



# **N i e d e r s c h r i f t**

## **Innen- und Rechtsausschuss**

19. Wahlperiode - 47. Sitzung

am Mittwoch, dem 16. Januar 2019, 9:00 Uhr,  
im Sitzungszimmer 122 des Landtags

**Anwesende Abgeordnete**

Abg. Barbara Ostmeier (CDU)

Vorsitzende

Abg. Tim Brockmann (CDU)

Abg. Claus Christian Claussen (CDU)

Abg. Hans Hinrich Neve (CDU)

Abg. Dr. Kai Dolgner (SPD)

Abg. Stefan Weber (SPD)

Abg. Kathrin Wagner-Bockey (SPD)

Abg. Burkhard Peters (BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN)

Abg. Jörg Hansen (FDP)

i. V. von Abg. Jan Marcus Rossa

Abg. Claus Schaffer (AfD)

Abg. Lars Harms (SSW)

**Weitere Abgeordnete**

Abg. Andrea Tschacher (CDU)

Abg. Rasmus Andresen (BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN)

Die Liste der **weiteren Anwesenden** befindet sich in der Sitzungsakte.

<b>Tagesordnung:</b>		<b>Seite</b>
	<b>Mündliche Anhörung:</b>	<b>4</b>
<b>1.</b>	<b>eSport auch in Schleswig-Holstein fördern</b>	<b>4</b>
	Antrag der Fraktionen von CDU, BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN, FDP und der Abgeordneten des SSW Drucksache 19/896	
<b>2.</b>	<b>Stellungnahme in dem Verfahren vor dem Landesverfassungsgericht betreffend Teilablehnung der Volksinitiative zum Schutz des Wassers (Verbot von Fracking) wegen Unzulässigkeit - Az. LVerfG 2/18 -</b>	<b>87</b>
	Schreiben des Präsidenten des Schleswig-Holsteinischen Landesverfassungsgerichts vom 13. Dezember 2018 Umdruck 19/1881	
<b>3.</b>	<b>Beschlüsse der 32. Veranstaltung „Jugend im Landtag“ vom 25. November 2018</b>	<b>89</b>
	Umdruck 19/1739	
<b>4.</b>	<b>Verschiedenes</b>	<b>90</b>

Die Vorsitzende, Abg. Ostmeier, eröffnet die Sitzung um 9:05 Uhr und stellt die Beschlussfähigkeit des Ausschusses fest. Die Tagesordnung wird in der vorstehenden Fassung einstimmig gebilligt.

### **Mündliche Anhörung:**

#### **1. eSport auch in Schleswig-Holstein fördern**

Antrag der Fraktionen von CDU, BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN, FDP und der Abgeordneten des SSW

[Drucksache 19/896](#)

(überwiesen am 6. September 2018 an den **Innen- und Rechtsausschuss** und den Bildungsausschuss)

hierzu: [Umdrucke 19/1379](#), [19/1398](#), [19/1419](#), [19/1423](#), [19/1425](#),  
[19/1430](#), [19/1510](#), [19/1519](#), [19/1522](#), [19/1523](#),  
[19/1525](#), [19/1528](#), [19/1533](#), [19/1534](#), [19/1535](#),  
[19/1536](#), [19/1537](#), [19/1545](#), [19/1546](#), [19/1547](#),  
[19/1548](#), [19/1549](#), [19/1550](#), [19/1551](#), [19/1552](#),  
[19/1553](#), [19/1554](#), [19/1555](#), [19/1556](#), [19/1557](#),  
[19/1561](#), [19/1563](#), [19/1565](#), [19/1573](#), [19/1578](#),  
[19/1621](#), [19/1775](#), [19/1873](#), [19/1880](#), [19/1903](#)

#### **Landessportverband Schleswig-Holstein e. V. und Sportjugend Schleswig-Holstein im Landessportverband Schleswig-Holstein**

Manfred Konitzer-Haars, Hauptgeschäftsführer;

Carsten Bauer, Geschäftsführer Sportjugend Schleswig-Holstein

[Umdruck 19/1556](#)

Herr Konitzer-Haars, Hauptgeschäftsführer des Landessportverbandes Schleswig-Holstein, erklärt einleitend, die in der schriftlichen Stellungnahme, [Umdruck 19/1556](#), zum Ausdruck kommende Positionierung sei in engem Austausch mit anderen Landessportbünden und im Schulterschluss mit dem Dachverband des deutschen Sports, dem DOSB, erarbeitet worden.

In der Sache verweist Herr Konitzer-Haars insbesondere auf die Notwendigkeit der Unterscheidung zwischen virtuellen Sportarten und E-Gaming. Erstere bauten auf in der realen Welt betriebene Sportarten auf; es handele sich um die Simulation solcher Sportarten. Simu-

latoren seien nicht neu. Diese kämen seit Jahrzehnten im Flug- und im Motorsport zum Einsatz. Die Simulation von Fußballspielen habe mittlerweile weite Verbreitung gefunden. Auch im Golf- und im Segelsport stelle der Einsatz von Simulatoren die übliche Praxis dar. Die Bedeutung von Simulationen werde angesichts der vielfältigen Möglichkeiten, die sie böten, noch deutlich zunehmen. Dem Landessportverband und der Sportjugend Schleswig-Holsteins sei daran gelegen, diese Entwicklung weiterhin zu unterstützen. Wenn das Land den entsprechenden Vereinen und Verbänden Fördermittel gewähre, dann müssten diese als zusätzliche Förderung angesehen werden, die nicht auf die reguläre Sportförderung angerechnet werde.

Unter E-Gaming verstehe der Landessportverband das wettkampfmäßige Engagement in Video- und Computerspielen, die sich nicht an vorhandenen Sportarten orientierten. Beispiele seien das Fantasy-Spiel „League of Legends“ und der „Ego-Shooter“, bei dem möglichst realitätsnah die physische Vernichtung eines Gegners simuliert werde. Dabei handele es sich nicht um eine eigenständige sportliche Aktivität, auch wenn die englische Bezeichnung „E-Sports“ eine enge Verbindung zum traditionellen Sportbegriff suggeriere. Solche Gaming-Angebote entsprächen weder dem Sportverständnis noch dem Wertesystem, das den gemeinnützigen, am Gemeinwohl orientierten Sport in Schleswig-Holstein und in Deutschland insgesamt auszeichne. Daher sehe der Landessportverband keine Förderung von Gaming-Angeboten in Sportverbänden und -vereinen vor.

Die kritische Auseinandersetzung mit den Auswirkungen des E-Gamings, insbesondere mit den durch das E-Gaming transportierten Wertvorstellungen, sei auch in gesellschaftspolitischer Hinsicht geboten. Dies erweise sich auch deshalb als notwendig, weil gerade der Alltag vieler junger Menschen von Bewegungsarmut, hervorgerufen durch die Nutzung digitaler Angebote, gekennzeichnet sei. Die Aufgabe, die Bewegung von Kindern und Jugendlichen zu fördern, komme allerdings nicht nur Sportvereinen, sondern auch Kitas und Schulen zu. Der entsprechende Handlungsbedarf sei immens. Der Landessportverband und die Sportjugend Schleswig-Holstein würden sich in diesen Diskurs auch künftig intensiv einbringen, so Herr Konitzer-Haars abschließend.

Herr Bauer, Geschäftsführer der Sportjugend Schleswig-Holstein, ergänzt, digitale Angebote wie „Fortnite“ gehörten zur Lebenswirklichkeit von Kindern und Jugendlichen. Diese sei nicht mehr nur von Brettspielen gekennzeichnet. Daher komme der entsprechenden Qualifizierung der Übungsleiterinnen und Übungsleiter sowie aller Menschen, die mit Kindern und Jugendli-

chen in den Vereinen zu tun hätten, große Bedeutung zu. Wenn Kinder und Jugendliche über diese digitalen Angebote diskutierten, müsse auch der Übungsleiter beziehungsweise Trainer eine Haltung dazu entwickeln. Er habe zu entscheiden, ob er diesen Themen Raum geben und welche Grenzen er setzen wolle. Die medienpädagogische Begleitung sowie der Kinder- und Jugendschutz seien daher wesentliche Aspekte. Den Kindern und Jugendlichen solle aber auch die Möglichkeit eingeräumt werden, eigene Ideen einbringen, um die digitalen Angebote mit dem real betriebenen Sport zu verbinden. Um diese Vorhaben voranzubringen, empfehle sich die enge Zusammenarbeit in einem Netzwerk.

Die unter Punkt 2 des Antrags der Landtagsfraktionen geforderte Konzeptentwicklung sei dringend geboten. Die Sportjugend wolle ebenso wie der Landesjugendring gern daran mitarbeiten. Bisher sei vonseiten der Landesregierung kein Aufschlag erfolgt, obwohl bereits entsprechende Haushaltsmittel eingestellt worden seien. Es sei zu hoffen, dass die Konzeptentwicklung bald beginne. Landessportverband und Sportjugend hätten auch zu den Kommunen Kontakt aufgenommen, da diese in die Konzepterarbeitung unbedingt einzubeziehen seien. Die an der CAU vorhandenen sportwissenschaftlichen Kompetenzen könnten ebenfalls genutzt werden. Gegebenenfalls könne auch mit einer Pilotphase oder einem Modellprojekt begonnen werden. Neben infrastrukturellen Fragen seien die pädagogische Begleitung und die Qualifizierung von Multiplikatoren die entscheidenden Herausforderungen. Wenn sich im Zuge der Anstrengungen die Mitgliederzahlen der Sportvereine erhöhten und das ehrenamtliche Engagement gestärkt werde, finde dies sicherlich die Zustimmung aller Beteiligten.

### **Landesjugendring Schleswig-Holstein e. V.**

Alexandra Ehlers, Geschäftsführerin

[Umdruck 19/1534](#)

Frau Ehlers, Geschäftsführerin des Landesjugendrings, trägt wesentliche Punkte der schriftlichen Stellungnahme, [Umdruck 19/1534](#), vor. Sie verweist einleitend darauf, dass die Sportjugend der größte Mitgliedsverband des Landesjugendrings sei, woraus sich auch dessen großes Interesse an der vorliegend zu behandelnden Thematik erkläre. Computerspiele seien seit ihrem Aufkommen Teil der Jugendkultur gewesen. Mit den E-Sport-Angeboten verhalte es sich nicht anders. Insofern spiele die Frage, ob es sich bei E-Sport tatsächlich um Sport handele, eine untergeordnete Rolle. Der Landesjugendring begrüße es, dass sich nunmehr auch die Politik diesem Thema intensiv widme.

Gegenwärtig bestehe die Gefahr, dass das Thema E-Sport beziehungsweise E-Gaming den Kindern und Jugendlichen weggenommen beziehungsweise dass deren Interesse daran instrumentalisiert werde, etwa um Wirtschaftsstandorte zu fördern und große kommerzielle Wettkämpfe auszurichten. Ziel müsse die Förderung solcher Angebote sein, die die Jugendlichen wirklich haben wollten. Das Engagement der Sportvereine könne insofern ein guter Ansatzpunkt sein. Die technische Entwicklung habe den positiven Nebeneffekt, dass kaum noch die Notwendigkeit bestehe, in großem Umfang Hardware zu den Veranstaltungsorten zu transportieren. Im Sinne des Grundsatzes „Bring Your Own Device“ habe sich eine große Erleichterung ergeben.

Frau Ehlers schließt sich der Kritik von Herrn Bauer an, dass bisher von der Landesregierung kein Aufschlag für die Konzepterstellung erfolgt sei. Der Landesjugendring habe bereits Ideen zur Verwendung der im Rahmen des IMPULS-Programms bereitgestellten 500.000 € zur Förderung von E-Sport-Häusern in kommunaler Trägerschaft. Wichtig sei die Bereitstellung von interessanten Angeboten in den kommunalen E-Sport-Häusern; anderenfalls verbrächten die Jugendlichen ihre Zeit lieber vor dem Rechner zu Hause. Um den Erfolg der kommunalen E-Sport-Häuser zu sichern, bedürfe es auch des Engagements von Übungsleiterinnen und Übungsleitern beziehungsweise Pädagoginnen und Pädagogen. Sofern beabsichtigt sei, mit den 500.000 € Anschaffungen technischer Art zu tätigen, müsse bedacht werden, dass diese möglicherweise schnell veralteten. Auch insofern bedürfe es großer Sorgfalt beim Einsatz der Mittel.

Dem Aspekt des Kinder- und Jugendschutzes komme ebenfalls große Bedeutung zu. Während zu Hause möglicherweise nicht genau auf die Altersfreigabe geschaut werde, sei dies in der Jugendarbeit sehr wohl der Fall. Maßnahmen der Jugendarbeit sollten sich nur auf solche Angebote beziehen, die einem wertschätzenden Miteinander von Menschen zumindest nicht im Wege stünden. Spiele, in denen es darum gehe, Menschen quasi abzuschießen, seien nicht förderungswürdig. Dies treffe insbesondere auf Shooter-Spiele zu. Es könne nicht angehen, dass in einem Raum die Themen Demokratie, Medienbildung und Medienpädagogik erörtert würden, während im Nachbarraum Kinder und Jugendliche zum virtuellen Erschießen von Menschen angeleitet würden. Dies widerspreche auch dem Demokratieverständnis des Landesjugendrings.

Frau Ehlers betont ebenfalls die Bedeutung der Einbeziehung der Kommunen in die Konzeptentwicklung. Vor Ort sei am besten bekannt, welche Wünsche die Kinder und Jugendlichen

hätten. Herrn Konitzer-Haars sei in der Forderung zuzustimmen, dass die Förderung von E-Sport- beziehungsweise E-Gaming-Angeboten nicht zulasten der sonstigen Förderung gehen dürfe.

### **Deutscher Olympischer Sportbund e. V.**

Dr. Daniel Illmer, Leiter Stabsstelle Verbandsentwicklung

[Umdruck 19/1578](#)

Herr Dr. Illmer, Leiter der Stabsstelle Verbandsentwicklung beim DOSB, referiert zentrale Punkte der Stellungnahme des DOSB, [Umdruck 19/1578](#). Er betont einleitend, die Verwendung des Begriffs „E-Sport“ sei nicht zielführend, sondern irreführend. Daher habe sich der DOSB nach einem breit angelegten Diskussionsprozess entschieden, diesen Begriff nicht mehr zu verwenden. Zum einen gebe es virtuelle Sportarten beziehungsweise elektronische Sportartensimulationen. Bei diesen erfolge eine virtuelle Abbildung von analogem Sport. Der andere Bereich sei der des E-Gamings. Auch wenn in Bezug darauf häufig von „E-Sport“ gesprochen werde, handele es sich nach Auffassung des DOSB nicht um Sport.

Die dem Landtag zugegangene schriftliche Positionierung sei nicht mehr nur die von Präsidium und Vorstand des DOSB. Auch die Mitgliederversammlung des DOSB habe am 1. Dezember 2018 einen entsprechenden Beschluss gefasst. Daher könne davon ausgegangen werden, dass der Sport insgesamt diese Haltung teile.

Dem E-Gaming fehlten die konstitutiven Merkmale eines gemeinwohlorientierten Sports. So sei E-Gaming nicht mit einer sportartbestimmenden eigenmotorischen Bewegung verbunden. Ferner handele es sich bei E-Gaming vor allem um marktorientiertes Spielen. Es gebe kaum organisationspolitische Brücken zum gemeinwohlorientierten Sport. Schließlich widersprächen die durch das E-Gaming transportierten Werte dem im Leitbild des DOSB verankerten Wertekanon des Sports.

Virtuelle Sportarten hingegen hätten durchaus erhebliches Potenzial und brächten den Verbänden und Vereinen einen Mehrwert, auch im Sinne der Weiterentwicklung ihrer Strukturen. Die Verbände stünden in der Verantwortung, unter Beachtung ihrer spezifischen Bedingungen zu prüfen, inwieweit sie den Möglichkeiten der virtuellen Welt noch mehr Raum geben könnten. Der DOSB sehe bisher nicht die Notwendigkeit, einen eigenen E-Sport-Verband unter dem Dach des organisierten Sports zu gründen.



Wenn die Vorredner betont hätten, E-Gaming sei Teil der Alltagskultur von Kindern und Jugendlichen, so finde diese Einschätzung die Zustimmung des DOSB. Die Entwicklung von begleitenden pädagogischen Konzepten sei zu begrüßen. Der DOSB unterstütze zudem das Anliegen, „Ego-Shooter“ und ähnliche Spiele, die das virtuelle Töten von Menschen zum Inhalt hätten, nicht in Sportvereinen anzubieten.

\*\*\*

Abg. Weber thematisiert in der anschließenden Aussprache die Frage, ob die von den Anzuhörenden angesprochenen Konzepte im Vorfeld oder parallel, das heißt im laufenden Prozess, zu erstellen seien. Wenn jetzt abgewartet werde, bis fertige Konzepte vorlägen, würden die potenziellen Adressaten womöglich nicht mehr erreicht werden. Die Entwicklung schreite sehr schnell voran. - Herr Dr. Illmer werde gebeten, seine Ausführungen zum Begriff E-Gaming zu erläutern. Er, Abg. Weber, habe ihn so verstanden, dass von Sport dann nicht gesprochen werden könne, wenn das Merkmal der körperlichen Bewegung fehle.

Herr Bauer antwortet, die Konzeptentwicklung laufe immer auch ein Stück weit parallel zu der sonstigen Entwicklung. Einige Vereine, auch solche im Fußballbereich, nutzten bereits die Möglichkeiten, die die elektronische Sportartensimulation biete. Die Erarbeitung von Konzepten sei auch notwendig, um die Mittel sinnvoll und nachhaltig einsetzen zu können. Die Finanzierung von Angeboten, die nur Strohfeuer seien, bringe niemandem etwas. In Bezug auf die Konzepterstellung müsse niemand bei null anfangen. Zahlreiche Akteure aus dem Bereich der Medienarbeit und aus den Sportverbänden hätten sich bereits mit diesem Thema beschäftigt. Wichtig sei es, die Akteure zusammenzubringen. Auch die Angebote des Offenen Kanals, eines großen Partners des Sports in Schleswig-Holstein, könnten noch intensiver genutzt werden.

Herr Dr. Illmer ergänzt, die Frage, ob es sich bei E-Sport um Sport handele, sei nicht leicht zu beantworten. Der DOSB habe sich diese Frage im Kontext der konstitutiven Strukturelemente gemeinwohlorientierten Sports gestellt. Im Ergebnis sei klar, dass zumindest Teile von E-Sport, die der DOSB als „E-Gaming“ bezeichne, diese Elemente nicht aufwiesen. So sei eine sportartbestimmende eigenmotorische Aktivität nicht vorhanden. Zudem fehle es an der Regelautonomie. Über die Regeln bestimmten nicht die Spieler oder die Vereine, sondern die Spielehersteller. Ferner handele es sich vor allem um marktorientierte, nicht um gemein-

wohlorientierte Aktivitäten. In der Summe dieser Beobachtungen komme der DOSB zu dem Schluss, dass E-Gaming in seiner Gesamtheit nicht zu den Strukturen des Sports passe.

Abg. Peters erklärt, wenn die körperliche Aktivität als wesentliches Kriterium für die Einstufung als Sport angesehen werde, stelle sich die Frage, ob Schach noch als Sport gelten könne. Dessen ungeachtet gebe es Formen von E-Gaming, die durchaus mit körperlicher Aktivität verbunden seien. Beispielhaft könne auf computergestützte Outdoor-Spiele verwiesen werden. Diese könnten möglicherweise mit bestimmten Wettkampfelementen versehen werden. Es gehe darum, das Spektrum der Überlegungen nicht zu verengen, sondern zu erweitern.

Herr Dr. Illmer antwortet, er vermute, Abg. Peters habe das Beispiel „Lasertag“ vor Augen. Der DOSB habe allerdings in einem vergleichbaren Fall - Paintball - entschieden, dies sei eine Form der Betätigung, die nicht zu den Strukturen des Sports passe. Wenn es lediglich darum gehe, Elemente des E-Gaming in ein Outdoor-Spiel zu überführen, werde der DOSB vermutlich eine ähnliche Entscheidung treffen.

Was die Einstufung von Schach angehe, so könne davon ausgegangen werden, dass der DOSB aus dem vom Abg. Peters angeführten Grund ablehnend entscheiden würde, falls heute ein entsprechender Antrag des Schachbundes einginge. Der Schachbund sei allerdings Gründungsmitglied des DOSB. An dessen Mitgliedschaft werde sich nichts ändern.

Herr Bauer ergänzt, die Jugendarbeit umfasse auch Angebote wie Geocaching, beschränke sich aber nicht auf den Sport. Es gehe auch um erlebnispädagogische Angebote und generell um die Schaffung von Möglichkeiten der Freizeitgestaltung für Kinder und Jugendliche.

Abg. Hansen betont, die Politik erkenne die Autonomie des Sports nicht nur grundsätzlich an. In den Ausführungen von Herrn Dr. Illmer sei deutlich geworden, dass der DOSB eine klare Position entwickelt habe. Allerdings stelle sich die Frage, ob für jedes Spiel einzeln geprüft werde, in welche Kategorie es einzuordnen sei, oder ob nur Leitlinien festgelegt worden seien. Herr Dr. Illmer werde ferner um Auskunft darüber gebeten, welche Rolle die USK in den Überlegungen des DOSB gespielt habe. Die Frage nach den Möglichkeiten und den Grenzen der Akademisierung des E-Sport-Bereichs müsse ebenfalls beleuchtet werden.

Herr Dr. Illmer erklärt, der DOSB habe kein festes Kriterium entwickelt. Für die Einstufung als virtuelle Sportart komme es entscheidend darauf an, ob das virtuell Dargestellte auch in der realen Welt vorkomme. Sei dies nicht der Fall, handele es sich um E-Gaming. E-Tennis und E-Soccer fielen somit grundsätzlich unter die Definition der virtuellen Sportart. Auch SimRacing, das im Motorsport zur Anwendung komme, zähle dazu. Gerade beim SimRacing handele es sich um weit mehr als um ein Computerspiel.

Die Frage der USK habe nicht im Mittelpunkt der Überlegungen des DOSB gestanden.

Was die Frage nach Akademisierung und Professionalisierung angehe, so könne sie dem E-Sport überlassen werden. Der DOSB wolle sich insoweit heraushalten.

Herr Bauer begrüßt die in dem Antrag enthaltene Anregung, die Etablierung einer E-Sports-Akademie an der FH Westküste zu prüfen. Damit werde eine wissenschaftliche Begleitung des Themas möglich. Der Praxisbezug müsse allerdings stets gewahrt werden. Im Rahmen entsprechender Fortbildungsangebote gehe es um Investitionen in Köpfe, nicht in Steine oder Kabel. Die Vermittlung von Kompetenzen sei ein wichtiges Handlungsfeld in Sachen E-Sport. Die Sportjugend sei insoweit bereits aktiv, verfüge aber nur über begrenzte Ressourcen. Die Digitalisierung stelle auch den Sport und das ehrenamtliche Engagement vor große Herausforderungen. Insofern empfehle sich die Zusammenarbeit aller Akteure in einem Netzwerk.

Frau Ehlers führt aus, der Landesjugendring habe sich mit dem Thema USK ausführlich beschäftigt. In Dänemark werde damit deutlich liberaler umgegangen als in Deutschland. Zentrales Merkmal der Jugendarbeit sei die Altersunabhängigkeit, wenn es um die Nutzung der Angebote gehe. Ein Sport könne prinzipiell in jedem Alter ausgeübt werden; für E-Sport beziehungsweise E-Gaming gelte dies nicht. Diesem Aspekt komme in der Prüfung der Förderungswürdigkeit von Angeboten große Bedeutung zu.

