

Schleswig-Holsteinischer Landtag
Umdruck 20/5710

Dipl. Geogr. Frank Simoneit
England 15
25845 Nordstrand

01. Dezember 2025

Schriftliche Stellungnahme zur Anhörung des Innen- und Rechtsausschusses des Schleswig-Holsteinischen Landtages am 3. Dezember 2025 zum Bericht der Landesregierung – Drucksache 20/3028 „Bericht zum E-Sport in Schleswig-Holstein“

z.Hd. Herrn Jan Kürschner, Vorsitzender des Innen & Rechtsausschusses

Sehr geehrter Herr Kürschner, sehr geehrte Damen und Herren,

Ich bedanke mich für die Einladung zur Anhörung und die Gelegenheit, zum Bericht der Landesregierung Stellung zu nehmen. Ich tue dies in meiner Eigenschaft als Sprecher der DiWiSH (Digitale Wirtschaft Schleswig-Holstein) Fachgruppe "Games & E-Sport", sowie als Geschäftsführer der IvlupHR UG, die E-Sport im Personalmanagement, speziell zum Recruiting, einsetzt.

Der Bericht der Landesregierung spiegelt die Entwicklung des E-Sports in Schleswig-Holstein insgesamt sachgerecht wider und bildet eine gute Grundlage für die weitere Diskussion.

Aus Perspektive der DiWiSH Fachgruppe "Games & E-Sport" ist besonders hervorzuheben, dass die dargestellten Maßnahmen der Landesregierung - insbesondere die Förderung des LEZ.SH und der Regionalzentren, die Unterstützung des EVSH als koordinierenden Landesfachverband sowie die konsequente Verbindung von E-Sport, Jugendarbeit und Medienkompetenzförderung - eine solide Grundlage für die erfolgreiche Entwicklung der letzten Jahre bilden. Besonders bemerkenswert ist, dass Schleswig-Holstein bundesweit das einzige Bundesland ist, in dem E-Sport-Strukturen in dieser Breite und Nachhaltigkeit staatlich gefördert werden. Damit wurde ein Modell geschaffen, das inzwischen auch in anderen Ländern Nachahmung findet.

Die Förderung des Landes hat es ermöglicht, den E-Sport im Land flächendeckend zu etablieren und mit pädagogischen und gesellschaftlichen Zielen zu verbinden. Durch das LEZ.SH und die vier Regionalzentren wurden Orte geschaffen, die E-Sport, Medienbildung, Prävention und Jugendarbeit miteinander verknüpfen. Hier werden Trainings, Schulungen, Workshops und Fortbildungen durchgeführt, die weit über den sportlichen Aspekt hinausgehen und auch Impulse in die Wirtschaft aussenden.

Allerdings muss man konstatieren, dass das bisherige Fördermodell des Landes sich zwar als wirkungsvoll erwiesen hat, aber zunehmend an strukturelle Grenzen stößt. Der Betrieb der entstandenen Infrastruktur erfordert eine kontinuierliche Finanzierung

und hauptamtliche Koordination. Für die nachhaltige Entwicklung des E-Sports in Schleswig-Holstein ist daher eine strukturelle Verfestigung der Förderung erforderlich. Diese sollte den dauerhaften Betrieb und die Weiterentwicklung der geschaffenen Strukturen - insbesondere des LEZ.SH, der Regionalzentren sowie der landesweiten Ausbildungs- und Nachwuchsangebote - sichern. Der EVSH bietet sich hierbei als Landesfachverband für die koordinierende Rolle an und kann sicherstellen, dass Fördermittel effektiv und im Sinne der landesweiten E-Sport-Entwicklung eingesetzt werden.

