

Schleswig-Holsteinischer Landtag  
Vorsitzende des Innenausschusses  
Frau Barbara Ostmeier  
Düsternbrooker Weg 70  
24105 Kiel

Schleswig-Holsteinischer Landtag Umdruck 19/1993
---

### **Stellungnahme „eSport auch in Schleswig-Holstein fördern“**

Sehr geehrte Frau Ostmeier,

wir haben letzte Woche die spannenden Stellungnahmen zum Thema eSport im Landtag vor Ort verfolgt und würden ebenfalls gerne die Chance nutzen und unsere Einschätzungen zu Protokoll geben.

Zunächst zu uns: Wir sind NordiX-Play, gegründet formell zum 01.01.2019 mit den Zielen:

- eSport auf Breitensportebene für jedermann zugänglich zu machen, indem wir Vereinen beim Einstieg helfen und nötige Kompetenzen sowie Equipment vermitteln und vor Ort in den Vereinen helfen, eigene Kompetenzen aufbauen
- das wirtschaftliche Potential des eSport für Firmen im Land SH zugänglich zu machen, insbesondere:
  - durch Veranstaltung von eSport-Events für Firmen und/oder auf Firmengelände
  - durch Verbinden von bestehenden eSport-Teams / Strukturen mit interessierten Firmen
  - in Form von Strategieberatung im Bereich eSport, sodass Firmen in der jungen Zielgruppe auf Talent- / Nachwuchssuche gehen können

#### **Bez. Breitensport / eSport / sportliche Sicht:**

Grundsätzlich sind wir der Meinung, dass Jugendliche im bekannten Alter auch ohne Vereine selbst im Gaming / eSport aktiv sind. Es würden wenige erst durch Vereine mit dem eSport anfangen. Eher könnte man Jugendliche durch die Vereine auch an andere sportliche Aktivitäten heranzuführen. Durch die Vereine kann aber auch der soziale Aspekt wieder mehr in den Vordergrund gerückt werden, wenn man hier mit anderen zusammen die Zeit verbringt. Zudem bieten Vereine ein tolles Umfeld, wenn es darum geht, andere wichtige Kompetenzen in Bezug auf Mediennutzung zu erlangen. Insbesondere Ratschläge im Hinblick auf Nutzungsdauer und mögliche sportliche Ausgleichsübungen können hier bestens vermittelt werden.

Bekannte eSport-Vereine anderer Bundesländer (Hertha BSC, Schalke 04) fahren hier bereits ganzheitliche Ansätze und beschäftigen eigene Physio-Therapeuten für die eSportler.

Wir teilen grundsätzlich die Einschätzung des LSV, dass der Bewegungsmangel ein ernstzunehmendes Problem junger Menschen ist. Aber wenn man diese jungen

Leute über eSport an Vereine heranführt, kann man hier reagieren und hat überhaupt erst die Möglichkeit, gegenzusteuern. Wenn diese jungen Leute zuhause eSport ausüben, besteht diese Möglichkeit überhaupt nicht.

Wir denken, dass eSport in strukturierten Rahmenbedingungen besser gefördert und kontrolliert werden kann.

Bei Holstein-Kiel konnten wir bereits im Dezember 2018 ein großes Scouting-Turnier direkt am Stadion mit 64 Teilnehmern aus ganz Schleswig-Holstein durchführen. Ein paar Impressionen dazu finden Sie im Bildmaterial im Anhang. Wir haben hier lokale Talente im Spiel „FIFA 19“ gesucht. Insgesamt 3 der Finalisten konnten wir bei Holstein im „Profikader“ des eSport-Teams platzieren. Zwei davon (Nils Mohr, Bennet Rohwedder) vertreten Holstein Kiel nun in der Virtuellen Bundesliga 2018/19 (s. <https://virtual.bundesliga.com/club-championship/club/holstein-kiel>) und werden durch uns und eine andere Agentur im Nachgang intensiv betreut und geschult.