Herr Konitzer-Haars ergänzt, die Akademisierung des E-Sport-Bereichs ergebe durchaus Sinn. Nötig sei die wissenschaftliche Begleitung eines Phänomens, das nicht nur Chancen, sondern auch Risiken, und zwar für die gesellschaftliche Entwicklung insgesamt, in sich berge. Insbesondere die Menschen, die Verantwortung für Kinder und Jugendliche trügen, seien in die Lage zu versetzen, sich mit den verschiedenen Gesichtspunkten des Phänomens

„E-Sport“ auseinanderzusetzen. Insofern habe dieses Phänomen auch eine bildungspolitische Komponente.

Abg. Dr. Dolgner thematisiert die von einigen Anzuhörenden vorgenommene Positionierung, wenn ein digital abgebildetes Phänomen auch real vorkomme, dann ergebe sich sehr wohl die Zuständigkeit, anderenfalls nicht. Möglicherweise erweise sich diese Sichtweise als zu statisch. Die Frage, was Sport sei, stelle sich übrigens nicht nur in Bezug auf Schach, sondern auch in Bezug auf Billard. Dabei handele es sich um eine Präzisionssportart, die vom DOSB gefördert werde. Allerdings tue nicht jeder, der in einer Kneipe Billard spiele, etwas für seinen Körper. Es gebe auch billardähnliche Geschicklichkeitsspiele. Billard sei erst seit 1998 eine olympisch anerkannte Sportart. Ein positiver Effekt der Anerkennung bestehe möglicherweise darin, dass die Menschen angeregt würden, Billiard nicht mehr - nur - in einer ungesunden Umgebung zu spielen. Auch beim Curling, einer früheren Freizeitbeschäftigung, gehe es nicht in erster Linie um das Training von Kraft. Daher erscheine die vorgenommene Abgrenzung von E-Gaming, E-Sport und Sport fragwürdig.

Ethische Aspekte spielten auch im analogen Sportbereich eine Rolle. So sei Biathlon aus dem Militärpatrouillenlauf entstanden. Beim Schießen im Biathlon gehe es letztlich um das Bekämpfen und Vernichten eines Gegners, auch wenn diese Tatsache aus dem Bewusstsein der meisten Menschen verschwunden sei. Wer Schach spiele, habe sicherlich nicht die Absicht, Landwirte in den sicheren Tod zu schicken. Allerdings solle bedacht werden, dass Bauern, die umdrehen wollten, von hinten mit Speißen malträtiiert worden seien. Darin liege der Hintergrund der Regel, dass die Bauernfigur im Schachspiel sich nur vorwärts bewegen dürfe. Die Bauern seien die Gepressten, die sich aus der Schlacht nicht entfernen dürften. Allerdings werde wohl niemand von Schach als einem landwirtefeindlichen Spiel sprechen. Beim „Ego-Shooter“ stelle sich die Frage, ob für den jungen Menschen der Gedanke des Gewinnens, das heißt der reine Wettbewerbsgedanke, oder tatsächlich die physische Vernichtung des Gegners im Vordergrund stehe.

Herr Konitzer-Haars stellt zunächst fest, der Abg. Dr. Dolgner habe keine Frage gestellt, sondern ein Statement abgegeben. - Abg. Dr. Dolgner habe zwar die Ursprünge bestimmter Sportarten korrekt dargestellt; entscheidend sei jedoch, wie sich das Verständnis dieser Sportarten in den letzten Jahrzehnten entwickelt habe. Eine solche Entwicklung könne in Bezug auf die „Ego-Shooter“-Spiele nicht konstatiert werden. Nach eigener Darstellung der E-Sports-Verbände aus dem Jahr 2017 seien 13 der 16 weltweit am meisten gespielten

Spiele darauf ausgerichtet, den Gegner zu eliminieren beziehungsweise zu töten. Dies entscheide über Sieg oder Niederlage. Der Landessportverband fördere den organisierten, gemeinwohlorientierten, gemeinnützigen Sport und stehe nicht für Spiele der beschriebenen Art. Die Gesellschaft insgesamt habe sich mit der Frage auseinanderzusetzen, ob sie sich zu solchen Spielen positiv positionieren wolle. Die Sichtweise des Sports sei insoweit klar.

Herr Konitzer-Haars fährt fort, es gebe keinen klar definierten Sportbegriff. Daher sei auch eine endgültige Entscheidung dieser Frage nur schwer möglich. Der organisierte, gemeinwohlorientierte Sport habe aber gewisse Leitlinien entwickelt, an denen seine Haltung deutlich werde. Die von diesem Sport vermittelten Werte würden gefährdet, wenn eine zu starke Annäherung an bestimmte Formen des E-Sports erfolge.

Abg. Dr. Dolgner konkretisiert seine vorherigen Ausführungen dahin gehend, dass unklar sei, warum Billard vom DOSB gefördert werde, obwohl es dabei grundsätzlich nur um Präzisionsanforderungen gehe, was auch bei verschiedenen nichtkriegerischen Digitalspielen der Fall sei, die jedoch nicht gefördert würden.

Die Einschätzung, dass viele der derzeit auf dem Markt befindlichen Computerspiele gewaltverherrlichend seien, treffe zu. Möglicherweise könne aber darauf hingewirkt werden - insoweit sei auch der Landesjugendring gefragt -, dass bei Wahrung der Grundidee eine Zivilisierung dieser Spiele erfolge. Es sei durchaus fraglich, ob in einem Computerspiel virtuell Blut spritzen müsse. Auch beim Biathlon, dem früheren Militärpatrouillenlauf, werde nicht mehr auf Menschenscheiben geschossen. Der Ursprung des Völkerballs dürfe ebenfalls nicht außer Acht gelassen werden. Turnvater Jahn habe diesen Sport als Wehrrüchtigung verstanden. Eine Zivilisierung sei auch bei diesem Sport eingetreten. Es müsse möglich sein, dem Wettbewerbsgedanken Rechnung zu tragen und den Gegner auszuschalten, ohne dass dieser - auch nicht virtuell - vernichtet werde.

Gegenwärtig gehörten zahlreiche Digitalspiele zum unkontrollierten Teil der Jugendkultur. Die Deutungsmacht liege bei den Spielegestaltern. Er, Abg. Dr. Dolgner, sei nicht dafür, die Dinge weiterhin laufen zu lassen. Das Spielbedürfnis solle vielmehr unter Beachtung ethischer Grundsätze in zivilisierte Bahnen gelenkt werden, ohne zentrale Gedanken der Spiele aufzugeben.

Herr Konitzer-Haars erwidert, Abg. Dr. Dolgner habe zwar die richtige Frage aufgeworfen. Allerdings sei nicht allein der organisierte, gemeinwohlorientierte Sport gefordert, E-Sport-Angebote in gesellschaftlich gewünschte Bahnen zu lenken. Herr Konitzer-Haars wiederholt seine Einschätzung, die Bezeichnung „E-Sport“ bedeute nicht zwangsläufig, dass es sich um Sport handle, wie der Landessportverband ihn verstehe. Für die Bewältigung der vom Abg. Dr. Dolgner beschriebenen Aufgabe bedürfe es der Anstrengungen der Politik und der Gesellschaft insgesamt.

Herr Konitzer-Haars betont zudem die Bedeutung der Regelautonomie. Diese zeichne den organisierten, gemeinwohlorientierten Sport aus. Dieser Sport selbst sei Herr über die Regeln; die Mitglieder könnten sich an deren Weiterentwicklung beteiligen. Bei den meisten E-Sport-Angeboten liege die Regelhoheit bei kommerziellen Anbietern. Deren Interessen seien aber völlig andere als die des Landessportverbandes. Dieser habe gegenwärtig nicht die Möglichkeit, insoweit Einfluss zu nehmen.

Frau Ehlers ergänzt, die Jugendarbeit sei auch auf die Stärkung der Medienkompetenz ausgerichtet. Zahlreiche Spiele könnten auch anders als gewohnt gespielt werden. Ein Beispiel sei das „World-of-Warcraft“-Ballett. Es bedürfe aber qualifizierter Personen, die dazu anregen, mit diesen Spielen anders umzugehen. Daraus erwachse die Notwendigkeit von guter Aus- und Fortbildung. Es dürfe nicht allein um die Förderung des Wettbewerbsgedankens gehen. Das Medium Computerspiele könne durchaus auch für die klassische Demokratiebildung genutzt werden.

Herr Dr. Illmer schließt sich den Ausführungen von Herrn Konitzer-Haars an und fügt hinzu, dies sei auch der Grund dafür, dass der DOSB bewusst auf eine Abgrenzungsstrategie in Bezug auf E-Gaming-Angebote setze. - Was die Ausführungen des Abg. Dr. Dolgner zum Biathlon angehe, so bestehe aus der Sicht des DOSB qualitativ ein großer Unterschied zwischen dem Schießen auf eine Scheibe mit Ringen und dem Schießen auf einen menschenähnlichen Avatar. Heute werde auch im Biathlon nicht mehr auf Menschenscheiben geschossen.

Abg. Andresen erklärt, er schätze es, dass die Debatte in Schleswig-Holstein konstruktiv geführt werde und alle Aspekte in den Blick genommen würden. Er führt weiter aus, er teile einen großen Teil dessen, was der Abg. Dr. Dolgner ausgeführt habe, während er die Position des DOSB irritierend finde. Unabhängig davon, ob der DOSB bereit sei, E-Sport als Sport

anzuerkennen, oder ob er eine künstliche Unterscheidung vornehme, fänden viele - auch unerwünschte - Entwicklungen einfach statt. Nicht nur die Politik, sondern auch die Gesellschaft insgesamt stehe vor der Frage, ob diese Entwicklungen in Kauf genommen werden sollten oder ob es nicht angemessen sei, sich in die Debatten einzubringen. Dabei könnten durchaus die Erfahrungen anderer Länder genutzt werden.

Die Vertreterinnen und Vertreter der Sportjugend und des Landesjugendrings hätten die Vorlage von Konzepten durch die Landesregierung angemahnt. Der vorliegende Antrag sei jedoch nur als Grundlage für die Anhörung und als Einstieg in die Diskussion gedacht, so Abg. Andresen weiter. Entscheidend sei, was vor Ort, in der jeweiligen Kommune, passiere. Dort müssten die Akteure sich zusammensetzen und gegebenenfalls eigene Ansätze entwickeln.

Frau Ehlers betont die Notwendigkeit, Plattformen für den Austausch von Ideen, was vor Ort realisiert werden solle, zu schaffen. Der Landesjugendring habe sich in anderen Bundesländern nach dem dortigen Stand der Diskussion in Sachen E-Gaming beziehungsweise E-Sport erkundigt. Es habe sich herausgestellt, dass Schleswig-Holstein insoweit eine Pionierrolle einnehme, auch was das Engagement der Politik in diesem Bereich angehe. Alle Beteiligten freuten sich sicherlich darüber, dass nicht immer zuerst geschaut werde, was in Bayern getan werde.

Unabhängig davon habe der Abg. Andresen recht, wenn er die Bedeutung des Engagements der Akteure vor Ort betone. Ohne eine „kritische Masse“ von fünf oder sechs Leuten, die eine Affinität zu diesem Thema und ein gewisses Know-how aufwiesen, werde es schwierig, Erfolg versprechende Ansätze zu entwickeln.

Herr Bauer verweist auf den in dem vorliegenden Fraktionsantrag enthaltenen Begriff „Konzepte“. An dem Plural werde deutlich, dass es nicht ein allgemeingültiges Konzept gebe. Der ländliche Raum sei von einer anderen - auch digitalen - Infrastruktur geprägt als die Städte. In den Städten seien offene und verbandliche Jugendarbeit wesentlich geballter vorhanden; auch gebe es dort andere Räumlichkeiten und erweiterte technische Möglichkeiten, sodass andere digitale Tools zur Anwendung kommen könnten.

Ein Punkt des Fraktionsantrags beschäftige sich zu Recht mit der Frage, wie E-Sport in der Jugendarbeit pädagogisch eingesetzt und infrastrukturell gefördert werden könne. Beide

Aspekte seien wichtig. Das Verlegen von Breitbandkabeln allein reiche nicht aus; der Nutzer am Ende der Leitung müsse mit den Möglichkeiten auch umgehen können. Dieser Punkt betreffe die Digitalisierung insgesamt, nicht allein den E-Sport-Bereich.

Eine Voraussetzung für den Erfolg entsprechender Ansätze sei neben der Vernetzung der Sportvereine die angemessene Ausstattung der Sportstätten. Ein Verein, der sich auf den Weg machen wolle, aber keine Infrastruktur und keine Partner vorfinde, werde es schwer haben. Von den Erfahrungen der Vereine, die schon auf dem Weg seien, könnten alle Interessierten lernen. Zwar gebe es noch keinen Hype; aber einige Vereine probierten die Möglichkeiten von FIFA und so weiter aus. Es gehe darum, Konzepte zu entwickeln, die den besonderen Bedingungen vor Ort angemessen seien. Der Aspekt des Mitmachens solle im Vordergrund stehen. Mit der Erstellung der Konzepte dürfe nicht mehr lange gewartet werden. Die Sportjugend stehe für die Mitarbeit bereit.

Frau Ehlers ergänzt, neben dem für Jugendfragen zuständigen Sozialministerium solle auch das für den Sport zuständige Innenministerium beteiligt werden.

Die Vorsitzende, Abg. Ostmeier, betont in ihrer Eigenschaft als sportpolitische Sprecherin der CDU-Fraktion, schon aus dem Kontext des im Landtag beschlossenen Antrags werde deutlich, dass es sich um ein ressortübergreifendes Thema handele. Wer den Fokus nur auf den organisierten Sport richte - in der Medienberichterstattung sei dies häufig zu beobachten -, greife zu kurz. Der vorliegende Antragstext habe eine Querschnittsaufgabe zum Gegenstand; der organisierte Sport bilde nur einen Teil des Spektrums ab. Wer E-Sport beziehungsweise E-Gaming unter das Dach des organisierten Sports lenken wolle, müsse zudem bedenken, ob bei den Akteuren überhaupt die Bereitschaft bestehe, sich lenken zu lassen. Die Anhörung diene auch der der Klärung dieser Frage.

Frau Abg. Wagner-Bockey ergänzt ihren Dank für die differenzierte Diskussion mit der Schilderung ihrer Erfahrungen als Polizeibeamtin. In der Schießausbildung habe sich gezeigt, dass es ein großer Unterschied sei, ob auf eine Scheibe oder auf den Umriss eines Menschen gezielt werde. In der modernen Schießausbildung werde ein Video abgespielt, und in kurzer Zeit müsse entschieden werden, ob es sich um einen Störer oder um einen Polizeikollegen handele. Die jeweiligen Stresslevel unterschieden sich deutlich, so Frau Abg. Wagner-Bockey weiter. Diese Erfahrungen seien auf „Shooter“-Spiele übertragbar. Reiz und Stress erhöhten sich umso stärker, je realistischer die Spielszenarien seien. Die Simulation habe



Auswirkungen auf das Gehirn und damit auf das menschliche Verhalten; irgendwann werde möglicherweise auch die Wertebildung beeinflusst. Auch wenn solche negativen Erscheinungen nicht von einem Tag auf den anderen zu erwarten seien, bedürfe es doch der langfristigen Beobachtung der Entwicklung. Schon aus diesem Grund sei es durchaus fraglich, ob sich „Shooter“- beziehungsweise Ballerspiele unter dem Dach des gemeinwohlorientierten, klassisch-analogen Sports wiederfinden sollten. Sie, Abg. Wagner-Bockey, lehne dies ab.

Unstrittig sei die Einschätzung, dass E-Gaming Teil der Jugendkultur geworden sei. Die Vorredner hätten die Bedeutung der medienpädagogischen Konzepte zu Recht hervorgehoben. Die Frage, wo diese richtig angesiedelt seien, bedürfe jedoch der Klärung. Die Ansiedlung beim Landesjugendring biete sich an. Dieser könne mit den Sportvereinen zusammenarbeiten, die sich auf den Weg machen wollten. Die Politik habe zu klären, welche Verantwortung für die Auswahl der E-Gaming-Angebote sie der Jugendpflege und den Sportvereinen übertragen wolle und welchen eigenen Regelungsbedarf sie sehe. Die von den Sportverbänden vorgenommene Differenzierung sei nachvollziehbar und Ausdruck ihres verantwortungsvollen Umgangs mit dem Thema.

Frau Abg. Wagner-Bockey schließt an die Vertreter des Landessportverbandes die Frage an, ob sie sich mit den zur Verfügung stehenden finanziellen Mitteln in der Lage sähen, in kurzer Zeit die medienpädagogische Schulung so umfassend vorzunehmen, dass die Nachfrage aller Sportvereine, die Interesse an E-Gaming beziehungsweise E-Sports hätten, befriedigt werden könne.

Herr Bauer beantwortet diese Frage mit Nein und fügt erläuternd hinzu, angesichts der Größenordnung von circa 2.700 Sportvereinen im Land sei dies in keiner Weise möglich. Dabei spiele nicht nur der finanzielle, sondern auch der organisatorische Aspekt eine Rolle. So werde es schwierig sein, die notwendige Zahl an Referenten zu finden. Jedenfalls werde sich die Zusammenarbeit mit den Partnern des Landessportverbandes weiterhin als notwendig erweisen, um solche Schulungen durchführen zu können. Der Landessportverband sei insofern schon auf einem guten Weg. Der Dialog brauche jedoch auch Zeit. Die Akteure müssten sich ein genaues Bild machen, wo tatsächlich Bedarf bestehe und wo er durch kompetente Partner bereits gedeckt sei.

Herr Konitzer-Haars thematisiert die zunehmende Bewegungsarmut von Kindern und Jugendlichen und fügt hinzu, darüber werde noch viel zu selten diskutiert. Die WHO habe Computerspielen als stark suchtfördernd eingestuft. Auch in Schleswig-Holstein könne festgestellt werden, dass Kinder und Jugendliche sich sowohl in ihrem schulischen Umfeld als auch in ihrer Freizeit immer weniger bewegen. Diese Entwicklung erweise sich nicht nur für die einzelnen jungen Menschen, sondern auch für die gesamte Gesellschaft als schädlich. Bewegung habe nicht nur positive körperliche Auswirkungen, sondern fördere auch die kognitive Entwicklung des Menschen. Der Landessportverband wirke seit Jahrzehnten im Sinne der Förderung von mehr Bewegung.

Herr Konitzer-Haars führt weiter aus, die Politik und alle beteiligten Akteure seien gefordert, sich mit derselben Vehemenz, mit der in Schleswig-Holstein gegenwärtig über das Thema „E-Sport“ diskutiert werde, auch für die Bewegungsförderung von Kindern und Jugendlichen einzusetzen. Landessportverband und Sportjugend hätten vor Kurzem mit den für Bildung und für Soziales zuständigen Ministerien eine Vereinbarung zur Förderung von Bewegung in Kitas und Schulen abgeschlossen. Der zeitliche Vorlauf habe vier Jahre betragen, drei Ministerinnen hätten sich mit den Vorbereitungen zum Abschluss dieser Vereinbarung beschäftigen müssen. Die Aktivitäten zur Bewegungsförderung bedürften stärkerer politischer Unterstützung. Der Landessportverband sei nach wie vor zur Zusammenarbeit bereit.

Die Vorsitzende, Abg. Ostmeier, ergänzt in ihrer Eigenschaft als sportpolitische Sprecherin der CDU-Fraktion, sie schließe sich dem zuletzt formulierten Wunsch von Herrn Konitzer-Haars an. Es werde wiederum deutlich, dass Sport eine Querschnittsaufgabe sei. Die Vereinbarung werde hoffentlich bald mit Leben erfüllt.

Abg. Schaffer erklärt, die offenen Fragen in Bezug auf die Unterscheidung zwischen E-Gaming, E-Sport und klassischem Sport hätten ihre Ursache möglicherweise auch in alten Traditionen und in mangelndem Verständnis von der E-Sport-Szene. Anscheinend herrsche noch die Auffassung vor, E-Sport spiele sich nur in dunklen Kellern ab. Die Anerkennung von E-Sport als Sport biete die Chance des Eingreifens, um Sucht und körperlichen Schädigungen entgegenzuwirken. Die Integration in den Sport schaffe auch die Möglichkeit, einen gesellschaftlichen Kontext zu erzeugen, der es ermögliche, den von den Vorrednern beschriebenen Wertekanon zu allen Akteuren der E-Sport-Szene durchdringen zu lassen.

Ferner gebe es den Mythos, die Teilnehmer an „Shooter“-Spielen hätten Spaß am Töten. Die E-Sport- beziehungsweise E-Gaming-Szene habe eine völlig andere Zielrichtung. Es gebe einen großen Unterschied zwischen dem, was auf dem Bildschirm erkennbar sei, und den Erscheinungen in der Realität. Dies wisse er auch aus seinen Erfahrungen als Einsatztrainer in der Polizei. Den E-Sport- beziehungsweise E-Gaming-Teilnehmern gehe es nicht um das Töten, sondern einfach um das Sammeln von Punkten. Insofern stünden diese Spiele nicht dem beschriebenen Wertekanon und erst recht nicht der Demokratiebildung im Wege. Es handele sich eher um eine Geschmacksfrage.

Die Förderung des E-Sports eröffne zudem die Möglichkeit, Brücken in den allgemeinen Sport zu bauen. Bestimmte Sportarten könnten nicht mehr allein am Bewegungsbegriff festgemacht werden. Wer sich den professionellen E-Sport-Bereich weltweit anschau, wisse, dass die dort erfolgreichen Player junge, sportliche Menschen seien. Ohne sportliche Betätigung sei es ihnen nicht möglich, den mit E-Sport verbundenen Stress und die sonstigen damit einhergehenden Anforderungen zu bewältigen.

Wenn auf die Bedeutung der Regelautonomie abgestellt werde, so sei festzustellen, dass diese auch in den stark kommerzialisierten klassischen Sportarten wie dem Fußball nicht mehr in vollem Umfang bestehe. In Abgrenzung dazu habe sich zum Beispiel Street-Soccer entwickelt, das vom Fußballregelwerk in einigen Punkten erheblich abweiche. Mit dem E-Sport verhalte es sich ähnlich. Einige grundsätzliche Vorgaben seien technisch bedingt. Die weitere Ausgestaltung obliege den Veranstaltern der Turniere und Ligen.

Abg. Weber merkt an, er entnehme der bisherigen Diskussion, dass es Aufgabe auch der Sportverbände sei, das Thema E-Sport noch intensiver als bisher zu behandeln. Wer Spitzenleistungen erbringen wolle, müsse auch im Bereich des Motorsports körperlich fit sein. Das Betreiben des einen Sports, vor allem im Fitnessbereich, bedinge den Erfolg in der hauptsächlich betriebenen Sportart. Insofern böten auch E-Sport- beziehungsweise E-Gaming-Angebote große Chancen, Kinder und Jugendliche für den klassischen Sport zu gewinnen.

Abg. Andresen bittet den Landessportverband darum, klar zu kommunizieren, falls dieser Probleme im Dialog mit der Politik in Sachen Förderung der Bewegung von Kindern und Jugendlichen sehe. Nach seiner, Abg. Andresens, Auffassung verlaufe dieser Dialog bisher durchaus gut. Es sei nicht zielführend, aus der Forderung nach noch mehr Engagement für

den klassischen Sport ein Argument gegen das Engagement für E-Sport abzuleiten. Gerade den Sportvereinen komme die Aufgabe zu, sich in die Debatte einzubringen und dafür zu sorgen, dass die Kinder und Jugendlichen nicht den ganzen Tag lang vor dem Computer säßen. Wenn E-Sport beziehungsweise E-Gaming in öffentlichen Einrichtungen stattfindet, könnten dort auch andere Angebote unterbreitet werden.

