



Schleswig-Holsteinischer Landtag
Umdruck 19/1555

Stellungnahme zum Antrag „eSport auch in Schleswig-Holstein fördern“

Husum, den 30. Oktober 2018

Messe Husum & Congress GmbH & Co. KG

Am Messeplatz 12-18

25813 Husum

www.messehusum.de

Ansprechpartner:

Arne Petersen

Geschäftsführer

Tel.: +49 4841 902 466

Mail: a.petersen@messehusum.de

Martin Freese

Projektleiter Nordish Gaming Convention

Tel.: +49 4841 902 336

Mail: freese@messehusum.de



Stellungnahme zum Antrag „eSport auch in Schleswig-Holstein fördern“

Die Regierungsfractionen von CDU, Bündnis 90/DIE GRÜNEN, FDP und die Abgeordneten des SSW im Landtag Schleswig-Holstein haben am 22. August 2018 den Antrag „eSport auch in Schleswig-Holstein fördern“ gestellt. Gerne nimmt die Messe Husum & Congress Stellung zu diesem Antrag.

Die Messe Husum & Congress veranstaltet seit 2014 jährlich die viertägige Nordish Gaming Convention, auch bekannt als „NGC“. Was als reine Lanparty mit 210 Sitzplätzen in einem klassischen BYOC-Bereich (BYOC = Bring Your Own Computer) begann, hat sich inzwischen mit über 600 BYOC-Plätzen und insgesamt weit über 1000 Teilnehmern, aus ganz Deutschland und Skandinavien, u.a. zu einer der größten Lanparties Deutschlands entwickelt.

Neben den seit 2014 bestehenden Amateur-Turnieren, bieten wir seit 2017 mit den „NGC Masters“ auch professionellen eSportlern einen sehr attraktiven Grund zur Teilnahme. Zuletzt war dieses Profi-Turnier mit 15.000 € Preisgeld dotiert und es reisten insgesamt acht Profi-Teams aus Deutschland, Dänemark, Schweden, Polen und Bulgarien nach Husum zur Teilnahme an. Aufgrund der hervorragenden technischen Ausstattung und Internet-Anbindung der Messe Husum & Congress, sowie der mehrjährigen Erfahrung und des starken Netzwerks im Bereich Gaming und eSports, konnte ein Livestream mit professionellen Kommentatoren und Analysten der Freaks 4U Gaming GmbH bereitgestellt und in drei weitere Sprachen übersetzt werden. Das Turnier generierte eine nachweisliche Reichweite von über 163.000 internationalen Zuschauern, leider war es uns jedoch nicht möglich, einen passenden Sponsor/Förderer für das Turnier zu finden.

Dank der politischen Unterstützung im Land und der damit einhergehenden positiven Entwicklung des eSports in Schleswig-Holstein, waren in diesem Jahr erstmalig ausreichend Bedingungen erfüllt, um eine angemessene eSports-Informations- und Netzwerk-Plattform entwickeln zu können, die der Bevölkerung, sowie der Politik, Wirtschaft und Breitensportvereinen fortan einen effektiven Austausch ermöglichen kann. In Abstimmung mit dem Schleswig-Holsteinischen Innenministerium, der sehr erfreulichen Teilnahme von Staatssekretärin Herbst, sowie der Mitarbeit des eSport-Bund-Deutschland (ESBD), des Verbandes der deutschen Gamesbranche (game), der Sporthochschule Köln, der FH Westküste, des eSports-Nord e.V., der ICS Festival Service GmbH und weiteren wichtigen Partnern, war die Premiere des NGC eSports-Summits am 5. September 2018 ein voller Erfolg.

Über die Initiative und die Forderungen im Antrag sind wir sehr erfreut. Die Umsetzung kann dazu beitragen, die positive Entwicklung des eSports weiter zu stabilisieren, große Potenziale zu heben und Schleswig-Holstein zu einem starken eSports-Standort zu entwickeln.