Highlights der Spiele und pro Woche ein Live-Spiel werden donnerstags in der Prime Time um 20:15 auf ProSieben Maxx gezeigt. eSport ist im TV kein Nischenprodukt mehr und erfreut sich auch in der Zuschauerschaft größter Beliebtheit.

Zum Thema Inklusion an dieser Stelle: An dem Holstein-Kiel Scouting Turnier im Dezember 2018 hat ein Rollstuhlfahrer mit Brachydaktylie an beiden Händen aus Kiel teilgenommen und konnte sich bis ins Viertelfinale durchsetzen und somit 48 von 64 Kandidaten hinter sich lassen. Auch hier bestehen Chancen und Möglichkeiten, die sich im bisherigen Sport auf Wettkampfebene so nicht darstellen lassen.

### **Bez. Wirtschaft / ökonomische Chancen für das Land:**

eSport bietet für Firmen in vielerlei Hinsicht tolle Chancen:

- ein Engagement im eSport wirkt sich für Firmen verjüngend und innovativ auf das Markenimage aus
- im HR/Recruiting-Bereich gelangt man an eine sonst schwer zu erreichende, junge Zielgruppe
  - gerade im Hinblick auf den bestehenden Fachkräftemangel ist dies ein spannender Punkt, denn im Gaming wird viel Logik- und Denkarbeit gefordert, sowie eine schnelle, strukturierte Entscheidungsfindung trainiert
  - Alleingänger haben im eSport oft keine Chance, die meisten eSport-Titel benötigen starkes Teamplay und eine gute Teammotivation sowie gute Kommunikationsfähigkeiten
- auch aus Absatz/Marketingsicht ist diese Zielgruppe durch eine eSport-Strategie gut zu erreichen

Damit diese Chancen für Unternehmen genutzt werden können, benötigt es viel Aufklärungsarbeit. Bei den bisherigen Events, die wir veranstaltet haben, gaben wir beispielsweise IfGameSH die Möglichkeit, durch einen eigenen eSport-Stand über die Vorurteile aufzuklären. Diese Möglichkeit wurde bisher immer gut angenommen. Auch in Zukunft sollte ein Teil des Budgets für allgemeine Aufklärung zum Thema eSport verwendet werden, da hier noch bei einigen älteren Personengruppen

Unsicherheit und Unwissenheit vorherrscht. Schleswig-Holstein kann hier federführend werden.

**Bezüglich Wording „eGaming“ / „eSport“:**

Eine Trennung in eGaming und eSport ist künstlich durch den DOSB erschaffen worden und macht keinen Sinn, da es **nicht** um die Inhalte der Spiele geht, sondern darum, gemeinsam als Team durch eine bessere Strategie / Taktik / Kommunikation / Konzentration / Teamplay das andere Team zu schlagen. Es geht **nicht** darum, den Sport zu digitalisieren oder virtuell Sport zu betreiben. Es geht darum, die bereits geschehene Versportlichung der Digitalisierung mit entsprechenden Rahmenbedingungen und Strukturen zu versehen.

**Fazit:**

Wir denken, dass eine Förderung des eSport sowie eine gemeinnützige Anerkennung für Vereine des eSport für das Land eine historische Chance sein kann. Wir selbst bieten unsere Expertise in diesem Zusammenhang an und sind für Gespräche und Rückfragen jederzeit bereit. Gleichzeitig wollen wir Sie hiermit zu einem (kleinen) eSport-Event am 15.02.2019 in der Lille-Brauerei in Kiel einladen. Es wird dort ein 2on2-Turnier in FIFA mit 32 Teilnehmern gespielt und auch im Internet live übertragen. Die Einnahmen werden über die Organisation „betterplace.org“ an das UKSH gespendet. Die Digitale Woche Kiel ist Mitveranstalter. Beginn ist 18 Uhr.

Wir freuen uns sehr, dass das Thema auf landespolitischer Ebene so offen und ganzheitlich diskutiert wird und sehen der Chance „eSport“ sehr positiv entgegen.

Mit freundlichen Grüßen,

Daniela Stahl & Darius Karampoor

NordiX-Play.de

Karampoor & Stahl GbR

Ringstr. 91

24114 Kiel