Als weiteres Argument führt Abg. Andresen die Handball-WM an: Wer von 14 Uhr bis 22 Uhr vor dem Fernseher sitze, um mit der jeweiligen Nationalmannschaft mitzufiebern, bewege sich kaum. Der Landessportverband habe daran bisher keine Kritik geübt, sondern vielmehr das verbindende Element des Zuschauens beim Sport betont.

An der Notwendigkeit, sich für mehr Bewegung der Menschen einzusetzen, bestehe kein Zweifel. Gegebenenfalls müsse auch der Sportunterricht aufgewertet werden. Dies dürfe jedoch nicht als Argument gegen E-Sport verstanden werden.

Herr Konitzer-Haars bestätigt, dass sich der Landessportverband und die Politik in Schleswig-Holstein in einem engen Dialog befänden. Dieser erweise sich als sehr sinnvoll und hilfreich. An dem engen Austausch mit der Politik wolle der Landessportverband festhalten. Daraus folge allerdings nicht zwingend, dass in allen Fragen die gleichen Auffassungen bestünden. Der Landessportverband habe durchaus Verständnis, wenn andere Argumente vorgetragen würden. Schon der Umfang dieser Anhörung zeige, wie facettenreich das Thema sei. Es gebe immer verschiedene Interessen und unterschiedliche gedankliche Zugänge. Die Politik solle aber auch Verständnis für die Positionierung des Landessportverbandes haben. Dessen differenzierte Betrachtung des Themas zeige, wie intensiv die Beschäftigung damit gewesen sei.

Abg. Hansen gibt seiner Überzeugung Ausdruck, dass die Positionen sich nicht gegenseitig ausschließen, sondern im Verbund zu betrachten seien. Es gehe sowohl um die Bekämpfung des Bewegungsmangels als auch um die Hinwendung zu neuen Trends.

Abg. Dr. Dolgner weist darauf hin, dass die ICD-11 nicht in allen Punkten wissenschaftlich fundiert sei, und nennt beispielhaft Störungen des Yin & Yang, die in die ICD-11 Eingang gefunden hätten. Diese Feststellung gelte, auch wenn es sich erst um eine Entwurfsfassung handele. Letztlich gehe es um die Frage nach Ursache und Wirkung, das heißt, ob es eine originäre Computerspielsucht gebe oder ob diese nur Ausfluss von behandlungsbedürftigen

psychischen Störungen sei. Dieser wissenschaftliche Streit könne in einer Anhörung nicht entschieden werden.

Auch im Bereich von E-Sport beziehungsweise E-Gaming müsse es eine gewisse Regulierung geben, auch dort seien Werte zu vermitteln. Dies könne unter dem Dach des Landessportverbandes oder eines geförderten E-Gaming-Verbandes geschehen. Wer die Entwicklung nur laufen lasse, könne sie nicht in die gewünschten Bahnen lenken und unterwerfe sie zudem rein kommerziellen Interessen. Das Verbringen von Zeit mit E-Sport sei Ausdruck der Selbstbestimmung; wenn diese Aktivität in einem regulierten Rahmen erfolge, biete sich zudem die Möglichkeit, die Wahrnehmung weiterer - ausgleichender - Angebote, zum Beispiel Fitnesstraining, nahezulegen. Möglicherweise könne sich der Landessportverband vorstellen, an der Erstellung entsprechender Konzepte mitzuwirken. In Dänemark habe es Regulierungsbemühungen gegeben, in die der organisierte dänische Sport einbezogen worden sei.

Herr Konitzer-Haars verweist auf seine Antwort auf die Ausführungen des Abg. Andresen.

Herr Dr. Illmer betont, auch dem organisierten Sport gehe es darum, Kindern und Jugendlichen gute Angebote zu unterbreiten, um deren körperliche Aktivität zu fördern. Wer weniger Zeit vor dem Bildschirm verbringe, könne mehr tatsächlichen Sport betreiben. Daher wolle der DOSB mit guten Konzepten darauf hinwirken, dass die Kinder und Jugendlichen mehr Zeit mit Sport in den Vereinen verbrächten. Dies sei das Kernanliegen des DOSB. Dafür stehe er; denn daraus resultiere ein echter Mehrwert für die Kinder und Jugendlichen.

### **Aktion Kinder- und Jugendschutz - Landesarbeitsstelle Schleswig-Holstein e. V.**

Ria Lissinna, Geschäftsführerin;

Uli Tondorf, Fachreferent Medienkompetenz, Jugendmedienschutz

[Umdruck 19/1523](#)

Frau Lissinna, Geschäftsführerin der Aktion Kinder- und Jugendschutz Schleswig-Holstein e. V., erklärt einleitend, sie begrüße es, dass die Politik sich dem Thema E-Gaming beziehungsweise E-Sport als Teil der Jugendmedienkultur so intensiv widme. Dies ermögliche auch ein regelndes Eingreifen. Sie trägt anschließend zentrale Punkte der schriftlichen Stellungnahme, [Umdruck 19/1523](#), vor.

Ergänzend erklärt Frau Lissinna, die intensive Beschäftigung mit dem Thema E-Sport und eine eventuell stattfindende Förderung dürften nicht zu einer Legitimierung problematischen Verhaltens und kritikwürdiger Begleiterscheinungen von E-Sport führen. Die Bezugnahme auf den rechtlich verankerten Jugendschutz reiche nicht aus; es bedürfe auch einer erzieherischen Komponente.

Frau Lissinna betont ferner die Bedeutung der Qualifizierung des leitenden Personals von Vereinen, Jugendgruppen und Schulen, die sich mit E-Gaming beziehungsweise E-Sport beschäftigen. Diese seien gehalten, auf einen sachgemäßen, reflektierten Umgang mit den entsprechenden Angeboten hinzuwirken. Vorstellbar sei der Aufbau eines Zertifikatesystems für die Pädagoginnen und Pädagogen sowie die Gruppenleiterinnen und Gruppenleiter. Solche Zertifikate böten zugleich den Eltern die Sicherheit, dass die Kinder sich in einem angemessenen Rahmen mit E-Gaming beziehungsweise E-Sport auseinandersetzen könnten. Der Inhaber dieses Zertifikats müsse über Grundwissen in Sachen Jugendschutz verfügen und in der Lage sein, im Sinne von Sucht- und Gewaltprävention zu wirken sowie Konfliktlösungsstrategien zu entwickeln beziehungsweise anzuwenden. Ferner solle er Alternativen zum reinen E-Gaming aufzeigen und zum Beispiel auf Möglichkeiten der sportlichen Betätigung hinweisen. Ein solches Zertifikatesystem schaffe einen strukturellen Rahmen, in dem sich die Akteure der hauptamtlichen und der ehrenamtlichen Arbeit sicher bewegen könnten. Das Netzwerk Medienkompetenz und der Arbeitskreis Mediensucht seien als Partner einzubeziehen.

Auch in den Ausbildungsgängen an der geplanten Akademie müsse das Thema Jugendschutz eine Rolle spielen. Dieser könne zudem schon im Rahmen der Spieleentwicklung unter dem Stichwort „Safety by Design“ Berücksichtigung finden.

Die AKJS biete auch im weiteren Entwicklungsprozess ihre Mitarbeit an.

**Deutscher Kinderschutzbund - Landesverband Schleswig-Holstein e. V.**

Matthias Hoffmann, Fachreferent

[Umdruck 19/1550](#)

Herr Hoffmann, Fachreferent für Kinderschutz beim Landesverband Schleswig-Holstein des Deutschen Kinderschutzbundes, führt aus, er halte es nicht für zielführend, zwischen guten - förderungswürdigen - und schlechten Spielen zu unterscheiden. Dem Kinderschutzbund ge-

he es vielmehr darum, für alle Facetten von E-Sport kinder- und jugendschutzrelevante Überlegungen von Anfang an mitzudenken. Wichtig sei es, den gesetzlichen Rahmen, den der Jugendmedienschutz-Staatsvertrag und das Jugendschutzgesetz bildeten, so auszugestalten, dass ein Mithalten mit, gegebenenfalls zunächst einmal ein Aufholen der rasanten Entwicklung im Bereich von E-Gaming beziehungsweise E-Sport möglich werde. Zudem sei es fragwürdig, mit öffentlichen Geldern eine so extrem kompetitive und marktorientierte Branche wie E-Sport zu unterstützen. Diese könne entsprechende Angebote und Veranstaltungen auch ohne Förderung etablieren. Die öffentlichen Mittel sollten eher für Präventionsangebote eingesetzt werden.

Herr Hoffmann trägt im Weiteren die schriftliche Stellungnahme, [Umdruck 19/1550](#), vor.

#### **Landesschülervertretung der Gymnasien in Schleswig-Holstein e. V.**

Christin Godt, Landesvorstandsmitglied

[Umdruck 19/1536](#)

Frau Godt, Vorstandsmitglied der Landesschülervertretung der Gymnasien in Schleswig-Holstein, teilt einleitend mit, die Landesschülervertretung der Gemeinschaftsschulen lasse ausrichten, die Positionierung der Landesschülervertretung der Gymnasien zu unterstützen. Erstere Landesschülervertretung bedauere es, nicht zu dieser Anhörung geladen worden zu sein, und wolle möglichst eine eigene schriftliche Stellungnahme nachreichen.

Zudem werde der Ausschuss gebeten, bei etwaigen künftigen Ladungen die Vertreter der Landesschülervertretungen im Ablauf später einzuordnen, da diese noch der Schulpflicht unterlägen.

Die Vorsitzende, Abg. Ostmeier, wirft ein, sie hoffe, Frau Godt habe einen großzügigen Schulleiter. Der Ausschuss werde sich bemühen, diesen Wunsch künftig zu berücksichtigen.

In der Sache erklärt Frau Godt, die Landesschülervertretung unterstütze den vorliegenden Fraktionsantrag grundsätzlich. Dies gelte auch für die geplante Einrichtung einer E-Sport-Akademie. Als notwendig werde sich ferner eine enge Zusammenarbeit zwischen Landesjugendring und Sportjugend erweisen, um die Schülerinnen und Schüler einbinden zu können. Wenn E-Sport das Stigma verliere, eine Tätigkeit zu sein, die nur im einsamen Sitzen vor

einem PC bestehe, werde es möglich, das große Potenzial von E-Sport mit all seinen Facetten zu nutzen. E-Sport sei Teil der Beschäftigung mit digitalen Medien. Das dabei Erlernete könne auch im späteren Arbeitsleben von Nutzen sein.

Frau Godt fährt fort, die USK-Einstufungen und das Jugendschutzgesetz seien unbedingt zu beachten. Sie wolle in diesem Zusammenhang auf das Grundsatzprogramm der Landesschülervertretung verweisen. Darin heiße es, Medienkompetenz müsse im Unterricht vermittelt werden. Daher solle den Schülerinnen und Schülern nicht nur unter technischen, sondern vor allem auch unter gesellschaftlichen Aspekten sowie denen der Medienaufklärung der Umgang mit Medien, insbesondere mit neuen Medien, vermittelt werden. Medien seien zu einem zentralen Aspekt in unserer Gesellschaft geworden und böten bei richtiger Anwendung immense Chancen. Den Schülerinnen und Schülern den richtigen Umgang mit ihnen zu lehren und über Gefahren aufzuklären gehöre zum Bildungsauftrag der Schule.

Daraus folge aus der Sicht der Landesschülervertretung auch das Erfordernis der Suchtprävention. Die Suchtgefahr bestehe. Daher erweise es sich als notwendig, auch die Schulen in die Aufklärungsarbeit einzubinden.

Generell erweise es sich als sinnvoll, E-Sport auch in der Schule mitzugestalten. Dies könne in Form einer AG geschehen, wobei vermutlich nur Informatik-Lehrer zur fachgerechten Begleitung in der Lage seien. Gegebenenfalls könnten qualifizierte außerschulische Partner eingebunden werden. Möglich seien auch Pilotprojekte. Der Zusammenarbeit mit den Sportvereinen komme ebenfalls große Bedeutung zu, auch um doppelte Anschaffungen zu vermeiden. Dabei sei auch an das Prinzip „Bring Your Own Device“ zu denken.

Frau Godt betont ferner, wohl niemand habe die Absicht, in der Folge der Etablierung von E-Sport den traditionellen Sport wegfällen zu lassen. Körperliche Betätigung sei auch in der heutigen Zeit unbedingt notwendig. Es gehe um eine Diskussion. Dafür biete der vorliegende Antrag eine gute Grundlage.

Im Übrigen verweist Frau Godt auf die schriftliche Stellungnahme, [Umdruck 19/1536](#).



Abg. Brockmann thematisiert die Frage, wo etwaige Konzepte ansetzen und wen sie erreichen sollten. Er wisse aus eigener familiärer Erfahrung, dass Spiele wie „Fortnite“ nicht erst für Schüler der 5. Klasse eine Rolle spielten. Um auch die jüngeren Kinder in Sachen Kinderschutz zu erreichen, bedürfe es einer weiteren Sensibilisierung der Eltern für das Thema E-Gaming. Es komme hinzu, dass die Entwicklung des E-Gaming-Bereichs in den vergangenen Jahren deutlich an Dynamik gewonnen habe. Nicht wenige Kinder und Jugendliche seien den älteren Menschen bezüglich des Wissens in Sachen E-Gaming voraus. Neben der Frage, ob allein die Lehrer die richtigen Ansprechpartner seien, müsse geprüft werden, ob das Land Geld zur Verfügung stellen solle, um externe Leistungen einzukaufen. Diverse Vereine kämen als Ansprechpartner infrage.

Herr Tondorf antwortet, auch der erzieherische Jugendschutz habe das Ziel, die Kinder und Jugendlichen in ihrer gesamten Bandbreite zu erreichen. Dafür bedürfe es unterschiedlicher Konzepte; der Plural im Antragstext sei daher zutreffend gewählt worden. Erwähnenswert sei auch das von der AKJS und dem Offenen Kanal unterstützte Konzept der „ElternMedienLot-sen“. Im Kreis Schleswig-Flensburg komme ein Konzept zur Anwendung, wonach die Kinder und Jugendlichen den Elternabend mit vorbereiteten, wodurch der Aufforderungscharakter in Bezug auf die Eltern verstärkt werde, da die Eltern für diese Themen nur auf der Grundlage von Freiwilligkeit erreichbar seien. Das Netzwerk Medienkompetenz spiele ebenfalls eine große Rolle. Die Lehrkräfte seien durchaus die richtigen Ansprechpartner. Wenn es um die Einbindung von Vereinen gehe, so müsse nicht zwangsläufig die Beschränkung auf Sportvereine erfolgen. Auch die Einbeziehung der Kirchengemeinden sei möglich. Alle Netzwerke seien gefragt.

Herr Hoffmann schließt sich den Ausführungen von Herrn Tondorf im Wesentlichen an. Er fügt hinzu, benötigt würden breite Zugangswege. Die schon vorhandenen Strukturen sollten - auch öffentlichkeitswirksam - genutzt werden. Was „Fortnite“ angehe, so müsse bedacht werden, dass der Zugang zu dem Spielmodus, der bei den Kindern auf dem Schulhof angesagt sei, in der Regel nur online möglich sei, weshalb eine USK-Kennzeichnung fehle. Daraus entstehe bei den Eltern Unsicherheit hinsichtlich der Eignung des jeweiligen Spiels für das Kind. Zwar gebe es andere Kennzeichnungssysteme; etabliert sei jedoch das USK-System.

Frau Godt ergänzt, sie wolle nicht den Eindruck erwecken, die Lehrer könnten oder sollten in diesem Bereich für alle Belange zuständig sein. Kooperationen seien unbedingt notwendig.

Der jüngeren Schülerschaft könnten die Lehrer noch ein gewisses Leitbild oder Vorbild geben; bei der älteren Schülerschaft werde dies schwieriger sein. Die Politik sei gehalten, Richtlinien oder einen Rahmen vorzugeben, um auch bei der älteren Schülerschaft auf der sicheren Seite zu sein.

Abg. Andresen bittet die Vertreterinnen und Vertreter der Aktion Kinder- und Jugendschutz um Konkretisierung der Aussagen zu dem Zertifizierungssystem, insbesondere dazu, ob sich die AKJS selbst zutraue, Akteur in diesem Bereich zu sein. - Der Vertreter des Kinderschutzbundes werde gebeten, seine Position zum Einsatz öffentlicher Mittel zu verdeutlichen. Wenn das Erstellen von Konzepten gefordert werde und öffentliche Institutionen sich intensiver mit dem Thema E-Sport auseinandersetzen sollten, dann entspreche dies auch der Intention der Einreicher des vorliegenden Antrags. - Abg. Andresen teilt ferner mit, an ihn seien Schülerinnen und Schüler herantreten, die in ihrer Schule eine E-Sport-AG gründen wollten, aber auf Widerstand gestoßen seien. Falls der Landesschülervertretung Ähnliches berichtet worden sei, stelle sich die Frage, ob die Politik gegebenenfalls unterstützend tätig werden könne.

Frau Lissinna erklärt, die AKJS könne sich durchaus vorstellen, an der Erarbeitung eines Zertifizierungssystem mitzuwirken. Da das Thema E-Gaming nicht völlig neu sei, habe die AKJS bereits mit einigen Akteuren Gespräche geführt; nicht nur eine Ebene sei gefordert. Zu klären sei neben der inhaltlichen Seite der Zertifizierung auch die Formatrahmung. Zu zahlreichen Aspekten bedürfe es aber der Einbeziehung weiterer Partner, insbesondere der Institutionen, die in der pädagogischen Ausbildung tätig seien. Auch die Vereine und die Jugendarbeit müssten für medienpädagogische Themen weiter sensibilisiert werden.

Herr Tondorf ergänzt, die Inhalte des Zertifizierungssystems seien mit den beteiligten Partnern festzulegen. Als zentrale Themen kämen der gesetzliche Jugendschutz, die Suchtbekämpfung und die Bewegungsförderung infrage. Dabei seien die Besonderheiten der jeweiligen Zielgruppen und derjenigen, die diese Themen vermitteln sollten, zu beachten. Die Lehrkräfte benötigten eine andere Themenaufbereitung als die Eltern und die Vereine.

Herr Hoffmann betont, auch der Kinderschutzbund werde sich gern einbringen, wenn es um die Entwicklung beziehungsweise Weiterentwicklung von Konzepten sowie um den Aufbau und die Pflege von Strukturen gehe. Dem Kinderschutzbund gehe es nicht darum, E-Sport generell in ein schlechtes Licht zu rücken. Ziel sei es vielmehr, kinder- und jugendschutzre-

levante Fragen von Anfang an mitzudenken. Allerdings müsse allen klar sein, dass auch im Hintergrund von E-Gaming beziehungsweise E-Sport große Publisher mit ihren wirtschaftlichen Interessen stünden. Die Gefahr, dass ein Teil der Jugendkultur wirtschaftlich instrumentalisiert werde, bestehe durchaus.

Frau Godt antwortet, sie wisse auch aus eigener Erfahrung, dass Digitalisierung durchaus ein heikles Thema sei. E-Sport werde von einigen Schulleitungen sofort damit in Verbindung gebracht. Wenn eine E-Sport-AG gegründet werden solle, müsse auch eine Leitungsperson benannt werden. Die dafür infrage kommenden Lehrkräfte seien aber häufig schon überlastet, sodass die Schulleitung entsprechende Bemühungen gegebenenfalls stoppen werde. Daher erweise sich die Einbindung außerschulischer Partner als notwendig. Im Rahmen von Ganztagsangeboten ergäben sich möglicherweise erweiterte Kooperationsmöglichkeiten. Es bedürfe allerdings klarer Absprachen, insbesondere einer Rahmensetzung. Der Erfahrungsaustausch mit bereits bestehenden AGs werde sich als hilfreich erweisen.

Herr Hoffmann antwortet auf eine Frage des Abg. Weber, die Einbeziehung, insbesondere die Information, der Eltern sei unbedingt notwendig, und zwar in einem möglichst frühen Stadium. Elternkurse böten dafür nur eine gute Möglichkeit. Für die meisten Kinder sei „Fortnite“ nicht der Einstieg in E-Gaming beziehungsweise E-Sport. Viele seien schon am Beginn der Grundschulzeit sehr fit, was dieses Thema angehe. Den Kindern müsse verdeutlicht werden, wie wichtig es sei, sich darüber klar zu sein, in welchem Rahmen sie sich bewegten und mit wem sie innerhalb des Spiels kommunizierten. Im Sinne der Prävention sei auf die Gefahren hinzuweisen.

Herr Tondorf fügt hinzu, die möglichst frühe Einbeziehung und Information sowohl der Eltern als auch der Kinder sei auch deshalb notwendig, weil vielen Kindern heutzutage schon sehr früh Tablets oder Smartphones zum Zwecke des Spielens zur Verfügung gestellt würden. Auch die Kitas müssten für dieses Thema sensibilisiert werden. Zudem könne die Sozialpädagogische Familienhilfe bei diesem Thema unterstützend tätig werden.

Abg. Dr. Dolgner erinnert daran, dass die meisten Kinder und Jugendlichen - gemäß dem Motto: „Be there or be square!“ - den Wunsch hätten, dabei zu sein. Elemente wie „Seasons“ erhöhten den Zeitbedarf für diese Spiele zusätzlich. Wenn es um den Schutz der Kinder und Jugendlichen gehe, dürfe also neben den Punkten Gewalt und Erotik auch der Zeitaspekt

nicht außer Acht gelassen werden. Das Gefährdungspotenzial in zeitlicher Hinsicht werde vom gegenwärtigen Schutzkonzept unzureichend berücksichtigt.

Herr Hoffmann führt aus, wohl jeder verantwortliche Akteur habe das Ziel, in einem Teilnehmer an E-Gaming nicht das Gefühl hervorzurufen, tatsächlich einen Menschen erschossen zu haben. Auch den allermeisten jungen E-Gaming-Teilnehmern sei klar, dass es nur darum gehe, eine Spielrunde zu gewinnen. - Was die zeitliche Bindung angehe, so könne dieser Aspekt in die Bewertung der Frage einfließen, ab welchem Alter ein Titel zugänglich sein solle.

Herr Tondorf ergänzt, möglichst alle genannten Aspekte sollten in die weitere Debatte einfließen. Die Eltern müssten in die Lage versetzt werden, reflektiert mit ihren Kindern über die Risiken des E-Gamings zu sprechen, ohne sie zu überfordern. Klar müsse sein, wer wem was vermitteln wolle. Der gesetzliche Jugendschutz werde vermutlich nur einen Rahmen setzen können. Der erzieherische Jugendschutz wolle das Thema auf allen Ebenen bearbeiten.

Frau Godt hebt noch einmal die elementare Wichtigkeit der Aufklärungsarbeit, insbesondere der Suchtprävention, hervor.

Abg. Dr. Dolgner thematisiert die Möglichkeit der Einführung eines Ampel-Systems, um für diejenigen, die Verantwortung für unter 18-Jährige trügen, erkennbar zu machen, wie das Spiel in Sachen Zeitbindung und Suchtpotenzial einzuschätzen sei, ohne das Spiel erst selbst spielen zu müssen. Die Einstufung als „USK 12“ - wie bei der normalen Version von „Fortnite“ - sei insoweit sehr wenig aussagekräftig und damit im Grunde eine Blackbox. Auch werde keine Aussage darüber getroffen, ob für die Spieler weitere finanzielle Risiken entstünden, zum Beispiel durch In-App-Käufe. Die einfache Altersbegrenzung reiche nicht aus, da sie zahlreiche wichtige Aspekte unberücksichtigt lasse.

