitensport in die Sportvereine gelangt und als Sportart anerkannt wird. Unsere Zusammenarbeit mit solchen Vereinen und anderen Organisationen, die Teilnahme an und das Anbieten von Veranstaltungen zum e-Sport als auch der Zusammenhalt innerhalb unseres Vereins tragen bisher sehr erfreuliche Früchte.

Dabei ist es uns auch wichtig zu betonen, dass e-Sport kein reines Gedaddel am Computer oder der Konsole ist. e-Sport ist vielmehr als das, nämlich das wettbewerbsorientierte Spielen von digitalen Inhalten. Er geht dementsprechend mit einer gewissen Ernsthaftigkeit und Disziplin einher. e-Sport ist auch Leistungssport – mit allem, was dazugehört. Es ist uns wichtig, dies allen Interessierten entsprechend zu vermitteln.

Daher freuen wir uns darüber, dass Schleswig-Holstein in Sachen e-Sport in Deutschland eine Vorreiterrolle einnehmen möchte. Wir sehen dies nicht nur aus eigenem Interesse sehr positiv, sondern es ergeben sich hier für unser schönes Bundesland einige Chancen und Synergieeffekte.

Allen voran ist e-Sport ein Phänomen der eher jüngeren Generation. Wir würden es nicht als reine Jugendkultur bezeichnen, weil auch viele ältere Menschen dem e-Sport nahestehen, aber der Großteil der e-Sportler, Engagierten und Fans ist unter 40 Jahre alt. Viele dieser Menschen verfügen über eine hervorragende Ausbildung, häufig im IT-Bereich, oder einen Hochschulabschluss. Aufgrund des Fachkräftemangels, der auch unser Bundesland betrifft, wäre eine Anerkennung des e-Sports in Deutschland ein Alleinstellungsmerkmal für Schleswig-Holstein und somit ein attraktiver Grund für Fachkräfte, Unternehmen und Organisationen aus diesem Sektor zu uns zu kommen und hier sesshaft zu werden.

Das würde einerseits Menschen mit einem guten fachlichen Hintergrund in unserer Region binden, andererseits wäre Schleswig-Holstein auch für kapitalstarke Unternehmen interessant. Solche, die direkt im e-Sport tätig sind, als Synergieeffekt aber auch jene Unternehmen, die indirekt im e-Sport aktiv sind – etwa Sponsoren wie IT-Unternehmen. In Deutschland haben einige der größten, wichtigsten und ältesten e-Sport Organisationen der Welt ihren Sitz, beispielsweise SK Gaming und mousesports. Diese könnten ihre Aktivitäten nach Schleswig-Holstein verlagern, wenn der e-Sport hier einen offiziellen Charakter erhält.

Darüber hinaus wäre Schleswig-Holstein auch für Unternehmen aus der Spielebranche interessanter. Entwickler wie Blue Byte, Gameforge oder Wooga haben in Deutschland ihren Sitz. Auffallend ist aber, dass keiner der deutschen Top 30 Hersteller seinen Sitz in Schleswig-Holstein hat. Das könnte eine Anerkennung des e-Sports ändern und unser Bundesland deutlich attraktiver für die Spielebranche machen.

e-Sport ist eine Sportart, die Generationen, Kulturen und Länder miteinander verbindet. Wer einmal auf einem großen e-Sport Event gewesen ist, der wird feststellen, dass es sich hierbei um friedliche Happenings handelt, in der Menschen mit ähnlichen Interessen eine gute Zeit miteinander verbringen. Ausschreitungen, Hooligans oder Auseinandersetzungen mit der Polizei sind dem e-Sport fremd. Vielmehr stehen der spielerische Wettkampf, der kulturelle Austausch sowie ein friedliches Miteinander im Vordergrund.

Daher schärft der e-Sport folgerichtig einige Fähigkeiten und Fertigkeiten bei Menschen, auch die kulturelle Kompetenz. e-Sport findet überall auf der Welt statt. Viele Teams bestehen aus Menschen unterschiedlicher Nationalitäten und Religionen. Das erfolgreichste Team der Welt im Strategiespiel Dota 2 etwa setzt sich aus Spielern zusammen, die aus Deutschland, Finnland, Bulgarien, Jordanien und dem Libanon stammen. Die deutsche Organisation mousesports beschäftigt in Counter-Strike Spieler aus den Niederlanden, Tschechien, Estland, Finnland und Polen. Der Coach ist Ukrainer. Es ist daher wichtig, dass Spieler, Funktionäre und Fans weltoffen und tolerant sind, als sich auch für andere Kulturen begeistern können. Dazu gehören auch Sprachkenntnisse. Da e-Sport ein globales Phänomen ist, ist Englisch die Sprache der Wahl.

Darüber hinaus müssen e-Sportler, je nach Genre, gut im taktischen und strategischen Denken sein, Multitasking-Fähigkeit beweisen, eine hohe feinmotorische Genauigkeit haben, schnelle Entscheidungen fällen sowie ganzheitliche Betrachtungen umsetzen können.

Schleswig-Holstein könnte durch eine Förderung des e-Sports hier zum Leistungszentrum Deutschlands werden und dabei auch weltweite Aufmerksamkeit auf sich ziehen. Dazu zählt auch, dass große Events nach Schleswig-Holstein geholt werden könnten. Mit zum Beispiel der Sparkassen-Arena in Kiel verfügen wir bereits über die nötige Infrastruktur. Durch eine Anerkennung des e-Sports könnten große Veranstalter, wie beispielsweise die Electronic Sports League mit Sitz in Köln, auf Schleswig-Holstein als Austragungsort aufmerksam werden.

Ferner würde Schleswig-Holstein als Forschungs- und Hochschulstandort im Bereich der Spiele- und Gamingkultur sehr interessant. Eine Anerkennung des e-Sports in Schleswig-Holstein könnte mit der Schaffung neuer Studiengänge und Forschungsschwerpunkte einhergehen. Das Institut für Ludologie (Spielforschung) mit Sitz in Berlin zeigt, dass eine wissenschaftliche Analyse des Spielens gewollt und notwendig ist. Hier könnte Schleswig-Holstein als Standort neue Akzente setzen. Auch Studiengänge zum e-Sport erfreuen sich bereits großer Beliebtheit, etwa an der Hochschule für angewandtes Management in Ismaning.

Mit dem e-Sport würde Schleswig-Holstein also auf einen Wachstumsmarkt setzen, dessen Umsatz sich weltweit in den letzten Jahren verzwanzigfacht hat. Darüber hinaus auf ein Phänomen, das Fachkräfte anziehen und binden sowie Kompetenzen vermitteln, Unternehmen ins Land holen, das Bundesland für globale Events attraktiv sowie den Hochschulstandort bedeutsamer machen würde.

Schleswig-Holstein wäre so ein Leuchtturm in der im weltweiten Vergleich eher halbdunklen e-Sports Region Deutschland und somit Garant für einen Markt und eine Sportart, die in der Zukunft eine immer herausragender werdende Rolle spielen werden. So wird e-Sport bereits 2022 offizielle Wettkampf-Sportart bei den Asienspielen. Wir sollten diese großartige und neue Sportart mittragen und sie nicht nur anderen überlassen. Schleswig-Holstein hat hier die Chance Teil von etwas sehr Großem zu werden, das Kulturen, Nationen und Religionen miteinander verbindet.

Ergreifen wir diese Chance – gemeinsam.