Auch Wissenschaft und Wirtschaft haben auf den Impuls des Landes Schleswig-Holstein reagiert: Parallel zu den Aktivitäten des Landes hat sich ein landesweites Kompetenznetzwerk von Akteuren aus dem E-Sport, insbesondere dem EVSH, und Experten aus damit zusammenhängenden, meist digitalen Branchen gebildet, das sich in der Fachgruppe "Games & E-Sport" der DiWiSH (Digitale Wirtschaft Schleswig-Holstein) austauscht und das Thema E-Sport & Business weiter befördert. Der Fokus liegt hier auf der Verbindung von Kreativität und Business, um innovative Lösungen für Unternehmen und die digitale Wirtschaft zu schaffen.

Durch den Austausch zwischen Entwicklern, E-Sport-Profis, Unternehmern und Branchenexperten werden Synergien entdeckt und neue Geschäftsfelder erschlossen. Themen wie Gamification im Business, die Monetarisierung von Spielen, E-Sport-Strategien für Unternehmen und die Integration von Serious Gaming in wirtschaftliche Prozesse stehen im Mittelpunkt.

Das Wirtschaftsministerium hat ebenso die Relevanz von Branchen wie Games und E-Sport bestätigt und mit der Unterstützung von Veranstaltungen wie "Level up your Business", "Baltic Games Fest", "Gamevention" oder dem "Creative Summit" die Sensibilisierung der Branche und Themen gefördert.

In diesen Bereichen wird ein sehr großes Potenzial gesehen, den Know-how-Vorsprung von Schleswig-Holstein nicht nur zu sichern, sondern auch in direkte Wertschöpfung und Wirtschaftskraft umzusetzen. Dazu ist das Kompetenznetzwerk langfristig zu sichern und zu institutionalisieren. Wir regen an, die ursprünglich angedachte E-Sport-Academy neu zu konzipieren und zwar als „schlanke“ digitale Wissens- und Austauschplattform, die von dem bestehenden Netzwerk betreut, koordiniert und mit Content befüllt wird. Hauptadressat der Academy wäre die Wirtschaft SH, die mit der Plattform Zugang zu Wissen und Netzwerk erhält, um damit das eigene Angebot aufzuwerten und weiterzuentwickeln. Zudem kann die Integration entsprechender Lehr- und Forschungsangebote in bestehende Hochschulstrukturen auch in Schleswig-Holstein ein wichtiger Baustein sein, um junge Menschen für Berufe in der digitalen Wirtschaft vorzubereiten. Das Kompetenznetzwerk arbeitet diesbezüglich mit dem EVSH zusammen und steht für einen intensiven Austausch mit den Hochschulen und Universitäten des Landes bereit, aber auch mit beruflichen Schulen und anderen Bildungseinrichtungen. Pilotprojekte z.B. zum Einsatz von E-Sport zur beruflichen Orientierung von Jugendlichen sind bereits gestartet worden.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass Schleswig-Holstein durch seine frühzeitige Förderung und die enge Zusammenarbeit zwischen Politik, Verwaltung und E-Sport-Akteuren bundesweit eine Vorreiterrolle im E-Sport übernommen hat. Diese Vorreiterrolle hat als Impuls gewirkt, Netzwerke geschaffen, aber auch direkt zu Unternehmensgründungen geführt.

Dieses erfolgreiche Modell sollte nicht nur erhalten, sondern strategisch weiterentwickelt werden. Dazu gehört insbesondere die Verteidigung des

erarbeiteten Know-how-Vorsprungs sowie die Unterstützung der Netzwerkarbeit. Die Fachgruppe "Games & E-Sport" der DiWiSH bietet sich hier als verlässlicher Partner an, damit Schleswig-Holstein seine Pionierrolle im E-Sport-Business auch in Zukunft behaupten und jungen Menschen einerseits attraktive, verantwortungsvolle und zukunftsähnige Angebote im digitalen Sport eröffnen kann, andererseits das Know-how aber auch in weitere Branchen transferieren und damit die digitale Transformation im Gesamten befördern kann.

Mit freundlichen Grüßen

„ohne eingescannte Unterschrift gültig“

Dipl. Geogr. Frank Simoneit