Abg. Brockmann schließt sich den Ausführungen des Abg. Dr. Dolgner im Wesentlichen an und fügt hinzu, der soziale Druck, dem Kinder in der Schule ausgesetzt seien, dürfe nicht außer Acht gelassen werden. Die Eltern, die sich an dem USK-Label orientierten, stünden vor der Frage, ob sie ihr Kind zum Outsider auf dem Pausenhof machen wollten, wenn die Eltern anderer Kinder die Teilnahme an dem Spiel erlaubten. Klar sei aber, dass nicht alle Aspekte eines Spiels von einem Label erfasst werden könnten.

Herr Tondorf erinnert daran, dass die USK-Einstufung für die Beantwortung der Frage nach der öffentlichen Zugänglichmachung entscheidend sei. Ein Kinobetreiber beispielsweise wisse anhand der FSK-Einstufung, wen er in das Kino lassen dürfe und wen nicht. Für die Beantwortung dieser Frage sei ein Ampel-System nicht notwendig. Für die Abbildung der weiteren genannten Aspekte könne es sich jedoch vermutlich als sinnvoll erweisen, schon aus Gründen der besseren Visualisierung für den Nutzer. Auf ein Ampel-System wolle er, Herr Tondorf, sich aber in dieser Anhörung nicht abschließend festlegen. Möglicherweise könne eine Orientierung am System der PG-Freigaben erfolgen. Die Vergabe von Sternen erlaube eine Kennzeichnung, wie stark ein bestimmtes Element in einem Spiel vertreten sei. Voraussetzung für den Erfolg eines solchen Systems sei dessen leichte Verständlichkeit.

Herr Hoffmann betont, ein Ampel-System könne das Altersfreigabesystem schon wegen der Bedeutung der Frage der öffentlichen Zugänglichmachung nicht ersetzen, aber sehr wohl sinnvoll ergänzen. Es müsse jedoch nicht zwangsläufig ein Ampel-System zur Anwendung kommen. Entscheidend sei, dass die richtigen Aspekte angesprochen würden. Dazu gehörten das Suchtpotenzial, die Zeitbindung, finanzielle Risiken durch In-App-Käufe und Konfliktlösungsstrategien. Darüber benötigten auch und gerade Eltern Informationen. Auch die Spielehersteller dürften nicht aus ihrer Verantwortung entlassen werden. - Frau Godt schließt sich diesen Ausführungen an.

Abg. Hansen lobt die interessante Zusammensetzung dieser Anhörungsrunde. Besonderer Dank gebühre der Schülerinnen- und Schülervvertretung für ihr konstruktives und werteorientiertes Engagement bei diesem Thema. - Abg. Hansen schließt die Frage an, ob die aktuellen Jugendschutzbestimmungen als ausreichend angesehen oder ob von der politischen Ebene Änderungen gewünscht würden.

Frau Lissinna betont den rechtlichen Charakter der Kinder- und Jugendschutzbestimmungen. Der erzieherische Kinder- und Jugendschutz reiche jedoch weiter. Ein Ampel- oder Regenbogensystem müsse aber auch rechtlich verankert werden.

Herr Tondorf ergänzt, in einer Welt, in der sehr viel erzieherischer Jugendschutz realisiert werden könne, und zwar in einer Breite, die für viele gar nicht vorstellbar sei, könne der AKJS auf gesetzliche Regelungen sogar verzichten. Gegenwärtig sei dies keinesfalls möglich. Wünschenswert sei eine bessere Verzahnung von rechtlichem und erzieherischem Ju-

gendschutz, sodass die Systeme die Vermittlung von Informationen ermöglichten und gleichzeitig den Schutzauftrag sicherstellten.

Herr Hoffmann wirft die Frage auf, wo E-Sport einzusortieren sei. Der Jugendmedienschutz-Staatsvertrag stelle noch auf Arcade-Automaten aus den 1980er-Jahren ab. Insofern gebe es Reformbedarf.

Herr Hoffmann fährt fort, das Augenmerk dürfe nicht nur auf das aktive Spielen gerichtet werden. Der Aspekt des Zuschauens sei ebenso bedeutsam. Das Anschauen von Streams und Aufzeichnungen habe für viele Jugendliche große Bedeutung; für sie sei auch das E-Sport. Zahlreiche E-Sport-Events würden wie klassische Sportveranstaltungen kommentiert; dies laufe hochprofessionell ab. Im linearen Fernsehen dürften bestimmte Inhalte nur zwischen 22 beziehungsweise 23 Uhr und 6 Uhr gezeigt werden. Bei E-Sport, der zudem sehr international aufgestellt sei, erwiesen sich solche Richtlinien als wirkungslos, so Herr Hoffmann weiter.

Der Anteil derjenigen, die aktiv spielten und so ambitioniert und talentiert seien, dass es später zum Profi reiche, bewege sich im niedrigen Prozentbereich.

Frau Godt betont ebenfalls die Notwendigkeit, bestimmte gesetzliche Regelungen zu konkretisieren und an die neuen Gegebenheiten - E-Sport sei ein relativ neues Thema - anzupassen. Auch insofern werde sich die wissenschaftliche Begleitung durch die Akademie als sehr wichtig erweisen. Auf der Grundlage der dort zu gewinnenden Forschungsergebnisse könnten weitere Überlegungen angestellt werden.

**game - Verband der deutschen Games-Branche e. V.**

Jens-Uwe Bahr, Ansprechpartner „game Schleswig-Holstein“

[Umdruck 19/1533](#)

Herr Bahr, Ansprechpartner für „game Schleswig-Holstein“, erklärt einleitend, dass er Mitgründer von IF(game)SH sei, in dieser Anhörung aber in seiner Eigenschaft als Regionalvertreter des „game“-Bundesverbandes spreche.

Er verweist anschließend auf die positive Entwicklung, die die Gaming-Branche in Schleswig-Holstein genommen habe. Dies komme auch in der Ansiedlung einiger Startups und Entwicklerfirmen zum Ausdruck. Gaming stehe für Digitalisierung, technologischen Fortschritt und erhebliche Wirtschaftskraft und eröffne damit erhebliche Chancen für den Standort Schleswig-Holstein. Prognosen zufolge werde die Wirtschaftskraft von E-Sport in Deutschland bereits im nächsten Jahr das Level der Handball-Bundesliga erreicht haben. Mit dem Aufbau eines Entwicklernetzwerks und der Förderung der Spieleentwicklung werde die Bedeutung Schleswig-Holsteins als Game-Standort weiter zunehmen.

Die in dem Fraktionsantrag aufgeführten Punkte fänden die Zustimmung des „game“-Verbandes.

E-Sport werde nicht erst kommen, sondern E-Sport sei schon da, so Herr Bahr weiter. Es gehe darum, wie die Gesellschaft mit diesem Thema umgehen wolle. Bei den Kindern und Jugendlichen müsse auf einen verantwortungsvollen Umgang mit E-Sport hingewirkt werden. Zudem sei ein Dialog mit den traditionell ausgeübten Sportarten wünschenswert. Niemand solle Angst davor haben, auch über komplizierte Themen zu sprechen.

Im Sinne des Jugendschutzes werde die USK-Kennzeichnung auch in Zukunft wichtig sein. Zu beachten sei, dass sich das aktive Spielen vom passiven Zuschauen hinsichtlich der Wirkungsweise unterscheide, weshalb sich die USK-Kennzeichnung nur auf das aktive Spielen beziehe. Gegebenenfalls müsse das Jugendschutzgesetz entsprechend angepasst werden. Den E-Sport-Vereinen komme auch in Sachen Jugendschutz große Bedeutung zu. Sie dienten als Ansprechpartner für Gamer und Eltern.

Herr Bahr widmet sich im Folgenden der Definitionsfrage und führt hierzu konkretisierend aus, Gaming bezeichne das einfache Spielen und Konsumieren von Videospiele, E-Sport dagegen den professionellen Wettstreit in Computer- und Videospiele. Beim Fußball entspräche dies dem Unterschied zwischen dem lockeren Spielen auf dem Bolzplatz und dem professionellen Spielen in strukturierten Ligen.

Der Begriff „E-Gaming“ sei erst vor Kurzem vom DOSB eingeführt worden, da dieser eine Trennung zwischen Wettkämpfen in Spielen mit Sportinhalten, vom DOSB „E-Sport“ genannt, und Wettkämpfen in anderen Spielen, vom DOSB „E-Gaming“ genannt, vornehmen wolle. Diese Unterscheidung beruhe auf einem falschen Begriffsverständnis. E-Sport sei von

den Inhalten der Spiele unabhängig. Beim E-Sport gehe es nicht darum, virtuell im Spiel Sport zu treiben, sondern darum, real mit dem Spiel sportlich umzugehen. Diese Unschärfe sorge für viel Verwirrung in der öffentlichen Diskussion. Der „game“-Verband rate von der Verwendung des Begriffs „E-Gaming“ ab.

Herr Bahr verweist für weitere Einzelheiten auf die schriftliche Stellungnahme, [Umdruck 19/1533](#).

### **Initiative zur Förderung der Spielebranche in Schleswig-Holstein e. V.**

Jana Möglich, Schleswig-Holstein

[Umdruck 19/1547](#)

Frau Möglich trägt zentrale Punkt der schriftlichen Stellungnahme von IF(game)SH vor, [Umdruck 19/1547](#). Sie schließt sich den Ausführungen von Herrn Bahr zu der positiven Entwicklung der Gaming-Branche in Schleswig-Holstein an und hebt insbesondere den Dialog zwischen E-Sport-Akteurinnen beziehungsweise E-Sport-Akteuren und den gesellschaftlichen und politischen Institutionen hervor. Auch dies sei Ausdruck dessen, dass E-Sport verbindend wirke.

Unter Verweis auf ihre eigenen Erfahrungen als aktive E-Sportlerin betont Frau Möglich zudem die integrierende Kraft von E-Sport. Diskriminierungen, welcher Art sie auch seien, hätten keinen Raum in dieser Branche. Für einige Menschen, etwa für solche mit starken sozialen Angststörungen, biete E-Sport die einzige Möglichkeit, intensive soziale Kontakte aufzubauen.

Frau Möglich führt weiter aus, erst wenn der Player ein semiprofessionelles Mindestniveau erreicht habe, lohne sich der finanzielle und zeitliche Aufwand, auch an Offline-Turnieren teilzunehmen. Hinzu komme, dass professionelles Equipment benötigt werde, um konkurrenzfähig zu sein. Bei Profi-Events erhielten deshalb alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer in der Regel leistungstechnisch vergleichbare Hardware beziehungsweise Ausrüstung.

Da die Spielerschaft stetig wachse, sehe IF(game)SH eine große Chance darin, E-Sport in den Breitensport zu integrieren und damit auch in Schleswig-Holstein voranzutreiben, wie es bereits in anderen Bundesländern geschehe. Dadurch entstehe die Möglichkeit, Kinder und



Jugendliche, die sonst nur online miteinander spielten, in die Sportstätten zu bringen und somit den sozialen Aspekt von E-Sport zu fördern. Das Bereitstellen von professionellem Equipment minimiere außerdem den monetär geprägten Aspekt, was einen fairen Wettkampf ermögliche. In den Teamhäusern von professionellen E-Sport-Organisationen könnten die E-Sportlerinnen und E-Sportler ihrer Aktivität in einem regulierten Umfeld nachgehen. Im Sinne der Erhaltung und Steigerung der Leistungsfähigkeit seien konzentrationsfördernde Maßnahmen wie regelmäßige Pausenzeiten, gesunde Ernährung und ausreichend Bewegung essenziell und somit fest in den Trainingsplan der Profis integriert. Um im E-Sport erfolgreich zu sein, reiche das Spielen allein nicht aus. Es bedürfe auch regelmäßiger Analysen vergangener E-Sport-Matches und der Teilnahme an Strategiesitzungen.

Was die Förderwürdigkeit angehe, so werde einigen Spielen, insbesondere Shooter-Games, Gewaltverherrlichung unterstellt. Dies treffe nicht zu. Im Schießsport stehe nicht das - wenn auch nur simulierte - Töten von Menschen im Vordergrund, im Kampfsport nicht das Verprügeln. Ebenso wenig gehe es bei Shootern und Kampfspielen um Gewaltverherrlichung. Der Schlüssel sei die Strategie. Es bedürfe einer guten Hand-Augen-Koordination, Reaktionsgeschwindigkeit, räumlichen Denkvermögens und vor allem eines taktischen Verständnisses. Professor Froböse von der Deutschen Sporthochschule Köln habe nachgewiesen, dass E-Sportlerinnen und E-Sportler ähnlichen physischen Belastungen ausgesetzt seien wie Spitzensportlerinnen und Spitzensportler traditioneller Sportarten. Da die meisten E-Sport-Arten im Team-Modus gespielt würden, kämen Softskills wie Kritikfähigkeit, Teamfähigkeit und ein hohes Maß an Disziplin hinzu. Der „League-of-Legends“-Profi mit dem Gamer-Namen „Spirit“ vom Team „Fnatic“ habe es zutreffend formuliert: „Egal, wie gut du einzeln spielst - du gewinnst ein Spiel nicht allein.“

Angesichts der bereits großen aktiven Spielerschaft, des geballten ehrenamtlichen Engagements, des inklusiven Charakters von E-Sport und der durch E-Sport geförderten Fähigkeiten könne die Entscheidung nur für die Förderung von E-Sport ausfallen.

**eSports Nord e. V.**

Fabian Bornemann, 1. Vorstandsvorsitzender

[Umdruck 19/1430](#)

Herr Bornemann, 1. Vorstandsvorsitzender von eSports Nord e. V., schließt sich der positiven Bewertung von E-Sport durch Herrn Bahr und Frau Möglich an. Er fügt hinzu, beim

E-Sport gebe es weder Hooligans noch Ausschreitungen, die ein großes Polizeiaufgebot erforderlich machten. Zu Recht laute ein Sprichwort, Sport sei ein Spiegel der Seele des Menschen; was jemand im Sport sei, sei er wirklich selbst. E-Sport orientiere sich am Kern des sportlichen Gedankens, dem fairen Wettbewerb.

Der Verein „eSports Nord“ habe ein reges Vereinsleben, wie es auch von klassischen Sportvereinen bekannt sei. Mitglieder des Vereins suchten auch klassische Sportvereine auf und brächten diesen auf Wunsch das Thema E-Sport näher. „eSports Nord“ beteilige sich an der Vorstellung des E-Sports auf Großereignissen, zum Beispiel auf dem Festival in Wacken, und berate wissenschaftliche Institutionen wie die FH Westküste in allen Fragen rund um den E-Sport. „eSport Nord“ sei eine verschworene Gemeinschaft mit einer Leidenschaft für E-Sport und jeder Menge Energie, um sich für diesen einzusetzen.

Wenn der DOSB argumentiere, eine Tätigkeit ohne eigenmotorische Aktivität sei nicht als Sport förderungswürdig, so könne dem in Bezug auf E-Sport entgegengehalten werden, dass Spitzen-E-Sportler bis zu 400 Aktionen pro Minute - asynchron, mit beiden Händen - ausübten. In Wettbewerben bedürfe es teilweise über viele Stunden hinweg des hochkonzentrierten Agierens, um schnell komplexe Entscheidungen treffen zu können. Eine ausgeprägte Fähigkeit zum Multitasking müsse unter Beweis gestellt werden. Angesichts all dessen könne ohne Weiteres von E-Sport als Sport gesprochen werden.

E-Sport entwickle sich explosionsartig. In Deutschland hätten bereits 30 % der Menschen von diesem Thema gehört. E-Sport werde in allen Altersgruppen betrieben, wobei der Schwerpunkt in der Altersgruppe von 21 bis 35 Jahren liege. Über 20 % aller E-Sport-Begeisterten seien unter 21 Jahre alt. Daher biete E-Sport bei fruchtbarer Zusammenarbeit auch dem klassischen Sport immense Chancen in Sachen Nachwuchsgewinnung.

Dem Präventionsgedanken komme hohe Bedeutung zu. Ein Suchtpotenzial sei vorhanden, auch wenn es vergleichsweise gering sei. Mit der Anerkennung als gemeinnütziger Verein wäre die Präventions- beziehungsweise Aufklärungsarbeit für „eSports Nord“ deutlich einfacher, so Herr Bornemann weiter. Ziel sei es, diese Arbeit an Schulen, in Vereinen, auf Messen und bei offiziellen Anlässen voranzutreiben.

Die offizielle Förderung des E-Sports werde Schleswig-Holstein - neben der positiven wirtschaftlichen Wirkung - zu einem Leuchtturm in der in Sachen E-Sport sonst eher halbdunk-

len Landschaft Deutschlands machen. Schleswig-Holstein werde zu einem Innovationsstandort mit Alleinstellungsmerkmalen in einer neuartigen Branche.

Bei dem Wunsch nach Anerkennung von E-Sport als Sport gehe es den Akteuren aber auch um den Aspekt der Anerkennung an sich. E-Sportler seien Sportler. Sie handelten, dächten und arbeiteten sportlich. Nichts wäre für die E-Sportler eine wichtigere Würdigung ihrer Anstrengungen der vergangenen 20 Jahre als die Anerkennung als Sportler, so Herr Borne mann abschließend. Er verweist im Übrigen auf die schriftliche Stellungnahme, [Umdruck 19/1430](#).

### **eSport-Bund Deutschland e. V.**

Hans Jagnow, Präsident

[Umdruck 19/1546](#)

Herr Jagnow, Präsident des eSport-Bundes Deutschland, stellt einleitend fest, schon der Umfang dieser für einen ganzen Tag angesetzten Anhörung zeige, wie wichtig der Politik in Schleswig-Holstein das Thema E-Sport sei. Auch der Koalitionsvertrag spreche insoweit eine deutliche Sprache. Die „Nordish Gaming Convention“ der Messe Husum sei eine in der Szene mittlerweile etablierte Veranstaltung. - Herr Jagnow ergänzt unter Bezugnahme auf die Darlegungen des Abg. Dr. Dolgner zum Hintergrund des Schachspiels, die sehr eigene politische Kultur dieses Bundeslandes komme auch darin zum Ausdruck, dass selbst in einem digitalisierungsrelevanten Thema wie E-Sport das Thema Landwirtschaft untergebracht werde.

Nach einigen Ausführungen zur Struktur es EBSD verweist Herr Jagnow auf die auf Seite 2 der schriftlichen Stellungnahme, [Umdruck 19/1546](#), aufgeführte Definition von E-Sport. Demnach sei E-Sport der unmittelbare Wettkampf zwischen menschlichen Spielerinnen und Spielern unter Nutzung von geeigneten Video- und Computerspielen an verschiedenen Geräten und auf digitalen Plattformen unter festgelegten Regeln. Diese Definition diene auch dazu, der Vermischung von E-Sport mit Gaming entgegenzuwirken. Die Hälfte der Menschen in Deutschland spiele Videospiele; drei bis vier Millionen Menschen engagierten sich im E-Sport. Für den EBSD bedeute E-Sport nicht die Digitalisierung des Sports, sondern die Versportlichung der Digitalisierung.

E-Sport könne zwar als junge Sportbewegung charakterisiert werden. Dessen ungeachtet seien alle Altersklassen vertreten. Die Zuordnung von E-Sport allein zur Jugendkultur werde der Realität nicht gerecht. Die Generation E-Sport sei nicht durch ihr Alter geprägt, sondern maßgeblich durch das Aufwachsen in der Realität einer digitalisierten Welt. Daraus erklärten sich möglicherweise einige Kommunikationshürden zwischen den Generationen.

Herr Jagnow schließt sich im Weiteren der Kritik von Herrn Bahr an dem vom DOSB entwickelten Begriff „E-Gaming“ an. Dieser Begriff, den der DOSB für seine eigene Struktur entwickelt habe, sei gesellschaftlich nicht verankert und habe mit der Realität nichts zu tun. Der DOSB werde die drei bis vier Millionen Menschen, die E-Sport betrieben, mit dieser Begriffsbildung nicht erreichen. Letztlich handele es sich um den Versuch, E-Sport aus dem Bereich des Sports herauszuhalten. Zudem finde sich die Forderung nach Unverletzlichkeit der Person nur in der Aufnahmeordnung, nicht aber im Leitbild des DOSB wieder. Auch insofern handele der DOSB auf einer für den ESDB sportfachlich nicht verständlichen Ebene.

Der ESDB wolle Ausschließungstendenzen entgegenwirken und an gegebenenfalls notwendigen gesetzlichen Anpassungen des Jugendschutzes mitwirken. Jedoch solle auf einen paternalistischen Ansatz verzichtet werden. Die E-Sport-Bewegung sei durchaus in der Lage, sich selbst als Bewegung zu definieren und ihre eigenen Strukturen zu entwickeln. Der ESDB stehe für die Vermittlung der zentralen Werte des Sports wie Respekt, Toleranz, Fairness und Internationalität. Letztere sei im E-Sport besonders ausgeprägt, da sich die Player nach wenigen Mausklicks im internationalen Spielbetrieb wiederfänden. Andere Sportarten warteten darauf mehrere Jahre.

Schleswig-Holstein könne zudem von den positiven Erfahrungen in Dänemark profitieren. Die hohe Wertschätzung, die E-Sport im Nachbarland genieße, komme auch darin zum Ausdruck, dass Ministerpräsident Rasmussen Anfang November 2018 mit bewegenden Worten ein „Counter-Strike“-Turnier in Kopenhagen eröffnet habe.

Wenn es um die Aufnahme von E-Sport in die Gemeinnützigkeitsregelungen des Steuerrechts gehe, bedürfe es Aktivitäten auf bundespolitischer Ebene, da das Land insoweit keine Gesetzgebungskompetenz habe.

Die infrastrukturelle Förderung von E-Sport durch den Landeshaushalt für 2019 finde die Zustimmung des ESDB. Die Schaffung von Begegnungs- und damit Sozialräumen im E-

Sport trage dazu bei, dass E-Sport nicht nur im Rahmen von Online-Strukturen, sondern auch offline stattfinden könne. Diese Entwicklung sei begrüßenswert.

Herr Jagnow gibt zum Abschluss seines Statements seiner Zuversicht Ausdruck, dass die Bundesrepublik insgesamt von den Erfahrungen Schleswig-Holsteins lernen und profitieren könne.

Die Vorsitzende, Abg. Ostmeier, merkt an, der Koalitionsvertrag enthalte zwar die Formulierung, dass bei E-Sport die Definitionsfrage nicht im Vordergrund stehen solle. Die Statements hätten jedoch gezeigt, dass diese Frage sehr wohl problematisch sei. Die Diskussion in dieser Runde solle auf der Grundlage der Definition des ESBD stattfinden.

Abg. Wagner-Bockey bittet um konkretere Ausführungen zu der Frage, weshalb für die Anzuhörenden in dieser Runde die Zuerkennung der Gemeinnützigkeit ihrer Aktivitäten so wichtig sei. Wenn Frau Möglich auf die Vereinfachung der Präventionsarbeit verweise, so bedürfe dies der Erläuterung. Die Frage erstreckte sich auch auf das Beharren der Anzuhörenden auf der Anerkennung von E-Sport als Sport. Letztlich ergebe sich in der Sache kein Unterschied, ob E-Sport gewissermaßen in die Obhut der Jugendpflege der Kommune - bei Betrachtung der nichtprofessionellen Ebene - oder der Sportvereine gegeben werde.

