

Sport | 06.09.2018 | Nr. 291/18

Barbara Ostmeier: (TOP 28) Dialog in enger Abstimmung mit Landessportverband führen

Es gilt das gesprochene Wort

Sperrfrist Redebeginn

Sehr geehrter Herr Präsident!

Liebe Kolleginnen und liebe Kollegen!

Verehrte Gäste!

Am 25. August ist die diesjährige Videospielemesse Gamescom in Köln zu Ende gegangen. Es war bereits die zehnte Ausgabe und zum wiederholten Mal konnten die Veranstalter Besucherrekorde verzeichnen. Seit den 80iger Jahren hat sich die eSports-Industrie weltweit etabliert und stellt mittlerweile einen Milliarden-Markt für Spielumsätze, Preisgelder für Profi-Spieler und Wettgeschäfte dar.

In Deutschland zählen wir derzeit mehr als drei Millionen eSports-Enthusiasten. Allein elf Millionen Menschen schauen eSports-Events. Und es ist ein Markt, der insbesondere für junge Menschen attraktiv ist. Es handelt sich hier um einen boomenden Markt, der auch in Deutschland an Fahrt aufnimmt. Dem haben wir als Jamaika-Koalition bereits im Koalitionsvertrag Rechnung getragen. Aber eines muss klar sein:

Wenn wir uns als Staat konkret mit den Chancen und Herausforderungen dieser Branche befassen wollen, wenn wir über Unterstützung und Förderung nachdenken, dann sind wir auch in der Verantwortung die Debatte fachlich zu begleiten, uns sachkritisch mit dem Thema eSports auseinander zu setzen, um am Ende für uns klar zu definieren, was für uns als Land der Förderung bedarf.

Ohne Frage stellt die fortschreitende Digitalisierung auch den klassischen Sport vor neue Fragen. Als Sportpolitikerin erlebe ich, dass die Debatte über die Anerkennung des eSports als eingetragene Sportart in vollem Gange ist.

Ich weiß, dass sich auch unser Landessportverband intensiv, fachlich kompetent, äußerst konstruktiv und sehr differenziert mit dem Bereich auseinandersetzt. Und das ist wichtig:

Denn eGaming und eSport meinen nicht zwangsläufig dasselbe. Terminologisch ist es nicht trivial, ob wir in diesem Zusammenhang von eGaming oder eSports sprechen.

Auch wenn ich als Sportpolitikerin heute hier an der Front stehe, so heißt das nicht gleich, alles eGaming ist auch Sport. Es gehört auch zu einer offenen vorurteilsfreien Debatte anzuerkennen: Es sind nicht die Spiele, die klassische Sportarten simulieren die den Markt bestimmen. Weltweit an der Spitze des eGaming-Geschehens liegen Counter-Strike, League of Legends, Dota 2 und eben nicht FIFA.

Ich freue mich, dass wir uns mit dem heutigen Antrag auch als Parlamentarier aktiv an dem Diskurs beteiligen wollen. Als Sportpolitikerin ist es mir wichtig, dass wir den Dialog zwischen eSport und traditionellem Sport immer in enger Abstimmung mit unserem Landessportverband führen. Die wunderbare Kampagne: „Das habe ich beim Sport gelernt!“ muss auch zukünftig mit Überzeugung und Stolz von unseren Sportlerinnen und Sportlern getragen werden. Sport und Bewegung dürfen durch das „e“ nicht verdrängt werden.

Und für die Frage, wie wir eSport oder eGaming zukünftig, zum Beispiel zur Vermittlung von mehr Medienkompetenz, in die Bildungs- und Jugendarbeit integrieren wollen, ist es wichtig, dass wir neben unseren Kommunen auch Sportjugend und Landesjugendring beteiligen. Das sind doch unsere stärksten Jugendbewegungen. Von deren Auseinandersetzung mit der Thematik können wir profitieren.

Liebe Kolleginnen und Kollegen, aber vor allem liebe eSportler:

Nicht zuletzt auch mit der Gründung einer eSports-Akademie in Heide geben wir mit dem heutigen Antrag den Startschuss für eine konstruktive, sachlich fundierte politische Auseinandersetzung mit eGaming und eSport.

Wir erwarten im Rahmen dieses Diskussionsprozesses,- insbesondere mit Blick auf Jugend- und Bildungsarbeit – eine klare Positionierung aller fachlich Beteiligten darüber treffen, was konkret Teil von Jugend- und Bildungsarbeit wird.