Über den Antrag „eSport auch in Schleswig-Holstein fördern“:

Förderung von eSports-Veranstaltungen / Gründung einer eSports-Akademie

Wie oben am Beispiel der Nordish Gaming Convention bewiesen, finden eSports-Veranstaltungen großen Anklang in Schleswig-Holstein und erreichen eine Strahlkraft, die deutlich über die Grenzen des Bundeslandes hinaus geht. Zwar können wir mit unseren Räumlichkeiten und der vorhandenen technischen Ausstattung eine deutlich höhere Qualität anbieten als ähnliche Veranstaltungen in Deutschland, allerdings ist dies aktuell nur durch die externe Unterstützung eines ehrenamtlichen Teams und die Bereitschaft, selbst in die Entwicklung des eSports in Schleswig-Holstein zu investieren, möglich. Seit 2014 erwirtschafteten wir mit der Nordish Gaming Convention, also der Kombination aus Lanparty, dem Profi-Turnier „NGC Masters“ und der neuen Konferenz „NGC eSports-Summit“ ein Defizit in Höhe von rund 250.000 €. Trotz sehr guter Präsentationsmöglichkeiten und Reichweiten, blieben Versuche, regionale Sponsoren für die NGC zu akquirieren, weitestgehend erfolglos – primär aufgrund von Unwissenheit, Unsicherheit und/oder mangelnder Akzeptanz des Themas. Um diesem Umstand entgegenzuwirken, ist eine umfassende Aufklärung und Beleuchtung der Materie, z.B. durch die Unterstützung bestehender und Förderung neuer Event- und Konferenz-Formate, erforderlich. Jegliche Form der öffentlichkeitswirksamen Beteiligung der Landesregierung an eSports-Events fördert die nötige Seriosität und Akzeptanz für das Thema. Dies gilt ebenso für die Gründung einer eSports-Akademie. Durch eine Akademie und die damit im Zusammenhang stehende, gezielte fachliche Ausbildung, kann eSports weiter professionalisiert werden. Absolventen mit dem nötigen Spezialwissen und entsprechender Medienkompetenz können als Multiplikatoren dienen und in Schulen, Vereinen und eSports-Veranstaltungen/Turnieren einen verantwortungsvollen Umgang mit Videospiele unterstützen.

eSports in der Jugendarbeit / eSports- und Games-Angebote an Schulen / eSports und traditioneller Sport

Teamgeist und Zusammenspiel sind bei eSports essentiell für den Erfolg, ebenso wie im traditionellen Sport. Diese und weitere chancenreiche Parallelen bestätigten uns auch die Teilnehmer unseres 1. NGC eSports-Summits am 5. September 2018. Im Publikum saßen rund 80 Vertreter von Breitensportvereinen aus ganz Schleswig-Holstein, des Schleswig-Holsteinischen Fußballverband, der Sportjugend SH, Unternehmerverbände, der Industrie- und Handelskammer, des Theodor-Storm-Berufsbildungswerk (Inklusion!) usw. - das Feedback war durchweg positiv und das Interesse an der Integration von eSports, z.B. in die Vereinsarbeit, sehr groß. Der traditionelle Sport kann u.a. von eSports profitieren, indem durch eSports neue Zielgruppen für die Vereinsarbeit begeistert werden können und damit dem Mitgliederschwund entgegenzuwirken. Viele Jugendliche spielen in ihrer Freizeit längst Computer- und Videospiele und/oder konsumieren Computer- und Videospiele-Inhalte über Streaming-Dienste wie Youtube-Gaming oder Twitch.tv – dies gilt insbesondere für kompetitive Inhalte. E-Sports bietet sich somit in besonderer Weise für den Einsatz in der Jugendarbeit an und kann mit einem entsprechenden Konzept auch pädagogisch eingesetzt werden.

Die Messe Husum & Congress entwickelt derzeit beispielsweise ein Landesweites Fifa-eSports-Turnier, bei dem primär die Fußballsparten von Schleswig-Holsteinischen Breitensportvereinen und Schulen angesprochen werden sollen. Die Finals Spiele könnten z.B. im Rahmen der Nordish Gaming Convention ausgetragen werden, während die vorangehenden Qualifizierungsrunden, durch kleinere Satelliten-Events und/oder eine „Roadshow“, als Vehikel genutzt und eSports auch auf diese Weise in die Vereinsheime und Schulen transportiert werden könnten.