Herr Jagnow antwortet auf die Frage nach der Bedeutung der Gemeinnützigkeit, antragsberechtigt seien weitgehend nur eingetragene Vereine, in sehr seltenen Fällen GmbHs; diese seien jedoch keine typische Organisationsform im organisierten Sport. Bemerkenswert sei das Agieren einiger DOSB-Mitgliedsverbände nach Verkündung der Unterscheidung zwischen virtuellen Sportarten und E-Gaming gewesen. Der DFL habe seine Aktivitäten in Sachen E-Sport deutlich verstärkt. Auch in den Sportarten Basketball und Eishockey würden jeweils eigene E-Sport-Ligen geplant. Es handele sich um kommerzielle Produkte. Die Akquisition vieler Sponsorengelder sei zu erwarten. Der ESBD dagegen wolle den Breiten-E-Sport stärken und damit Vereine wie eSport Nord, die ehrenamtlich wichtige gesellschaftliche Arbeit leisteten, unterstützen. Der ESBD fördere diese Vereinskultur und stehe zu dem Konzept von Vereinen als gesellschaftlicher Organisationsbasis. Deren Sichtbarkeit solle weiter erhöht werden. Bei dem ersten Spielbetrieb, den der ESBD selbst ausgereicht habe, sei es um einen Vereinspokal gegangen. Die Prioritäten des organisierten kommerziellen Sports und die des ESBD unterschieden sich, so Herr Jagnow abschließend.

Abg. Wagner-Bockey führt weiter aus, sie habe die Stellungnahme von Herrn Bahr so verstanden, dass für ihn E-Sport von den Inhalten des Spiels unabhängig sei. Dann allerdings stelle sich die Frage, wie dies mit dem Aspekt der Gemeinwohlförderung in Einklang gebracht werden könne. Dass die Vereinsmitglieder sich regelmäßig trafen und Aktivitäten entfalteten, sei nur die eine Seite der Medaille. Die Orientierung an einem bestimmten Wertesystem sei die andere.

Herr Bahr präzisiert, die Inhalte der Spiele seien selbstverständlich nicht irrelevant. Er habe sich auf die vom DOSB vorgenommene Unterscheidung von E-Sport und E-Gaming bezogen. Der DOSB begründe diese Abgrenzung mit den jeweiligen Inhalten. Nach seiner, Herrn Bahrs, Auffassung sei E-Sport der Oberbegriff und die Trennung nicht zielführend. Gerade im Sinne des Jugendschutzes bedürfe es der kritischen Auseinandersetzung mit den Inhalten; diese dürften nicht ohne Weiteres akzeptiert werden.

Herr Jagnow ergänzt, der Sport sei - dies zeige auch die gesetzliche Systematik - um seiner selbst willen gemeinnützig. Der Gesetzgeber knüpfe die Gemeinnützigkeit nicht an bestimmte Voraussetzungen, die der Sport erfüllen müsse. Dieser werde vielmehr aus seiner gesellschaftlichen Funktion heraus, die er erfülle, als gemeinnützig angesehen. Der ESBD folge dieser Systematik zumindest auf juristischer Ebene.

An der Bedeutung der Wertevermittlung auch im E-Sport bestehe kein Zweifel. Der ESBD habe dem DOSB einen Dialog angeboten, um Schnittmengen in Sachen Wertevermittlung festzustellen, aber auch etwaige Differenzen zu thematisieren. Der ESBD betrachte jedenfalls auch „Ego-Shooter“ als Teil des E-Sport-Universums und bejahe auch die Förderungswürdigkeit. Letzteres erfolge auch deshalb, weil der ESBD keine verbotenen Spiele unterstütze, sehr wohl aber unterschiedliche Arten von Spielen. Zwar seien einige Spiele erst ab 18 oder, wie „Counter-Strike“, ab 16 Jahren freigegeben; sehr viele Spiele besäßen aber die USK-Freigabe ab 12 oder sogar ab 0 Jahren. Die meisten Spiele seien auch für Jugendliche zugänglich. Die USK entscheide anhand von transparenten Kriterien. Insofern dürfe sich die Diskussion nicht von der Bezugnahme auf diese Prüfergebnisse entfernen. Wer E-Sport im öffentlichen oder im semiöffentlichen Raum anbiete oder betreibe, sei an die USK-Einstufung gebunden. Daher ergebe sich auch kein Konflikt mit der Gemeinnützigkeit.

Die Vorsitzende, Abg. Ostmeier, merkt an, die Frage der Abg. Wagner-Bockey, weshalb E-Sport zum organisierten Sport gehören solle, sei noch nicht beantwortet worden. Einige

Kampfsportarten, die ebenfalls nicht unter dem Dach des DOSB stattfänden, seien dennoch erfolgreich und verzeichneten hohe Zuschauerzahlen.

Frau Möglich erinnert an die Erfahrung, die sie selbst als aktive E-Sportlerin gemacht habe, dass die Anerkennung ihrer - früheren - Tätigkeit komplett gefehlt habe. Ihre Tätigkeit sei als Freizeitaktivität betrachtet, von einigen sogar als verwerflich angesehen worden. Die dahinterstehenden sportlichen Leistungen hätten kaum Würdigung erfahren. Auch sei vielen nicht klar gewesen, welche Strukturen hinter E-Sport stünden. Eine differenzierte Auseinandersetzung mit E-Sport habe lange Zeit gefehlt. Die Vorstellung, jemand sitze nur hinter der Konsole und zocke, sei vorherrschend gewesen. Auch um dieser unzutreffenden Einschätzung von E-Sport entgegenzuwirken, bedürfe es der Anerkennung als Sport. Die mit der Gemeinnützigkeit einhergehende Förderung werde sich als weiterer Pluspunkt erweisen. E-Sport sei stark ehrenamtlich geprägt. Die meisten Strukturen hätten sich aus ehrenamtlichem Engagement entwickelt. Dies gelte auch für die Electronic Sports League. Auch die Gründer von Clan-Ligen hätten sich gesellschaftlich engagiert.

Im Ergebnis der immer weiteren Vergrößerung des E-Sport-Bereichs sei auch dessen wirtschaftliches Potenzial erkannt worden. Am Anfang habe jedoch ehrenamtliches Engagement gestanden. Diesem komme noch immer große Bedeutung zu. Die ESL könne ohne Hunderte von ehrenamtlich tätigen Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter nicht bestehen. Ähnliches gelte für Vereine wie „eSport Nord e. V.“ Die Nichtanerkennung dieser Tätigkeiten als gemeinnützig komme einer Nichtanerkennung dieses ehrenamtlichen Engagements gleich. Auch deshalb seien dem E-Sport die Anerkennung als Sport und die Zuerkennung der Gemeinnützigkeit so wichtig.

Herr Jagnow kommt auf die Frage nach der Gemeinnützigkeit zurück und nimmt Bezug auf den Magdeburg eSports e. V. Das Durchschnittsalter der Vereinsmitglieder liege bei 26,3 Jahren. Nicht nur die Strukturen, sondern auch die Mitglieder seien erwachsen geworden. Wenn die Vereinsbasis nicht mehr mehrheitlich jugendlich sei, ergäben sich Probleme mit der Jugendförderung, da die entsprechende Altersgrenze bei 27 Jahren liege. Der Magdeburger Verein werde jedenfalls bald deutlich darüber liegen. Auch klassische Sportvereine seien davon betroffen; viele von ihnen hätten eine Doppelgemeinnützigkeit. Der klassische organisierte Sport befürchte möglicherweise eine Kürzung der eigenen Sportförderung zugunsten des E-Sports. Die Entscheidung über die Gemeinnützigkeit von E-Sport müsse jedenfalls bald getroffen werden. Wenn E-Sport unter den Sportbegriff gefasst werde, sei die

Frage der Gemeinnützigkeit unproblematisch. Anderenfalls müsse die Gemeinnützigkeit für den E-Sport als eigene Kategorie festgestellt werden.

Abg. Wagner-Bockey verweist hinsichtlich der Frage der Zuerkennung der Gemeinnützigkeit auf die in § 52 der Abgabenordnung festgelegten Kriterien. Vor diesem Hintergrund könne beispielsweise im Zusammenhang mit „Ego-Shooter“-Spielen schwerlich von einer Förderung der Allgemeinheit beziehungsweise von Gemeinnützigkeit gesprochen werden. Aus guten Gründen sei dies auch gesellschaftlich noch nicht konsensfähig. Im E-Sport-Bereich gebe es allerdings auch Bereiche, die für die Einstufung als gemeinnützig infrage kämen. Die E-Sport-Verbände betonten zwar, Jugendschutz und Suchtprävention seien auch ihnen wichtig; andererseits werde der „Ego-Shooter“ als förderungswürdig betrachtet. Die durch dieses Spiel transportierten Werte seien nicht kompatibel mit einer Gemeinwohlorientierung. Insofern bedürfe es weiterer Gespräche. Falls der E-Sport selbst sich jedoch quasi als Industrie betrachte, die mit möglichst wenig Regulierung agieren wolle, dann erscheine eine Förderung aus öffentlichen Mitteln umso problematischer. Sofern die Mittel für den Verbandssport nicht extrem aufgestockt würden, käme es zu einer Verringerung der Förderung klassischer Sportvereine. Alle Seiten seien gefordert, sich ein Stück weit zu bewegen, um eine konsensuale Lösung des Problems zu finden. Ausgeblendet werden dürfe es jedenfalls nicht.

Frau Möglich erwidert, die Spielebranche blende die Frage der Inhalte nicht aus, sondern denke sie mit. DOSB und Landessportverband wollten aber bestimmte E-Sport-Bereiche von vornherein aus dem Sportbegriff ausklammern. Dies sei abzulehnen.

Herr Bahr ergänzt, wenn E-Sport gefördert und in die Sportvereine integriert werde, könne die Auseinandersetzung mit kritischen Themen, zum Beispiel dem virtuellen Abschießen von Menschen, deutlich leichter erfolgen. Insbesondere die Jugendlichen dürften mit diesen Themen nicht alleingelassen werden. Die Vereine seien darin zu unterstützen, eine entsprechende Medienkompetenz an die Jugendlichen weiterzugeben.

Die Vorsitzende, Abg. Ostmeier, merkt an, sie habe die bisherigen Ausführungen so verstanden, dass es auch auf der Breitensportebene bereits funktionierende Vereinsstrukturen von E-Sportlerinnen und E-Sportlern gebe.

Herr Bahr antwortet, es gehe genau darum, diese Vereinsstrukturen zu fördern.



Frau Möglich schließt sich der Antwort von Herrn Bahr an und fügt hinzu, die genannten Punkte - Vermittlung von Medienkompetenz an Kinder und Jugendliche, Thematisierung von Suchtfragen - erforderten eine offene, auch öffentliche, Diskussion und das Zusammenbringen der verschiedenen Akteurinnen und Akteure. Dies gelinge mit öffentlicher Förderung deutlich besser. Gespräche hätten bereits stattgefunden, aber noch nicht in dem notwendigen öffentlichen Rahmen.

Herr Jagnow ergänzt, die Zahl der Vereine, die sich mit E-Sport auseinandersetzten, habe sich deutschlandweit von 34 im Jahr 2017 auf über 100 Mitte 2018 erhöht. Dabei handele es sich sowohl um reine E-Sport-Vereine als auch um traditionelle Sportvereine. Mittlerweile liege die Zahl vermutlich deutlich höher.

Herr Jagnow geht im Folgenden auf die Rahmenbedingungen ein, unter denen diese Vereine agierten. Das Finanzamt Hamburg-Nord habe davor gewarnt, E-Sport ohne Weiteres in einen klassischen Sportverein zu integrieren. Es bedürfe aus steuerlicher Sicht einer aufwändigen Abgrenzung zwischen dem ideellen Bereich und dem wirtschaftlichen Zweckbetrieb. Neu in einen Verein eintretende E-Sportler seien in einer getrennten Mitgliederliste zu führen. Die Einkünfte aus E-Sport seien separat auszuweisen, da sie vom gemeinnützigkeitsbegünstigten Zweck nicht erfasst würden. Der organisatorische Aufwand für die Vereine sei enorm. Reine E-Sport-Vereine profitierten ohnehin noch nicht vom Gemeinnützigkeitsprivileg. Gerade um auch die traditionellen Sportvereine zu entlasten, bedürfe es einer klaren Positionierung des Gesetzgebers im Sinne der Gemeinnützigkeit von E-Sport.

In Reaktion auf die Ausführungen der Abg. Wagner-Bockey betont Herr Jagnow, der ESBd vertrete klar und eindeutig die Werte Respekt, Toleranz, Fairness und Internationalität. Diese seien auch in einem umfangreichen Ethik- und Verhaltenskodex festgeschrieben worden. Die Frage der Darstellung der Spiele stoße auf breite öffentliche Resonanz, habe aber mit der Systematik des Gemeinnützigkeitsrechts wenig zu tun und sei auch in dieser Abwägung nicht der entscheidende Punkt.

Die Integration von E-Sport in einen Verein biete die Möglichkeit, dort eine Betreuung der Player im Sinne einer aktiven Auseinandersetzung mit den genannten Themen anzubieten. Auch in klassische Sportvereinen böten Trainerinnen und Trainer oder andere Vereinsmitglieder einen sozialen Raum, in dem sich Menschen entwickeln und mit allen Aspekten der Sportart auseinandersetzen könnten. Dies erweise sich als deutliche Verbesserung gegen-

über dem individuellen Spielen allein zu Hause mit möglicherweise überforderten Eltern. Es reiche nicht aus, im Parlament oder in den großen Medien über diese Fragen zu diskutieren. Notwendig sei ein proaktives „Grassroots“-Engagement, das heißt dort, wo sich die Player aufhielten. Die entsprechenden Aktivitäten des ESBD seien Teil der Gemeinwohlorientierung.

Abg. Hansen betont, er könne die bisherigen Statements der Anzuhörenden in dieser Runde zu großen Teilen mittragen, wolle sich jedoch zu der Richtung, in die weitergegangen werden solle, noch nicht festlegen. - Er fügt die Frage an, ob es eine Art Selbstverpflichtung gebe, aktiv auch den Kinder- und Jugendschutz in alle Überlegungen einzubeziehen.

Herr Jagnow antwortet, für den ESBD seien vor allem die Jugendschutzkriterien der USK die praktische Leitlinie. Auch den Mitgliedern werde empfohlen, sehr genau darauf zu achten. Es handele sich nicht nur um eine Selbstverpflichtung, sondern auch um ein rechtliches Erfordernis. Sobald mit E-Sport der öffentliche Raum betreten werde, seien die USK-Kriterien einzuhalten. Dies gelte auch für die Vereine, auch wenn darum gestritten werde, ob Vereine einen öffentlichen oder einen semiöffentlichen Raum darstellten.

Herr Jagnow fährt fort, der ESBD entwickle die Inhalte einer Trainerausbildung und hoffe, die Arbeiten daran im I. Quartal 2019 beenden zu können. Der Jugendschutz werde Teil der Ausbildung sein. Diese werde auch für Pädagoginnen und Pädagogen sowie für Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter von Jugendeinrichtungen geöffnet, um sie zu befähigen, alle Aspekte des E-Sports grundlegend zu vermitteln. Dazu gehörten neben der Erläuterung der Funktionsweise des Spielbetriebs die Vermittlung von Methoden zur Verbesserung der Leistung der Player und die Verdeutlichung der großen Bedeutung, die dem Jugendschutz zukomme. Gesundheitliche Aspekte des Betriebens von E-Sport würden in der Ausbildung ebenfalls thematisiert. Auch andere Sportarten müssten sich neuen Herausforderungen stellen; im E-Sport geschehe dies quasi von der Pike auf.

Auf eine Frage der Vorsitzenden, Abg. Ostmeier, nach der aktiven Einbindung der Akteure des Kinder- und Jugendschutzes antwortet Herr Jagnow, für den ESBD sei die USK der Single Point of Contact, zumal dort zahlreiche Akteure des Jugendmedienschutzes aktiv seien und die USK nicht nur ein Prüfungsgremium, sondern auch ein Beratungsgremium darstelle. Vor diesem Hintergrund sei für den ESBD die USK der geeignete Ansprechpartner, der auch auf der entsprechenden fachlichen Ebene agieren könne. In zahlreichen Gesprächen mit Vertre-

terinnen und Vertretern aus dem Jugendbereich sei zudem deutlich geworden, dass zwei Probleme besonders häufig auftraten: Zum einen sei ein paternalistisches, unauthentisches Herangehen an das Thema Gaming insgesamt zu beobachten, zum anderen fehle die Unterscheidung zwischen Gaming und E-Sport. Die Vorstellung, für die Nutzung von E-Sport im Rahmen der Jugendarbeit reiche es aus, in ein Jugendzentrum Rechner zu stellen, sei falsch; dann handele es sich eher um Gaming. Daher sei es für den ESBD sehr wichtig, Kooperationspartner zu haben, die fachlich versiert seien und mit dem Thema entsprechend umgehen könnten.

Herr Bahr betont, auch dem „game“-Verband sei der Jugendschutz sehr wichtig. „game“ fungiere als Gesellschafter der Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH. Der Geschäftsführer von „game“, Felix Falk, habe von 2009 bis 2017 als Geschäftsführer der USK gewirkt.

„Game“ erkenne an, dass die aktuelle Jugendschutzregulierung nicht mehr zeitgemäß sei. Dies sei schon in der Diskussion über „Fortnite“ deutlich geworden.

Die Zuständigkeit der USK erstreckte sich auf Retail-Spiele, das heißt solche, die im Handel erworben werden könnten, nicht aber auf Download-Titel; für diese bestehe die Länderzuständigkeit. Meist komme das IARC-Verfahren zur Anwendung. Dabei werde online ein Fragebogen ausgefüllt. Am Ende des Prozesses erscheine das Ergebnis, ab welchem Alter das Spiel freigegeben sei. Er, Herr Bahr, sei als Entwickler tätig, habe Ende 2018 ein neues Spiel veröffentlicht und dieses Verfahren ebenfalls durchlaufen. Das Jugendschutzgesetz sei anzupassen, damit es auch für Download-Titel gelten könne. Auf diese Weise werde zeitgemäßer und länderübergreifender Jugendschutz gewährleistet.

Frau Möglich ergänzt, sie sei bei IF(game)SH seit Oktober 2018 mit dem Thema E-Sport unterwegs. Sie als E-Sportlerin sei zuvor jahrelang ehrenamtlich aktiv gewesen, habe sich in jener Zeit allerdings nicht in Gänze selbstreflexiv mit diesem Thema auseinandergesetzt. Das Fruchtbare an dieser Diskussion sei, dass sie sich auch als E-Sportlerin hinterfrage und sich überlege, welche Themen wichtig seien. Auch IF(game)SH habe sich Themen wie Jugendschutz und Medienkompetenz auf die Fahne geschrieben. Aktuell verweise IF(game)SH aber immer noch an die Landesstellen, weil der Dialog gesucht werde, um überhaupt zu erfahren, wo die verschiedenen Akteurinnen und Akteure stünden.

Die Vorsitzende, Abg. Ostmeier, stellt fest, dass auf allen Ebenen Gesprächsbereitschaft vorhanden sei, und gibt ihrer Hoffnung Ausdruck, dass es möglich sein werde, die Wege zu verkürzen und gegebenenfalls auch den direkten Kontakt herzustellen.

Abg. Dr. Dolgner kommt auf die Definition der gemeinnützigen Zwecke in § 52 Absatz 2 Nummer 21 der Abgabenordnung zurück. Die dortige Formulierung sei relevant, nicht aber individuelle Einschätzungen, welche Tätigkeiten als gemeinnützig zu gelten hätten. Dem E-Sport gehe es nach seinem, Abg. Dr. Dolgners, Verständnis nur um die grundsätzliche Antragsberechtigung. Die Feststellung der Gemeinnützigkeit laut Abgabenordnung bezwecke grundsätzlich nicht das Erhalten von Fördergeldern, sondern das Agieren, ohne Steuern zahlen zu müssen.

Die Formulierung unter Nummer 21 umfasse beispielsweise auch das Fliegen von Motorflugzeugen. Dies erfolge aber ebenfalls nicht unter dem Dach des DOSB. Unbeschadet der subjektiven Einschätzung eines jeden Einzelnen, ob das Fliegen mit mehreren Tonnen schweren Fluggeräten gemeinnützig sei, lägen höchstrichterliche Urteile vor, die die Gemeinnützigkeit bestätigt hätten. Im Übrigen zeige die explizite Aufnahme von Schach als Sport in die Abgabenordnung, dass der Gesetzgeber schon immer Abgrenzungsschwierigkeiten gehabt habe. Der Bundesfinanzhof habe bereits einige Maßstäbe hinsichtlich der zu erfüllenden körperlichen Anforderungen formuliert. Es stelle sich die Frage, warum ein E-Sport-Verein oder der E-Sport-Verband nicht schon versucht habe, die Gemeinnützigkeit vom Finanzamt feststellen zu lassen beziehungsweise diese Feststellung auf dem Klageweg zu erzwingen. Dabei könne auch auf die Untersuchungen von Professor Froböse Bezug genommen werden.

Abg. Dr. Dolgner thematisiert ferner die Möglichkeit, für den E-Sport eine eigene Ziffer in § 52 Absatz 2 der Abgabenordnung vorzusehen. Dies biete sich auch deshalb an, weil eine Nummer 21a provokant wirken könne. Infrage komme auch die Aufnahme in Nummer 23, die wegen der dort aufgeführten zahlreichen Förderzwecke aus sehr unterschiedlichen Bereichen als Sammelziffer zu verstehen sei. Es komme hinzu, dass, wie sich im ersten Teil dieser Anhörung gezeigt habe, der traditionelle Sport den E-Sport möglicherweise gar nicht bei sich aufnehmen wolle. Die im Zuge der weiteren technischen Entwicklung zu erwartenden neuen körperlichen Betätigungen würden vermutlich keine Analogie mehr zur klassischen sportlichen Betätigung haben. Es stelle sich die Frage, warum die Vertreter des E-Sports unbedingt eine Subsumierung unter Nummer 21 anstrebten.

Herr Jagnow erklärt, dem ESBD sei die Möglichkeit, den Klageweg zu beschreiten, durchaus bewusst. Die Maßstäbe, die der Bundesfinanzhof in seinem Urteil formuliert habe, passten eins zu eins auf den E-Sport. Insofern erweise sich der Sportbegriff, wie ihn der Bundesfinanzhof in Bezug auf das Gemeinnützigkeitsrecht ausgelegt habe, als unproblematisch für den E-Sport. Dennoch bleibe festzustellen, dass der Klageweg lang sein werde; möglicherweise werde bis zu der Entscheidung ein halbes Jahrzehnt vergehen. Wichtige Weichenstellungen in Sachen E-Sport müssten aber in naher Zukunft vorgenommen werden. Für weitere Aktivitäten bedürfe es sicherer Rahmenbedingungen. Hinzu komme, dass die Politik, sofern der Rechtsweg beschritten werde, dazu neige, sich für nicht mehr zuständig zu erklären und das Urteil abzuwarten. Zu befürchten sei zudem, dass die fruchtbare öffentliche Diskussion, die nicht nur in den Ländern, sondern auch auf Bundesebene und in den Medien geführt werden müsse, zum Stillstand komme. Es sei wichtig, auch ein politisches Zeichen zu setzen. Ein solches sei der E-Sport-Bewegung wichtiger als ein Urteil. Die E-Sport-Bewegung wolle als Akteur im politischen Diskurs ernst genommen werden. Auch die gesamte Gesellschaft gewinne durch den öffentlichen politischen Diskurs mehr als durch das Warten auf ein Urteil, auch wenn sich der ESBD sicher sei, dass der Klageweg Erfolg hätte. Es gehe jedoch nicht nur darum, vor Gericht Erfolg zu haben, sondern auch darum, für ein entsprechendes gesellschaftliches Verständnis zu sorgen. Wie groß das Interesse der E-Sport-Bewegung am politischen Dialog sei, werde auch daran deutlich, dass deren Vertreterinnen und Vertreter in großer Zahl zu dieser Anhörung erschienen seien.

Die vom Abg. Dr. Dolgner formulierte Anregung, in § 52 Absatz 2 eine eigene Nummer für den E-Sport aufzunehmen, hätte den Effekt, dass sich alle Beteiligten der Debatte darüber, ob E-Sport Sport sei, entzögen, so Herr Jagnow weiter. Richtig sei, dass der staatliche Sportbegriff vom DOSB unabhängig sei. Dieser Feststellung komme insofern Bedeutung zu, als der ESBD auch den Profibereich vertrete. So stellten sich die Fragen, wer unter die Berufssportlerinnen- und Berufssportlerregelung falle und ob Drittstaatler unproblematisch nach Deutschland einreisen dürften. In diesem Zusammenhang sei die Beschäftigungsverordnung maßgeblich, die die Zustimmungspflicht der Bundesagentur für Arbeit regelt. Die Bundesregierung habe eine entsprechende Initiative gestartet, sodass nunmehr der Aufenthalt von E-Sportlerinnen und E-Sportlern bis zu 90 Tage im Jahr unproblematisch möglich sei. Der ESBD fordere die Anwendung der für Berufssportlerinnen und Berufssportler geltenden Regelung, die eine weitere Vereinfachung des Verfahrens und damit eine raschere Reaktion auf akute Erfordernisse des Spielbetriebs ermögliche. Wenn ein entsprechender Antrag spätestens drei Monate vor Beginn eines Turniers gestellt werden müsse, sei oft noch nicht klar,

ob die oder der Betreffende überhaupt qualifiziert sei. Dies erschwere den internationalen Austausch.

Abg. Peters thematisiert den vom Landessportverband vorgetragenen Einwand, dem E-Sport fehle die Regelautonomie; die großen kommerziellen Spieleanbieter bestimmten die Regeln, was dem Selbstverständnis der klassischen Sportverbände fundamental widerspreche.

Herr Jagnow erwidert, die Community der Spieler habe eine starke Position im Verhältnis zu Spieleentwicklern und Publishern. Der DOSB mache den Fehler, jedes Spiel einzeln gewissermaßen als hypothetische Sportart zu betrachten. Richtig sei vielmehr, dass es innerhalb des Spektrums einer E-Sport-Art mehrere Angebote gebe. Derjenige, dem das Geschäftsgerebene, die Regeln oder die Umstände, unter denen zu spielen sei, nicht passe, könne sich einen anderen Spielertitel heraussuchen. Wer beispielsweise „FIFA“, eines der meistverkauften deutschen Spiele, nicht mehr spielen wolle, könne auf „Pro Evolution Soccer“ oder ähnliche Titel ausweichen. Niemand werde gezwungen, die Regeln, die inhärente Spiellogik oder die Lizenzierungspolitik eines Spieleanbieters zu akzeptieren.

Herr Jagnow fährt fort, Hintergrund der Bedenken des organisierten Sports sei weniger die Frage der Regelhoheit, sondern vielmehr der Umstand, dass dieser zum ersten Mal vor der Herausforderung stehe, nicht die Lizenzierungshoheit zu haben. Der organisierte Sport habe sehr wohl diese ökonomische Komponente im Blick; denn er befürchte, dass nunmehr auch der E-Sport von dem wirtschaftlichen Gewinn profitieren wolle.

Frau Möglich verweist auf ihre jahrelange Erfahrung als ehrenamtliche Community-Managerin bei der Electronic Sports League und nimmt speziell auf das Spiel „Call of Duty“ Bezug. Dieses werde größtenteils auf Spielekonsolen betrieben. Im Austausch mit der Community sei vor Turnieren erörtert worden, wie diese strukturiert beziehungsweise ausgestaltet werden sollten. Die Publisher könnten nicht mehr festlegen, wie ein Turnier zu spielen sei. Die E-Sportlerinnen und E-Sportler hätten alle Möglichkeiten des Internets zur Verfügung, um dagegen auch öffentlichkeitswirksam vorzugehen. Ein Monopol über derartige Entscheidungen gebe es nicht mehr. Auch die E-Sport-Community lebe in einer partizipativen Welt, die digital geprägt sei. IF(game)SH begrüße diese demokratische Entwicklung. Mittlerweile sei es so, dass Entwickler und Publisher Einladungen an E-Sportlerinnen und E-Sportler aussprächen, um mit diesen im Vorfeld auch über Spielkonzepte zu beraten. Die E--

portlerinnen und E-Sportler seien nicht unmündig und bräuchten sich von den Publishern nichts diktieren zu lassen.

Herr Bahr ergänzt, die Community bestimme manchmal auch die Spielmechaniken selbst. Dem Entwickler werde der Wunsch nach einem bestimmten Regel-Set für die entsprechende Liga vorgetragen, und dieses werde dann in der Regel implementiert. Es komme auch vor, dass die Community die Spielregeln komplett bestimme. Als Beispiel könne auf „Dota“ verwiesen werden, das entstanden sei, weil es zu einem anderen Videospiel, „Warcraft III“, einen Editor gegeben habe, mit dem es den Spielern möglich gewesen sei, sich die Regeln frei auszudenken und die Karten selbst zu erstellen. Dieser Ansatz habe sich als so erfolgreich erwiesen, dass er auch professionell weiterverfolgt worden sei. Mittlerweile sei „Dota“ einer der größten E-Sport-Titel. „Counter Strike“ sei als Modifikation von „Half-Life“ entstanden. Es gebe weitere Beispiele für den Austausch zwischen den Entwicklern und der Community. Alle Entwickler, mit denen er, Herr Bahr, gesprochen habe, seien daran interessiert gewesen, auf die Community zu hören und ihr das zu geben, was sie gewollt habe.

Herr Jagnow merkt an, der Begriff „Community“ sei möglicherweise erklärungsbedürftig. Im Unterschied zum organisierten Sport sei die E-Sport-Pyramide wesentlich flacher. Viele E-Sportlerinnen und E-Sportler spielten von zu Hause aus; es gebe bisher - im Vergleich zum traditionellen Sport - nur wenige Vereine. Die aus dem traditionellen Sport bekannte Durchstrukturiertheit gebe es im E-Sport nicht. Dies könne auch bei anderen online getragenen Gemeinschaftsbewegungen beobachtet werden. Es gebe einen ständigen Dialog, der durch die sozialen Medien getragen werde, aber auch in weniger fassbaren, gleichwohl effektiven Strukturen erfolge. Wenn die Community mit einer bestimmten Entwicklung unzufrieden sei, könne ein Shitstorm ausgelöst werden. Es sei durchaus vorgekommen, dass große Konzerne im Spielbereich unter dieser Last der öffentlichen Meinungsbildung eingeknickt seien und bestimmte Features entfernten oder bestimmte Monetarisierungsstrategien geändert hätten. Auch wenn es sich nicht um eine formalisierte Demokratie handle, wie sie im klassischen Sport zu finden sei - der „game“-Verband versuche dennoch, auch diese aufzubauen -, so gebe es doch eine Form der demokratischen Mitbestimmung. Diese gelte auch für die Regelhoheit, die Spielmechaniken und die Ausgestaltung von Turnieren. Die Welt funktioniere allgemein nicht mehr in gewohnten Strukturen. Diese Disruption zeige sich auch im E-Sport.

Abg. Schaffer hebt die beeindruckende Kraft hervor, mit der die E-Sport-Community auf Entwickler und Publisher einwirken könne, um beispielsweise unpopuläre Features zu entfernen. Er, Abg. Schaffer, sei früher häufig als LAN-Party-Gamer unterwegs gewesen. Da die LAN-Funktion irgendwann nicht mehr zur Verfügung gestanden habe, sei diese Szene in sich zusammengebrochen. Abg. Schaffer führt weiter aus, erkennbar sei, dass Gaming nicht losgelöst vom E-Sport betrachtet werden könne, da Ersteres die Basis des E-Sports darstelle. Aus dem Gaming heraus würden die späteren E-Sportler generiert. Aus der Anerkennung als Sport werde sich für die E-Sport-Verbände und -Vereine sowohl die Möglichkeit als auch die Aufgabe ergeben, Graswurzelarbeit zu leisten, eine lokale Vernetzung herbeizuführen und den Kinder- und Jugendschutz zu begleiten. Die in dem vorliegenden Fraktionsantrag geforderte Erstellung von Konzepten verlange auch die Einbeziehung der Kompetenzen der E-Sport-Verbände und -Vereine.

Frau Möglich merkt an, IF(game)SH verstehe sich als Netzwerker sowie als Begleiter, beispielsweise von örtlichen E-Sport-Turnieren. Ziel sei es, das Netzwerk weiter auszubauen. IF(game)SH habe im Rahmen der „Digitalen Woche Kiel“ kleinere Turniere veranstaltet, sei bei einem Scouting-Turnier von Holstein Kiel mit einem Aufklärungsstand vertreten gewesen und nutze weitere Vehikel, um Turniere mitzugestalten und Aufklärungsarbeit zu betreiben. In Schleswig-Holstein gebe es viele E-Sport-Akteurinnen und E-Sport-Akteure, die allerdings nicht öffentlich sichtbar seien. Schon die öffentliche Diskussion an sich, auch im Rahmen dieser Anhörung, wirke sich förderlich auf die E-Sport-Szene aus. E-Sportlerinnen und E-Sportler spielten zwar mit Menschen auf der ganzen Welt, aber größtenteils nur online.

Was die Kompetenzen angehe, insbesondere in Sachen Spielekenntnis, so lägen diese in erster Linie bei den E-Sportlerinnen und E-Sportlern. Auf diese müsse zugegangen werden, um überhaupt mit den Spielen umgehen zu können. Eine Weiterbildung der Trainerinnen und Trainer in den Sportvereinen reiche dafür nicht aus.

Herr Bornemann führt aus, der Verein „eSports Nord“ suche auch traditionelle Sportvereine auf und informiere dort. Ziel sei es, auch dort die notwendigen Kompetenzen im Umgang mit E-Sport zu entwickeln. Sowohl die E-Sport-Vereine als auch die in E-Sport kompetenten traditionellen Sportvereine stünden in der Pflicht, ihr Wissen weiterzugeben und sich zu vernetzen. Frau Möglich habe recht, wenn sie auf die positive Wirkung der öffentlichen Diskussion, auch in dieser Anhörung, hinweise.



Herr Jagnow hebt die Bedeutung der Schaffung eines organisierten Spielbetriebs hervor. Dieser führe die Akteure enger zusammen und erhöhe die Sichtbarkeit, sodass E-Sport auch als Breitensport anerkannt werde. Bei allem Eingehen auf Randaspekte dürfe nicht vergessen werden, dass es im Kern darum gehe, dass die E-Sportlerinnen und E-Sportler im Spiel zueinander fänden, um sich sportlich zu messen. Dies stelle einen erheblichen Mehrwert gegenüber dem Spielen von zu Hause aus dar. Auch der ESBD betrachte es als Kernaktionsfeld, einen organisierten Spielbetrieb nicht nur auf professioneller, sondern auch auf Amateurebene zu schaffen und die Sichtbarkeit von E-Sport weiter zu erhöhen. Der ESBD, der hoffentlich irgendwann ein gemeinnütziger eingetragener Verein sein werde, habe nicht die Absicht, profitorientiert zu handeln. Professionelle Ligenbetreiberinnen und Ligenbetreiber dagegen müssten anders agieren.

Auf Nachfrage der Vorsitzenden, Abg. Ostmeier, ergänzt Frau Möglich, die schon bestehenden E-Sport-Vereine und -Organisationen agierten sehr professionell in Sachen Training. Wenn sie in den Teamhäusern agierten, arbeiteten sie auf der Grundlage von Konzepten, die auch den Jugendschutz, die Vermittlung von Medienkompetenz sowie die Betonung von Bewegung und gesunder Ernährung einschlossen. Dies sei vorbildlich, auch was die Ermöglichung der Einbindung in den Breitensport angehe.

Herr Jagnow erinnert daran, dass der ESBD schon kurz nach dessen Gründung die Landesregierung aufgesucht habe und von Staatssekretärin Herbst empfangen worden sei. Es gebe einen guten Kontakt, der Dialog finde statt. Der ESBD stehe sowohl mit seinem Netzwerk als auch mit seinem Wissen weiterhin als Ansprechpartner zur Verfügung. Er, Herr Jagnow, sei auch aus persönlichem Interesse sehr gern in Schleswig-Holstein. Wichtig sei die Einbindung der regionalen Trägerinnen und Träger von E-Sport-Angeboten sowie der Wissensträgerinnen und Wissensträger in den Dialog. Jedes Bundesland sei gehalten, den Fokus insbesondere auf die regionale Szene zu legen.

Frau Möglich erinnert daran, dass es nicht ausreiche, die E-Sportlerinnen und E-Sportler einfach spielen zu lassen. Auch Ligen und Turniere seien zu organisieren. Die Organisation eines E-Sport-Turniers erfordere einigen Aufwand. Dabei seien auch Fähigkeiten in Sachen Event-Management gefragt. Der Umgang mit der Community sei schon in E-Sport-Vereinen, aber erst recht auf E-Sport-Events recht speziell, so Frau Möglich weiter. Die Kompetenz von IF(game)SH werde auch insoweit von Nutzen sein.

Auf Frage des Abg. Brockmann antwortet Frau Möglich, sie könne momentan keine konkreten Zahlen zu Vereinen und deren Mitgliedern nennen. Die Zahl der Vereine sei gemessen an der E-Sport-Aktivität jedenfalls noch nicht sehr groß. Viele E-Sport-Organisationen hätten noch nicht die Vereinsstruktur angenommen. Auch IF(game)SH stehe vor der Frage, ob die Vereinsgründung angestrebt werden solle.

Herr Jagnow verweist auf Herrn Bornemann als Vorsitzenden eines E-Sport-Vereins aus Schleswig-Holstein und fügt hinzu, es gebe grundsätzlich zwei Arten von Vereinen, reine E-Sport-Vereine und Sportvereine, die auch E-Sport-Angebote entwickelten oder bereitstellten. Letztere gebe es als reine Jugendmaßnahme, als außersportliches Angebot oder, was der ESBD als wünschenswert ansehe, als eigene Sportart im Verein.

Auf eine Nachfrage des Abg. Brockmann erklärt Herr Jagnow, auch er könne keine genauen Angaben zu der Zahl der Vereine in Schleswig-Holstein machen. Der ESBD habe im Jahr 2018 bundesweit über 250 Vereine zu dem Thema Einstieg in den E-Sport beraten und konkrete praktische Hinweise gegeben. Für konkretere Angaben in Bezug auf Schleswig-Holstein bedürfe es noch einer Erhebung. Die unzureichende Datenbasis sei auch Ausdruck der noch losen organisatorischen Strukturierung des E-Sports. Der Aufbau von Landesfachverbänden empfehle sich. Nicht vergessen werden dürfe, dass die Aktivitäten, die Schleswig-Holstein in Sachen E-Sport entfalte, auch in den anderen Bundesländern mit großem Interesse verfolgt würden.

Herr Bornemann teilt mit, der Verein „eSports Nord“ habe 20 Mitglieder; ab Februar kämen sechs weitere hinzu. Er stehe mit vielen Interessierten und mit zahlreichen Sportvereinen in Kontakt. Diese meldeten sich entweder bei „eSports Nord“ oder beim ESBD. Wenn ein Verein große Abgänge verzeichne und kaum Nachwuchs rekrutieren könne, biete sich E-Sport als ein Mittel der Nachwuchsgewinnung an. Mehrere Organisationen beziehungsweise „Clans“ überlegten, ob sie einen Verein gründen sollten. Eine Vereinsgründung bringe allerdings gewisse Folgerungen mit sich, die zum Teil abschreckend wirkten, vor allem dann, wenn der Status der Gemeinnützigkeit nicht gewährt werde. Der Verein „eSports Nord“ sei schon zweimal bei der Sportjugend zu Gast gewesen - zum einen bei der Jahreshauptversammlung, zum anderen auf einem Event - und habe dort E-Sport vorstellen können. Mit dem Vorstand sei eine Runde „FIFA“ gespielt worden. Interesse sei jedenfalls von vielen Seiten vorhanden.

Frau Möglich nennt beispielhaft die Sportpiraten Flensburg e. V., die sich aktuell intensiv mit dem Thema E-Sport auseinandersetzen. Holstein Kiel beteilige sich an der „Virtual Bundesliga“. Auch der KMTV stehe dem Thema E-Sport offen gegenüber. Die Uniliga Kiel habe ebenfalls E-Sport-Angebote im Programm und trete gegen andere Uniligen an.

Die Vorsitzende, Abg. Ostmeier, bestätigt aus ihrer eigenen Erfahrung, dass viele Sportvereine großes Interesse an E-Sport hätten. Auch sie sei bei der Sportjugend zu Gast gewesen. Das große Interesse der anderen Bundesländer habe sie ebenfalls wahrgenommen. Herr Bornemann habe recht, wenn er darauf verweise, dass auch der Wunsch, Nachwuchs zu gewinnen, dahinterstehe. Es gehe darum, dass die verschiedenen Akteure sich aufeinander zubewegten.

Auf eine Frage der Abg. Tschacher nach der Suchtproblematik antwortet Herr Bahr, der verantwortungsvolle Umgang mit E-Sport sei allen Beteiligten sehr wichtig. Die WHO habe mittlerweile die Diagnose „Gaming Disorder“ eingeführt, auch wenn zahlreiche Wissenschaftler sich dagegen aussprechen, von einer eigenständigen Krankheit zu sprechen. Der „game“-Verband betrachte das Vermitteln einer möglichst hohen Medienkompetenz, auch in den Vereinen, als sehr wichtig.

Frau Möglich lenkt den Blick auf das generelle Problem der Online-Sucht und verweist beispielhaft auf das nahezu ständig verfügbare Smartphone. Die Vermittlung von Medienkompetenz solle möglichst früh beginnen, dürfe sich aber nicht auf den E-Sport beschränken. Dieser eigne sich jedoch sehr gut, um das Problem aufzugreifen. Es bedürfe eines selbstreflexiven Umgangs mit den Medien. Jeder müsse auch selbst einschätzen können, wann eine Pause einzulegen sei. Die Bedeutung gesunder Ernährung leuchte sicherlich auch jedem ein. Konzentrationsfähigkeit und allgemeine körperliche Fitness müssten erhalten werden, um gute Leistungen im E-Sport erzielen zu können.

Wie jeder Mensch, der in der Öffentlichkeit stehe, so müssten auch E-Sportlerinnen und E-Sportler lernen, mit dem gesteigerten öffentlichen Interesse - in diesem Fall handele es sich meist um eine Online-Aufmerksamkeit - umzugehen. Insbesondere die erfolgreichen E-Sportlerinnen und E-Sportler stünden im Fokus einer breiteren Öffentlichkeit. Positive Reaktionen könnten auch schnell ins Negative umschlagen; ein Beispiel sei der Shitstorm. Gerade für junge Menschen sei der Umgang damit nicht leicht. Zahlreiche Schülerinnen und Schüler hätten schon mit dem Problem der Online-Aggressivität durch Mitschülerinnen und

Mitschüler zu tun gehabt. Auch um solchen Tendenzen entgegenzuwirken, sei die Vermittlung von Medienkompetenz sehr wichtig.

Herr Jagnow betont, zwischen Gaming und E-Sport gebe es auch einen strukturellen Unterschied. Gaming habe viele Ausformungen. Die WHO spreche von „Gaming Disorder“, nicht von „E-Sport Disorder“. E-Sport funktioniere innerhalb des Gamings, aber mit eigenen Strukturen und Grundsätzen. Wer organisiert spiele, unterliege auch einer Kontrolle durch das Team, zumindest durch die Coaches, sodass übermäßiges ununterbrochenes Spielen verhindert werde. Hinzu komme, dass es im E-Sport eine andere Anreizstruktur als im Gaming gebe. Wenn Abg. Dr. Dolgner auf „Seasons“ verweise, so könne dem entgegnet werden, dass es im E-Sport meist klar definierte Rundenenden gebe. Am Ende sei bekannt, ob die E-Sportlerin beziehungsweise der E-Sportler gewonnen oder verloren habe. An dieser Stelle könne das Spiel beendet werden. Im Gaming dagegen gebe es sehr wohl Anreize, weiterzuspielen, wenn keine abgeschlossene Systematik vorliege.

Neben der Kontrolle durch das Team existiere in einem Verein auch eine weitergehende soziale Kontrolle, die sich nicht auf ein Spiel beschränke. Die anderen Vereinsmitglieder bemerkt sehr wohl Veränderungen der Persönlichkeit, die eintreten könnten, falls E-Sport tatsächlich übermäßig betrieben werde. Auch im traditionellen Sport erweise sich dieser Aspekt der Einbindung in einen Verein als vorteilhaft. Trainer und andere Vereinsmitglieder würden bei negativen Veränderungen intervenieren. Der ESBD wolle die Trainerinnen und Trainer auch in diesem Sinne weiter stärken. Entsprechende Inhalte seien in das Trainerausbildungskonzept eingepflegt worden. Zur Berliner Caritas, die das Projekt „Lost in Space“ gestartet habe, sei ebenfalls Kontakt aufgenommen worden. Eine Tendenz zur Vereinzelung werde dort beobachtet; diese habe ihre Ursache allerdings im Online-Verhalten generell, nicht im E-Sport. Klar sei, dass die reale menschliche Interaktion nicht zu kurz kommen dürfe.

Hinzu komme, dass der Sport allgemein mit der Suchtproblematik zu tun habe. Der DOSB selbst habe sich in seinem Newsletter schon mit dem Thema Sportsucht beschäftigt und sehe darin eine Gefahr für die Gesundheit. Dass Menschen sich überschätzten, könne verschiedene Ursachen haben, zum Beispiel einen übersteigerten Selbstdarstellungs-, Erfolgs- oder Bestätigungstrieb. Auch der E-Sport sei davon sicherlich nicht frei. Daran werde wiederum eine Gemeinsamkeit zwischen E-Sport und klassischem Sport deutlich. Ferner dürfe die Vorbildfunktion professioneller E-Sportlerinnen und E-Sportler nicht unterschätzt werden. Der

Blick auf die Strukturierung eines Trainingstages erweise sich insoweit als sehr erhellend. Fünf Stunden entfielen auf das tatsächliche Spiel-Training, drei Stunden auf das Taktik-Training - ohne Spiel - und sechs Stunden auf die Betätigung außerhalb des E-Sports, zum Beispiel Fitnessstraining.

Die Vorsitzende, Abg. Ostmeier, bittet darum, den detaillierten Trainingsplan dem Ausschuss zu übermitteln, damit er dem Protokoll beigelegt werden könne.

Herr Bornemann betont, auch der Verein „eSports Nord“ habe das Ziel, so weit wie möglich auch präventiv tätig zu sein. Um die entsprechenden Kompetenzen zu stärken, komme der Weiterbildung große Bedeutung zu. Schon die Vereinsmitgliedschaft an sich wirke der Tendenz zum Einzelspielerverhalten entgegen; bei „eSports Nord“ sei es jedenfalls so gut wie nicht möglich, ganz allein zu spielen. Im Rahmen des Agierens im Verein gebe es zahlreiche soziale Kontakte der Mitglieder untereinander. Eltern, die vermuteten, ihr Kind leide an einer Spiele-Abhängigkeit, könnten an den Verein herantreten, um die weiteren Schritte zu erörtern. Damit der Verein diese Tätigkeit aufrechterhalten und ausbauen könne, bedürfe er der Förderung. Falls der Verein selbst die entsprechende Kompetenz nicht habe, erfolge die Weitervermittlung der Eltern.

Die Vorsitzende, Abg. Ostmeier, ergänzt, es gebe bereits zahlreiche Präventionsstellen mit entsprechenden Kompetenzen; auch diese sollten genutzt werden.

Auf eine weitere Frage der Abg. Wagner-Bockey antwortet Frau Möglich, auch wenn die Diskussion in Schleswig-Holstein schon weit fortgeschritten sei, trieben auch andere Bundesländer die Entwicklung in Sachen E-Sport voran. In Nordrhein-Westfalen und Hamburg fänden bereits große E-Sport-Turniere statt, zum Beispiel „ESL One“. Nordrhein-Westfalen habe vor Kurzem die finanzielle Förderung der Produktion von Videospiele beschlossen. Diese Entwicklungen betrachte IF(game)SH als vorbildlich. Die Initiative IF(game)SH habe die beiden großen, miteinander verwandten Themen Spieleentwicklung und E-Sport auf ihrer Agenda. Der Ursprung sei die Videospielebranche gewesen. Viele übergreifende Themen seien auf die Spielebranche allgemein anzuwenden.

Auf die Frage der Abg. Wagner-Bockey nach den Perspektiven für das Jahr 2030 führt Frau Möglich aus, es sei zu hoffen, dass die Einbindung der Community weiter voranschreite. Schon die großen E-Sport-Titel „Counter-Strike“ und „Dota 2“ seien im Grunde aus der

Community heraus entstanden. Allerdings sei es auch nicht verwerflich, wenn Publisher Spiele auf den Markt brächten, die, wenn sie der Mehrheit der E-Sportlerinnen und E-Sportler zusagten, dann auch auf Turnieren gespielt würden. Ferner werde es im Jahr 2030 hoffentlich E-Sport-Stätten mit Ansprechpartnern zu den verschiedenen mit E-Sport im Zusammenhang stehenden Themen geben, sodass die E-Sportlerinnen und E-Sportler ihre Tätigkeit auch betreut ausführen könnten. Wichtig sei zudem die Anerkennung von E-Sport als Sport. Damit werde sichergestellt, dass die E-Sportlerinnen und E-Sportler ihrer Tätigkeit unter Beachtung des Jugendschutzes ohne Hemmnisse, beispielsweise in Bezug auf die Visa-Problematik, nachgehen könnten.

Herr Bahr gibt seiner Hoffnung Ausdruck, im Jahr 2030 werde hoffentlich mindestens ein großer E-Sport-Titel aus Deutschland kommen. Aktuell fließe lediglich 5,6 % des Umsatzes, der in Deutschland durch Videospiele generiert werde, an deutsche Entwickler.

Herr Bornemann berichtet aus dem Verein „eSports Nord“, wenn dessen Mitglieder an ihn heranträten, um einen bestimmten Titel auch auf Turnieren zu spielen, dann prüfe er unter Einbeziehung seines Netzwerks und in der Regel zusammen mit dem ESD, welche Möglichkeiten der Teilnahme an diesen Turnieren es gebe. Im Verein sei vor Kurzem auf Wunsch einiger Mitglieder ein „Counter-Strike“-Team entstanden, das mittlerweile mit Trainer arbeite und von einem professionellen Team unterstützt werde. Die Förderung liege auch deshalb im Interesse des Vereins, da dieser irgendwann auch den entsprechenden Pokal erringen wolle. Wenn dagegen nur ein Mitglied Interesse bekunde, das Spiel aber mehrere Player benötige, werde es schwierig. Letztlich steuerten also die Mitglieder die Aktivitäten, nicht der Vorstand.

Mitglieder klassischer Sportvereine würden bei „eSports Nord“ oftmals deshalb vorstellig, weil sie ihrem Vorstand das Thema E-Sport näherbringen wollten. „FIFA“ und „League of Legends“ stünden dabei im Vordergrund des Interesses, da „Counter-Strike“ nach wie vor mit einem bestimmten Image behaftet sei. Die Mitglieder klassischer Sportvereine befürchteten eine ablehnende Reaktion ihrer Vorstände, wenn sie E-Sport mittels „Counter-Strike“ vorstellen würden.

Herr Jagnow äußert sich zurückhaltend zu etwaigen Prognosen für das Jahr 2030. Auch ein Wunsch, sofern er realistisch sein solle, könne nur geäußert werden, wenn die Rahmenbedingungen bekannt seien. Die Entwicklung nicht nur im Bereich des E-Sports, sondern auch

in der gesamten Gesellschaft sei dagegen sehr fluid. Vor zwei Jahren hätten nur die wenigstens etwas mit dem Begriff „Fortnite“ anfangen können; heute sei „Fortnite“ wohl allgemein bekannt, sei es aus dem familiären Umfeld, sei es wegen eigener Betätigung in diesem Spiel. Generell hätten einige Titel eine längere Halbwertszeit als andere. Der ESBD werde keine Positivlisten oder Negativlisten aufstellen, zumal er nicht zwischen „gutem“ und „schlechtem“ E-Sport unterscheide; die Notwendigkeit dieser Unterscheidung gebe es nicht. Sinnvoller sei es, geeignete Definitionskriterien zu entwickeln. Der ESBD habe die Hoffnung, dass bis 2030 ein umfängliches, wissenschaftlich basiertes, sportfachlich geprägtes Bild von E-Sport existieren werde, mit dem alle Beteiligten auf einer Ebene operieren könnten. Dadurch werde auch die Kommunikation mit dem organisierten Sport erleichtert.

### **stadt.mission.mensch gGmbH - Fachstelle Mediennutzung und Medienabhängigkeit**

Gudrun Wamser, Diplom-Psychologin

[Umdruck 19/1561](#)

Frau Wamser, Fachbereichsleiterin für ambulante Beratung und Betreuung sowie Suchtrehabilitation, führt aus, die Digitalisierung sei weder aufzuhalten noch aus dem Leben der Menschen wegzudenken. Dies könne leicht im sozialen Raum erkannt werden; die Körperhaltung vieler Menschen sei durch das Blicken auf das Smartphone bestimmt. So positiv, wie die Digitalisierung und die immer neuen Angebote der Medienlandschaft besetzt seien, so problematisch werde dies für die Menschen, die sich im Netz verlören. Exzessive Mediennutzung werde zu einem zunehmenden und ernsthaften gesellschaftlichen Problem. Bereits heute würden für Menschen mit Medienabhängigkeit Anträge auf Entwöhnungsbehandlung gestellt; solche Anträge erhielten auch die Bewilligung.

Zu den Gründen für Medienabhängigkeit erklärt Frau Wamser, Suchtentstehung habe immer etwas mit Verfügbarkeit zu tun. Deshalb gebe es mehr vom Alkohol abhängige Menschen als solche, die von illegalen Drogen abhängig seien. Medien seien allseits verfügbar. Immer mehr Angebote, zum Beispiel E-Sport, strömten auf den Markt. Suchtentstehung stehe immer auch im Zusammenhang mit der Toleranz dafür in der Gesellschaft. Mediennutzung sei hochakzeptiert, das heißt im beruflichen und kommunikativen Alltag sowie in der Freizeit vollkommen etabliert. Der Nutzer gelte als modern, jung und - vor allem im E-Sport - männlich. Der Vergleich mit dem Alkohol biete sich auch an dieser Stelle an: Auf kaum einer Feier fehle Alkohol; Heroin und Kokain fehlten sehr wohl.

Suchtentstehung habe auch etwas mit der eigenen Persönlichkeit zu tun, die solche Angebote annehme. Wer das Erlebnis mit Drogen oder mit Spielen - das sei in diesem Zusammenhang austauschbar - positiv wahrnehme, wolle es wiederholen. Das Suchtpotenzial liege in der Befriedigung von Grundbedürfnissen, die jeder Mensch habe, wie Anerkennung, Zugehörigkeit, Einflussnahme, Macht und Erfolg. Nach dieser Befriedigung zu suchen sei menschlich. Problematisch sei, dass dies in einem illusionären Raum geschehe, nicht aber in der Realität. Durch Förderung des E-Sports werde das virtuelle Erleben noch größeren Raum einnehmen. Ein Erleben und ein soziales Lernen in Echtzeit würden reduziert. Die Aussicht, Geld zu gewinnen, erhöhe das Suchtpotenzial ungemein. Die Bezeichnung „Sport“ suggeriere etwas Gesundes. Dabei verhinderten die exzessive PC-Nutzung die Bewegung und das Lernen im sozialen Miteinander.

Die Fachstelle *stadt.mission.mensch* komme immer wieder in Kontakt mit Menschen, die aufgrund einer entwickelten Medienabhängigkeit entsprechenden Rehabilitations-, Beratungs- und Behandlungsbedarf hätten, da sie ohne erhebliche Unterstützung mit der Bewältigung ihrer Lebensrealität nicht mehr klarkämen. Derzeit stünden in Schleswig-Holstein drei ausgewiesene Fachstellen für die Themen Mediennutzung und Medienabhängigkeit zur Verfügung, die dankenswerterweise vom Land mit jeweils 35.000 € pro Jahr gefördert würden. Da diese Mittel eingefroren seien, das heißt Personal- und Sachkostensteigerungen nicht berücksichtigt würden, seien von anfänglich 25 Wochenstunden noch 19,36 übrig geblieben. Damit stünden für ganz Schleswig-Holstein nur noch drei geförderte halbe Stellen für Prävention und Beratung zur Verfügung.

Vor dem Hintergrund dessen, dass es in Deutschland mittlerweile mehrere Millionen E-Sport-Enthusiasten gebe, von denen 75 % unter 35 Jahre alt und die meisten männlich seien, sei es nicht verwunderlich, dass hinter der Entwicklung des E-Sports auch massive wirtschaftliche Interessen seitens der Hardware-Hersteller, der Softwareindustrie und der großen Fußballvereine stünden. Die Unverhältnismäßigkeit werde deutlich, wenn den Gewinnen der Unternehmen die geringen Mittel für die Förderung von Prävention, Beratung und Schadensbegrenzung gegenübergestellt würden. Unter diesem Aspekt wirke eine staatliche Förderung des E-Sports noch irritierender. Aus der Sicht der *stadt.mission.mensch gGmbH* solle der E-Sport nicht staatlich gefördert werden. Falls die Politik sich dennoch dafür entscheide, solle sie bedenken, dass wegen der damit verbundenen Zunahme der Zahl medienabhängiger Menschen eine Koppelung mit der Förderung von Prävention, Beratung und Behandlung erfolgen müsse.



Frau Wamser verweist im Übrigen auf die Stellungnahme der Stadt.mission.mensch gGmbH, [Umdruck 19/1561](#).

### **Landesstelle für Suchtfragen Schleswig-Holstein e. V.**

Kai Sachs, Geschäftsführer

[Umdruck 19/1522](#)

Herr Sachs, Geschäftsführer und Referent für Suchthilfe bei der Landesstelle für Suchtfragen e. V., verweist einleitend darauf, dass die Landesstelle eine Netzwerkorganisation darstelle, weshalb der übergeordnete Blick auf die Problematik im Vordergrund stehe. Er fügt hinzu, die Landesstelle bewerte E-Sport in keiner Weise moralisch oder ethisch. E-Sport sei vorhanden; die Gesellschaft müsse aber auch mit den negativen Begleiterscheinungen adäquat umgehen. Letztere beträfen keineswegs nur die E-Sport-Sucht, sondern alle Formen süchtigen Verhaltens. Frau Wamser habe recht, wenn sie auf die unzureichende Förderung von Angeboten der Prävention, Beratung und Behandlung hinweise. Dieser Zustand sei unverträglich. Betroffene brauchten niederschwellige Hilfsangebote von Fachleuten.

Herr Sachs betont, dass aus seiner Sicht - er sei in Sachen Jugendschutz seit 40 Jahren unterwegs - „Counter-Strike“ zumindest bedenklich, jedenfalls nicht besonders förderlich sei. Die Art der Problemlösung, die in einem „Ego-Shooter“-Spiel angewandt werde, könne nicht gutgeheißen werden. Realität und Fiktion seien angesichts der realistischen Darstellung von Kriegs- und Tötungsszenarien in diesen Spielen für manche junge Menschen nicht mehr auseinanderzuhalten.

Ferner sei darauf hinzuweisen, dass das Spielen in der Gruppe an sich noch nicht zur Verhinderung von Sucht beitrage. Er, Herr Sachs, habe bisher zudem nicht feststellen können, dass es nennenswerte Bemühungen der Betreiberinnen und Betreiber von Gaming-Einrichtungen gegeben habe, gemeinsam mit Beratungs- und Präventionseinrichtungen Konzepte zu entwickeln oder eigene Jugendschutzbeauftragte aus- oder fortzubilden. Insofern bedürfe es einer deutlicheren Kommunikation auch vonseiten der Gaming-Anbieter. Es sei nicht einzusehen, warum die Präventions- und Beratungsstellen immer auf die Anbieter zugehen müssten.

Herr Sachs referiert im Übrigen die Stellungnahme [Umdruck 19/1522](#).

\*\*\*

In der anschließenden Aussprache merkt Abg. Kilian an, nach seiner Wahrnehmung habe Frau Wamser ihre Ausführungen allgemein auf die Nutzung von Medien bezogen, nicht speziell auf den sich immer mehr professionalisierenden Bereich des E-Sports.

Frau Wamser bestätigt dies grundsätzlich, fügt aber hinzu, ein zentraler Punkt ihrer Argumentation sei gewesen, dass Suchtentstehung mit Verfügbarkeit im Zusammenhang stehe. Wenn sich die Angebote immer mehr ausweiteten, wie es auch beim E-Sport der Fall sei, werde sich auch das Suchtproblem verstärken.

Abg. Kilian geht im Folgenden auf den von Frau Wamser gegebenen Hinweis zum jeweils unterschiedlichen Vorkommen von Alkohol, Kokain und Heroin auf Partys ein. Er bitte um Klarstellung, ob sie eine etwaige staatliche Förderung der - legalen - Computer- und Konsolenspielewelt mit der Förderung des - illegalen - Gebrauchs von Kokain- und Heroin gleichstellen wolle.

Frau Wamser erwidert, sie habe auf die Bedeutung der gesellschaftlichen Toleranz für die Entstehung einer bestimmten Sucht hinweisen wollen. Alkohol sei so weit toleriert, dass einige Erwachsene selbst auf Kindergeburtstagen Sekt und Bier konsumierten. Wenn Medienkonsum und speziell E-Sport eine ebenso hohe gesellschaftliche Akzeptanz genossen, müsse die Gesellschaft sich auch mit der daraus resultierenden Suchtgefahr auseinandersetzen.

Abg. Kilian nimmt schließlich Bezug auf die Aussage in der Stellungnahme von Herrn Sachs, dass E-Sport auch eine pädagogische Begleitung brauche, und schließt die Frage an, ob dieses Erfordernis auch auf andere Sportarten zutreffe.

Herr Sachs betont einleitend, er sei kein Sportfachmensch und könne diese Frage deshalb nur unzureichend beantworten. Er wisse aber, dass im Zusammenhang mit einigen Jugendsportarten, zum Beispiel Skatboarding, sehr wohl gesellschaftliche Diskussionen über deren Relevanz beziehungsweise deren Rolle innerhalb der Jugendkultur geführt worden seien. Eine Jugendsportgruppe in Flensburg habe es geschafft, sich quasi einen eigenen Bereich zu erobern. Dort habe es andere Arten der Begleitung gegeben beziehungsweise es gebe diese immer noch, sodass eine spezielle pädagogische Begleitung nicht notwendig erschei-

ne. Die jungen Menschen dort hätten sich sehr wohl mit den gesellschaftlichen Strukturen und Notwendigkeiten ihrer Freizeitgestaltung auseinandergesetzt. Auch im E-Sport gehe es darum, die jungen Menschen davor zu bewahren, überhaupt erst in den Suchtbereich zu kommen. Es sei nicht sinnvoll, so lange zu warten, bis der Verein den E-Sportler oder die E-Sportlerin vor die Tür setze.

In diesem Zusammenhang gehe es auch um ganz praktische Fragen des Umgangs mit dieser Thematik in den Jugendzentren. Falls angedacht sei, von 12 bis 14 Uhr den 9-Jährigen den Zugang zu den Rechnern zu ermöglichen und danach den 14- bis 16-Jährigen, stelle sich die Frage, ob jedes einzelne Spiel kontrolliert werden solle. Ein rein kontrollierender Ansatz führe dazu, dass der Kontakt zu den Jugendlichen verloren gehe. Ein pädagogischer Ansatz müsse über reine Kontrolle hinausgehen.

Herr Sachs fährt fort, er fände es gut, wenn es in vielen Sportarten eine pädagogische Begleitung gäbe. Eine solche Forderung wolle er aber an dieser Stelle nicht aufstellen, da er aus dem Bereich der Suchtbekämpfung komme.

Abg. Kilian fragt nach, ob Herr Sachs meine, aufgrund des Suchtpotenzials der Mediennutzung bedürfe es in diesem Bereich einer pädagogischen Betreuung, während dies in körperbetonten Sportarten wie Boxen wegen des geringeren Suchtpotenzials nicht notwendig erscheine.

Herr Sachs antwortet, das neue Mitglied eines Boxvereins werde, sofern es sich um einen seriösen Verein handle, an die dort und im Boxen generell geltenden Regeln herangeführt. Es sei klar, innerhalb welcher Grenzen ein Boxkampf stattfinden dürfe. Das Problem liege nicht im E-Sport selbst, sondern in der Frage, wie die entsprechenden Angebote genutzt würden. Der Player müsse auch Distanz zu dem Spiel finden können. Im Boxen sei klar, dass nach zehn bis zwölf Runden der Kampf beendet sei. Im E-Sport gebe es viel mehr Möglichkeiten der Überschreitung von Limits, sodass das Spielen oder das Training fast unbegrenzt fortgesetzt und die eigene Grenze überschritten werden könnten. Möglicherweise diene E-Sport auch dazu, der Realität zu entweichen und sich von gewissen Alltagssituationen zu entlasten. Auch im klassischen Sport gebe es Suchtpotenzial. Reinhold Messner sei ein Beispiel dafür, auch wenn er sich eine pädagogische Begleitung seiner Sucht sicherlich verbitten würde. Die meisten Menschen in dieser Gesellschaft betrachteten dessen Betätigung als sehr positiv.

Herr Sachs fährt fort, er stehe dem Bestreben, E-Sport auch an Schulen einzuführen, kritisch gegenüber. Die Schulen seien ohnehin überlastet, sodass E-Sport die Situation verschärfen werde. Die Schülerinnen und Schüler sollten sich eher bewegen, damit sie der nächsten Stunde des Mathematikunterrichts gut folgen könnten.

Abg. Weber erklärt, er habe Herrn Sachs so verstanden, dass nach dessen Auffassung das Suchtpotenzial durch die neuen beziehungsweise neu zu schaffenden E-Sport-Möglichkeiten erhöht werde und dass dies auch für E-Sport in Vereinen gelte. Daher stelle sich die Frage, ob in Ländern wie Dänemark, wo E-Sport regulär und vollumfänglich betrieben werde, die Mediensucht angestiegen sei. Möglicherweise lägen auch Studien darüber vor, die das Gegenteil bewiesen. Wenn Menschen E-Sport im Verein und unter Beachtung von Regeln spielten, könnten sie vermutlich viel besser mit den negativen Begleiterscheinungen umgehen. - Abg. Weber bittet ferner um Auskunft darüber, ob die Personen, die sich in Sachen Mediensucht beraten oder therapieren lassen, gerade nicht Vereinen angehörten, sondern allein von zu Hause aus spielten.

Frau Wamser antwortet, die Fachstelle werde zunehmend von jungen Menschen aufgesucht, die „Fortnite“ spielten. Auch besorgte Eltern kämen zur Beratung. Im vergangenen Jahr sei in zwei Dritteln der 160 Fälle eigenes übermäßiges Spielen der Hintergrund gewesen. Ein Drittel der Beratungsfälle habe besorgte Eltern umfasst, die ihr Kind Tag und Nacht hätten spielen sehen. Zu der vom Abg. Weber erfragten Unterscheidung, ob die betreffenden Personen im Verein oder allein zu Hause spielten, könne sie, Frau Wamser, keine Angaben machen. Den vom Abg. Weber angeregten Ländervergleich finde sie interessant; bisher lägen ihr noch keine entsprechenden Angaben vor.

Herr Sachs verweist darauf, dass er erst seit dem 1. Januar 2019 Geschäftsführer sei, weshalb er einige Fragen noch nicht vollumfänglich beantworten könne. Er werde Kollegen fragen und etwa vorhandene Daten schriftlich nachreichen; ad hoc könne er keine nennen. Hinzu komme, dass eine Untersuchung sich auf einen bestimmten Mindestzeitraum erstrecken müsse, um belastbare Aussagen liefern zu können. Dieser Zeitraum sei bei zahlreichen Vereinen noch nicht erreicht. Auch bedürfe es der Schaffung eines Problembewusstseins.

Abg. Harms thematisiert die Definition von „Sucht“. Wenn jemand eine Tätigkeit so intensiv betreibe, dass kaum noch Zeit für anderes bleibe und die Schule darunter leide, dann sei er, Abg. Harms, süchtig gewesen. Er habe fünf Mal pro Woche trainiert und am Wochenende

überall im Land Fußball gespielt, sogar für Geld, was von einigen möglicherweise als moralisch verwerflich angesehen werde. Im Extremfall könne es solche Auswüchse geben, dass den betreffenden Menschen geholfen werden müsse, etwa wenn es darum gehe, wieder auf gute schulische Leistungen zu achten. Große klassische Sportvereine achteten darauf und böten die Unterbringung der jungen Sportlerinnen und Sportler in einem Internat an.

Ziel der Einbringer des vorliegenden Antrags sei es, dass die E-Sportlerinnen und E-Sportler nicht zu Hause im stillen Kämmerchen säßen, sondern in die Vereine beziehungsweise die E-Sport-Häuser kämen, um auch am Vereinsleben teilzunehmen und eine pädagogische Begleitung zu erfahren. Daran schließe sich die Frage an, ob Sportvereine in der Lage seien, die notwendige pädagogische Begleitung anzubieten, und welche Rolle die Kommunen im Rahmen der Begleitung spielen könnten.

Der sozialpolitische Aspekt dürfe nicht übersehen werden: Neben den Kindern und Jugendlichen, die sich die entsprechenden Utensilien leisten könnten, weil die Eltern gut situiert seien, gebe es viele Kinder und Jugendliche, die auf öffentliche Angebote auch im E-Sport-Bereich angewiesen seien. Für die Kinder und Jugendlichen in Kiel-Gaarden stelle ein E-Sport-Haus eine große Chance dar, an der Jugendkultur und damit auch am gesellschaftlichen Leben teilzuhaben. Es empfehle sich, solche Angebote gerade in sozialen Brennpunkten auch mit pädagogischen Maßnahmen zu begleiten.

Herr Sachs signalisiert grundsätzliche Übereinstimmung mit den Ausführungen des Abg. Harms, fügt aber hinzu, Sucht könne nicht immer als hochdramatischer Zustand eingestuft werden. Vielen Menschen sei nicht klar, wie nah ihnen in ihrem Alltag Suchtphänomene kämen. Einerseits werde auf den Heroinabhängigen im Bahnhof gezeigt; andererseits werde der eigene Kaffee- und Zigarettenkonsum nicht als Sucht betrachtet.

Eine Suchtgefahr gebe es auch im E-Sport. Es bestehe die Gefahr der Dosissteigerung und des Abbaus sozialer Kontakte. Diese Feststellung beschreibe einen Sachverhalt und enthalte keine moralische Wertung. Ein moralischer Aspekt komme nur insofern zum Tragen, als derjenige, der E-Sport anbiete, sich auch mit den negativen Folgen auseinandersetzen müsse beziehungsweise sich dafür engagieren müsse, dass es nicht zu negativen Abhängigkeitsverhältnissen komme. Dies folge aus dem Verursacherprinzip.

Im Sinne der Teilhabe sei es begrüßenswert, wenn nicht ein elitärer Klub hochtechnisierter Computerfreaks entstehe, während die Nicht-Mitglieder staunend daneben zu stehen hätten, zumal dies der Idealisierung einer Freizeitbeschäftigung Vorschub leiste, die er, Herr Sachs, nicht teile. Neben der Teilhabe stehe das Erfordernis der Begleitung. Einige Vereine gerieten in diesem Punkt an Grenzen, wenn sie die Notwendigkeit der Einbeziehung sozialer Elemente nicht ausreichend beachteten. Die Mitglieder sollten die Möglichkeit haben, sich innerhalb des sozialen Kontextes des Vereins auch weiterzuentwickeln. Wenn ein junger Mensch E-Sport als einzige Möglichkeit sehe, seine Persönlichkeit darzustellen, dann sei dies problematisch, unabhängig davon, ob schon von Sucht gesprochen werden könne. Schon an dieser Stelle bedürfe es der pädagogischen Intervention, um ein tatsächliches Abgleiten in die Sucht zu verhindern.

Auf die Frage des Abg. Harms, ob der E-Sport nicht gesellschaftlich akzeptiert werden müsse, um den Betroffenen die entsprechenden Leistungen zukommen zu lassen, antwortet Herr Sachs, er rede nicht von der Frage der gesellschaftlichen Anerkennung. Es sei absurd, eine solche Diskussion zu führen, da das Phänomen E-Sport existiere. Über den Umgang mit E-Sport müsse sehr wohl diskutiert werden. Wenn die Politik E-Sport fördere, müsse sie wissen, dass dies bestimmte Folgen habe. Sie müsse dann auch die Verantwortung für diese Folgen übernehmen. Das Verursacherprinzip gelte auch für die Politik. Vor diesem Hintergrund sei zu hoffen, dass die Landesregierung sich mit allen Facetten des Themas, insbesondere mit den eigenen Einflussmöglichkeiten, auseinandersetze. Ziel müsse es sein, für alle Menschen gute, lebenswerte Zustände zu schaffen. Möglicherweise wollten nicht nur die Kinder aus Gaarden, sondern auch Menschen mit Behinderung am E-Sport teilnehmen. Die Landesregierung sei gehalten, auch über Zugangsmöglichkeiten für diese Menschen nachzudenken.

Die Vorsitzende, Abg. Ostmeier, wirft ein, der Abg. Harms habe Kiel-Gaarden sicherlich nur als Beispiel genannt.

Abg. Dr. Dolgner erklärt, er verstehe den vorliegenden Antrag der Koalition und des SSW nicht so, dass unregelmäßiger privater Medienkonsum gefördert werden solle. Dafür werde sich wohl kein Abgeordneter aussprechen. Diese Art des Medienkonsums werde auch von der E-Sport-Definition des ESBD nicht umfasst. Ein Blick in den dänischen E-Sport-Kodex empfehle sich. Ein Zusammenschluss aus Sportverband DGI, Youth Circle, dänischer Sportorganisation DFIF und eSports Danmark habe ein Ethikpapier veröffentlicht, das als Leitfaden für

eSports im Breitensport zu verstehen und auch an Eltern gerichtet sei. Die Enge des gesetzten Rahmens werde einige möglicherweise überraschen. So sei vorgesehen, dass Personen unter 18 Jahren auf Energydrinks verzichten. Der Tagesrhythmus solle so strukturiert sein, dass das soziale und berufliche Leben unter E-Sport nicht leide. Hinzu kämen die üblichen Regeln von Fairplay und gesunder Ernährung. Eine Ergänzung von E-Sport um - weitere - körperliche Aktivitäten sei vorgesehen.

Zu bedenken sei, dass ungefähr die Hälfte der Bevölkerung und damit 40 Millionen Menschen entsprechende Medien konsumierten beziehungsweise in diesem Bereich aktiv seien. Die Entscheidung Schleswig-Holsteins, ein Programm zur Förderung von E-Sport aufzulegen, werde den Anteil derjenigen, die Gaming-Angebote nutzten, kaum erhöhen oder senken. Die Politik könne aber darauf hinwirken, dass auch in Gaming-Angebote der sportliche Geist Einzug halte. Es gehe nicht darum, eine Betätigung zu verbieten, sondern darum, einen Rahmen aufzuzeigen, innerhalb dessen der kompetitive Gedanke fair umgesetzt und Aspekte des Jugend- und Gesundheitsschutzes beachtet werden könnten. Vor diesem Hintergrund sei nicht erkennbar, dass die Politik Verursacher des Problems sei; sie biete vielmehr Lösungsansätze. Die Förderung des E-Sports sei eine Konsequenz aus dem Vorhandensein der Gaming-Szene. Der von Frau Wamser angeführte Drogenvergleich spreche umso mehr dafür, E-Sport nicht im unregulierten Bereich zu belassen, sondern Umgangs-kompetenzen zu vermitteln. Die beschriebenen negativen Begleiterscheinungen gebe es schon ohne E-Sport-Förderung. Ferner werde nicht jeder gemeinnützige Verein fiskalisch gefördert; dafür müssten weitere Voraussetzungen erfüllt sein.

Auch die Schule sei gefordert, Kompetenzen im adäquaten Umgang mit Gaming zu vermitteln. Ob der junge Mensch seine Ausbildung wegen Gaming-Sucht oder wegen zu häufigen Fußballspielens versäume, sei in Bezug auf die negative Konsequenz für den Lebenslauf ohne Belang. Jeder Erziehungsberechtigte wolle diese Konsequenz für sein Kind vermeiden.

Herr Sachs bestätigt die Einschätzung des Abg. Dr. Dolgner, dass die Politik nicht die Verursacherin des Problems sei. Er, Herr Sachs, habe nur ein Problem mit dem unregulierten Zugang zu den entsprechenden Angeboten. E-Sport sei ein Phänomen, mit dem die Gesellschaft und damit auch die Politik umgehen müssten. Ein Instrument sei die pädagogische Begleitung. Den in Dänemark gewählten Ansatz empfinde er als spannend, so Herr Sachs weiter. Dadurch entstehe ein gesellschaftliches Leitbild, dem auch er folgen könne. Es werde vermutlich nicht gelingen, alle Gamer zu erreichen; dies sei aber das Ideal.

Frau Wamser betont, auch sie spreche sich für einen geregelten Umgang mit Gaming und E-Sport aus. Dazu gehöre eine Stärkung der Präventionsarbeit. Dennoch werde es immer Menschen geben, die in die Sucht gerieten. Angebote, um diesen Menschen zu helfen, aus der Sucht herauszufinden, bedürften deutlich besserer finanzieller Unterstützung als bisher.

Abg. Schaffer beklagt ebenfalls eine zu undifferenzierte Herangehensweise an die Thematik. Aus der E-Sport-Förderung könne nicht ohne Weiteres ein Anstieg der Zahl der Süchtigen gefolgert werden. Nach dieser These hätte, da sich die Zahl der entsprechenden Vereine in den vergangenen Jahren verdreifacht habe, eine entsprechende Erhöhung der Zahl der Videospielsüchtigen verzeichnet werden müssen; dies sei zweifelhaft. Wenn Frau Wamser auf „Fortnite“ verwiesen habe, so könne dem entgegengehalten werden, dass dieses Spiel nicht unter die in dieser Runde akzeptierte E-Sport-Definition falle.

Sucht gehe mit Kontrollverlust einher, so Abg. Schaffer weiter. Die soziale Struktur eines Vereins erleichtere es, etwaige Anzeichen bei Vereinskameraden zu erkennen und entsprechend entgegenzuwirken. Angesichts der auseinanderklaffenden Altersstruktur reiche es nicht aus, allein auf den pädagogischen Ansatz abzustellen. Lediglich die jüngeren E-Sportlerinnen und E-Sportler könnten damit erreicht werden. Für diese komme der Thematisierung von E-Sport in der Schule durchaus große Bedeutung zu, zumal dies zwangsläufig eine pädagogische Begleitung mit sich bringe. Der Antrag sehe daher zu Recht die Prüfung der Frage vor, inwiefern E-Sport-Angebote auch an Schulen eingerichtet werden könnten. Je eher die Menschen mit diesem Thema in Berührung kämen, desto leichter falle es ihnen, auch etwaige Gefährdungspotenziale zu erkennen. Aus der Förderung des E-Sports und der Zusammenarbeit mit der E-Sport-Szene ergebe sich vermutlich Potenzial auch im Sinne der Suchtprävention. Vereins- oder andere offizielle Strukturen könnten helfen, das Thema E-Sport weiter ans Licht zu holen und in die Gesellschaft zu tragen.

Frau Wamser erklärt, sie sehe die vom Abg. Schaffer beschriebenen Chancen durchaus. Eine Voraussetzung für deren Nutzung sei aber ein Netzwerk zwischen E-Sport-Vereinen und Beratungs- beziehungsweise Präventionsstellen. Sie sei skeptisch, ob dies realisiert werden könne. Auch Automatenspielbetriebe hätten Sozialkonzepte formuliert, die eine enge Zusammenarbeit mit Beratungs- beziehungsweise Präventionsstellen vorsähen. Bisher sei nicht ein Glücksspielabhängiger Spieler bei der Fachstelle, die sie vertrete, erschienen.



Herr Sachs merkt an, er empfinde die Diskussion, die gerade geführt werde, als etwas schräg. Er sei als Fachmann für Suchtfragen geladen worden und spreche über das Suchtpotenzial von Games beziehungsweise E-Sport. Es sei unlauter, ihm vorzuhalten, dass er genau dies tue.

Er wiederholt seine Einschätzung, dass er sehr wohl auch einen positiven Zugang zu der E-Sport-Thematik sehe. Voraussetzung sei, dass eine Begleitung stattfinde. Die Landesstelle für Suchtfragen habe über viele Jahre hinweg bewiesen, dass sie auch mit erwachsenen Abhängigen arbeiten könne. Klar sei, dass andere Konzepte als die für Schülerinnen und Schüler zur Anwendung kommen müssten. Wichtig sei zudem die schon von Frau Wamser betonte enge Kooperation aller Beteiligten, um eine einheitliche Linie im Umgang mit der Thematik zu finden. Er, Herr Sachs, wolle nicht in die Ecke derjenigen gestellt werden, die E-Sport aus moralischen Gründen schlecht bewerteten. Auf das im Zusammenhang mit E-Sport stehende Suchtpotenzial wolle er jedoch aufmerksam machen.

Die Vorsitzende, Abg. Ostmeier, stellt klar, sie sei froh, dass Frau Wamser und Herr Sachs an dieser Anhörung teilnahmen und sich genau zu dem Bereich, zu dem sie geladen worden seien, äußerten.

Abg. Tschacher dankt Frau Wamser und Herrn Sachs explizit für deren Ausführungen. Diese seien auch deshalb wertvoll, weil sie die Thematik nicht nur aus dem Blickwinkel des Sports betrachteten. Klar sei, dass auch in Sachen E-Sport die Entwicklung nicht aufzuhalten sein werde. Der Vollständigkeit halber müsse auch eine etwaige Suchtproblematik in die Betrachtung einbezogen werden. Mit dem Hinweis darauf, dass in Sachen Sucht jeder sich an seine eigene Nase fassen solle, habe Herr Sachs recht.

Die Politik sehe durchaus, dass sie im Zusammenhang mit E-Sport eine gestalterische Aufgabe habe. Ziel sei ein geregelter Umgang mit E-Sport. Wenn Herr Sachs die Frage aufwerfe, warum die Landesstelle immer den ersten Schritt gehen müsse, habe er ebenfalls recht. Allerdings sei es nicht zielführend, bei dieser Diskussion zu verharren; die andere Seite werde möglicherweise die gleiche Frage stellen.

Herr Sachs wirft ein, die Landesstelle werde auch weiterhin den ersten Schritt gehen, falls die andere Seite sich nicht dazu entschließen könne.

Frau Tschacher begrüßt diese Bereitschaft der Landesstelle und fährt fort, sie habe an beide Seiten den dringenden Wunsch, dass sie aufeinander zugehen und gemeinsam nach Konzepten und Lösungen suchen mögen. Frau Wamser habe ihre Sicht deutlich gemacht; sie lehne die Förderung von E-Sport ab. Dies werde an der weiteren Entwicklung von E-Sport nichts ändern; notwendig sei ein geregelter Rahmens. Sie wolle alle Beteiligten motivieren, einen solchen zu finden, so Abg. Tschacher abschließend.

Die Vorsitzende, Abg. Ostmeier, betont zum Abschluss dieser Anhörungsrunde, der Innen- und Rechtsausschuss sowie alle begleitenden Ausschüsse - es handele sich um eine ressortübergreifende Aufgabe - würden sämtliche vorgebrachten Argumente in die Abwägung einbeziehen und auf dieser Grundlage eine Entscheidung treffen.

### **Cross Border Esport**

Thomas Bjørn-Lüthi, CEO at eLympics

Herr Bjørn-Lüthi verbindet seinen Dank für die Einladung mit der Bitte um Verständnis dafür, dass er seine Ausführungen in englischer Sprache vortragen werde. - In der Sache verweist er unter Bezugnahme auf eine E-Sport-Definition des IOC auf den Facettenreichtum des E-Sports. Dieser umfasse so unterschiedliche Sportarten wie Fußball, Fighting Games, Shooting Games und so weiter. Titel wie "Fortnite" und "Counter-Strike" spielten in dieser Diskussion vermutlich deshalb eine so große Rolle, weil sie in den Medien sehr präsent seien. E-Sport gehe weit darüber hinaus. Es gebe eine Brücke zu den Racing Games. Diese würden in der Regel in teuren Simulatoren ausgeführt. Auf diese Weise könnten auch Talente für den Rennsport entdeckt werden.

Herr Bjørn-Lüthi berichtet im Folgenden von seinen positiven Erfahrungen aus der Zusammenarbeit mit der großen Sportorganisation „World Sailing“. Diese habe E-Sailing implementiert, ein einfaches Simulationsspiel, das auf vielen Geräten gespielt werden könne. Die erste Weltmeisterschaft habe in Florida stattgefunden. Ein wichtiger Grund für die Implementierung von E-Sailing habe darin bestanden, eine Brücke zum realen Segelsport zu bauen. Somit werde das Interesse vor allem der jungen Menschen, das heißt des potenziellen Nachwuchses, am Segelsport geweckt.

Wenn Kritiker auf von ihnen vermutete negative Folgen des E-Sports verwiesen - Einsamkeit, Abwendung vom sozialen Leben -, so wolle er, Herr Bjørn-Lüthi, an seine Jugendzeit erinnern. Er habe in der Nationalmannschaft Unterwasser-Rugby gespielt und neun Mal pro Woche - nach der Schule - trainiert. Falls in diesem Zusammenhang von Sucht gesprochen werde, so habe es die entsprechenden Phänomene schon immer gegeben.

Falls diese beim E-Sport tatsächlich aufträten, so liege ein Grund darin, dass E-Sport lange Zeit nicht anerkannt worden sei. E-Sport passe für einige Menschen nach wie vor nicht in unsere Gesellschaft. Dabei gebe es keinen Grund für Befürchtungen. E-Sport gebe es seit drei Generationen. Die erste Generation sei mittlerweile über 40 Jahre alt. Diese habe zumindest in der Anfangszeit bestimmt, wie E-Sport ablaufen solle. Die heutige - dritte - Generation habe andere Ziele. Sie suche nicht in erster Linie das hohe Preisgeld oder den Ruhm. Sie wolle vielmehr in einem sozialen Kontext ihrem Interesse - E-Sport - nachgehen. Nach einer Untersuchung des dänischen Sportverbandes DGI hätten die Jugendlichen durchschnittlich 2,6 Interessen. Eine davon sei Gaming; die anderen umfassten Badminton, Fußball, Handball oder Mountainbike fahren. 86 % der Gamer in Dänemark spielten einmal pro Woche. E-Sport sei Teil des digitalen Zeitalters. Die Gesellschaft müsse lernen, damit umzugehen. Bisher sei den jungen Menschen oft gesagt worden, sie würden durch Gaming oder E-Sport dick und dumm. Dies treffe nicht zu. Er, Herr Bjørn-Lüthi, spiele immer noch zwei bis drei Stunden am Tag, auch zur Entspannung.

### **Fachhochschule Westküste**

Frank Simoneit, Diplom-Geograf

Inga Tongers, Diplom-Betriebswirtin (BA)

[Umdruck 19/1557](#)

Herr Simoneit, Mitarbeiter am Institut für Management und Tourismus (IMT) - Fachbereich Wirtschaft - der FH Westküste, erläutert die Stellungnahme [Umdruck 19/1557](#). Die FH Westküste unterstütze die Förderung des E-Sports. Es handele sich um einen wichtigen gesellschaftlichen Trend, der die Jugendkultur präge. Der von einem Vorredner angeführte Vergleich mit der Skater-Szene sei durchaus treffend. Wie weit Gaming beziehungsweise E-Sport in die Jugendkultur vorgedrungen sei, werde daran deutlich, dass bei H & M mittlerweile Hoodies mit dem alten Atari-Logo erworben werden könnten. Das Thema sei im Mainstream angekommen.

Die Förderung eröffne zugleich die Möglichkeit der Steuerung, das heißt der positiven Begleitung, um negativen Begleiterscheinungen entgegenzuwirken. Auch im Sinne dieser Steuerungsfunktion komme der an der FH Westküste geplanten E-Sport-Akademie große Bedeutung zu.

Da Frau Wamser und Herr Sachs in der vorherigen Anhörungsrunde beklagt hätten, Gaming-Anbieter kämen fast nie auf die Präventions- und Beratungsstellen zu, wolle er, Herr Simoneit, festhalten, dass die FH Westküste sehr wohl auch aus eigenem Antrieb auf diese Stellen zukommen werde. Ein objektives, akademisch abgesichertes Weiterbildungsangebot müsse auch potenziell negative Aspekte von E-Sport thematisieren und Unterstützungsangebote aufzeigen. Insbesondere Übungsleiter von Vereinen müssten dafür sensibilisiert werden, da sie vermutlich sehr direkt mit dem Thema E-Sport konfrontiert seien. Weitere Adressaten seien die Schulen, die Eltern und die E-Sportler selbst. Auch wenn sich dieses Vorhaben der FH Westküste als ambitioniert darstelle, werde es mit Unterstützung des Landes vermutlich gelingen, noch im Jahr 2019 eine entsprechende Weiterbildung anzubieten. Wenn er nicht in dieser Anhörung wäre, so wäre er in Heide schon auf der Suche nach geeigneten Immobilien, so Herr Simoneit weiter.

Als zentraler Erfolgsfaktor erweise sich das Vorhandensein eines belastbaren Netzwerks an Kooperationspartnern. Insofern sei die Situation sehr erfreulich; an diesem Thema gebe es viel Interesse. Neben dem Interesse bedürfe es der Aktivität; die FH Westküste wolle auch insoweit vorangehen. Sie sei in Kontakt mit weiteren Hochschulen sowie mit ortsansässigen Vereinen und beobachte sowohl die nationale als auch die internationale Entwicklung in Sachen E-Sport, um weiteres Know-how aufzubauen.

Neben der Konzentration auf die E-Sport-Akademie bearbeite die FH Westküste auch das Thema Marktforschung, um insbesondere für den deutschsprachigen Raum relevante Daten zu generieren. So könne bereits festgestellt werden, dass E-Sportler - gemeint seien nicht Kinder, die „Fortnite“ spielten - sich auch in klassischen Sportarten deutlich häufiger bewegten als die Bevölkerung im Durchschnitt. Im Mittelpunkt stünden Konditionssportarten, da diese auch der Konzentration förderlich seien. Das Vorurteil, E-Sportler säßen nur im Keller und äßen Pizza, treffe nicht zu.

Schließlich werde an der FH Westküste darüber nachgedacht, einen Studiengang E-Sport-Business einzurichten. Er, Herr Simoneit, wolle diese Aussage aber mit der gebotenen Vor-

sicht formulieren, da dieses Vorhaben noch in der Diskussion in den entsprechenden Gremien sei.

### **Messe Husum & Congress**

Martin Freese, Sales Director

[Umdruck 19/1555](#)

Herr Freese, 2. Vorsitzender von „eSports Nord e. V.“ und Sales Director bei Messe Husum & Congress, erläutert die Stellungnahme [Umdruck 19/1555](#). Er betont, die Ausführungen von Herrn Bornemann und Herr Jagnow, die sie in dieser Anhörung getätigt hätten, vollumfänglich zu unterstützen. Auch alle Punkte des der Anhörung zugrunde liegenden Antrags fänden seine Zustimmung. Diese Aussage treffe er auch als passionierter Profi-E-Sportler.

Die seit 2014 mindestens einmal jährlich stattfindende „Nordish Gaming Convention“ beweise, für wie hoch die Messe Husum als Veranstalter das Potenzial der Themen Gaming und E-Sport einschätze. Obwohl die bisherigen Bemühungen und Investitionen in Sachen Gaming und E-Sport ein Defizit in Höhe von rund einer Viertelmillion Euro verursacht hätten, wolle die Messe Husum sich aus dieser Branche nicht zurückziehen, sondern weiter in bestehende und in neue Formate investieren. Beispielhaft könne das hauseigene Profiturnier „NGC Masters“ genannt werden, mit dem zuletzt über 160.000 Zuschauer über die gängigen Livestreamportale erreicht worden seien. Der „NGC eSports Summit“, der im Jahr 2018 erstmals stattgefunden habe, sei ein weiteres Beispiel; daran hätten zahlreiche Vertreter aus Wirtschaft, Politik und Breitensport teilgenommen.

Aktuell arbeite die Messe Husum an einem landesweiten FIFA-Turnier. Mit dem Schleswig-Holsteinischen Fußballverband fänden Gespräche statt, um aus diesem Turnier sogar die offizielle Landesmeisterschaft und damit ein Leuchtturmprojekt mit bundesweiter Strahlkraft zu entwickeln.

Allerdings habe es sich in den letzten Jahren als äußerst schwierig erwiesen, schleswig-holsteinischen Wirtschaftsakteuren zu verdeutlichen, dass diese Veranstaltungen der Messe Husum eine effektive und vergleichsweise günstige Werbemöglichkeit seien. Zweifel seien nicht am tatsächlichen Vorhandensein der Zielgruppe oder an der zu erwartenden Reichweite geäußert worden; vielmehr gelte der Kontext - Gaming und E-Sport - als zu verrufen. Es bedürfe weiterhin kontinuierlicher Aufklärungs- und Öffentlichkeitsarbeit, um Licht ins Dunkel

zu bringen und das Momentum, das der E-Sport zweifelsohne generiere, auch in Schleswig-Holstein zu nutzen.

An dieser Stelle wünsche sich die Messe Husum die Förderung von spezifischen Satellitenveranstaltungen, die sich optimal in ein Format wie die „Nordish Gaming Convention“ einfügten. Er, Herr Freese, wolle alle Abgeordneten zu einer Führung im Rahmen der „Nordish Gaming Convention“ 2019 einladen. Sobald alle Urlaubsanträge des aus rund 60 Personen bestehenden, ehrenamtlich tätigen Teams - diese Personen seien für die Veranstaltung unverzichtbar - genehmigt seien, werde ein „Save-the-Date“ verschickt.

Die Messe Husum sei zudem ausnahmsweise bereit, eine LAN-Party auch abseits der Westküste, zum Beispiel im Landeshaus, zu organisieren. Wenn die Abgeordneten so weit seien, sollten sie nicht zögern, auf die Messe Husum zuzukommen, so Herr Freese abschließend.

### **Offener Kanal Schleswig-Holstein**

Frank Simoneit, Leiter

Peter Willers,

[Umdruck 19/1537](#)

Herr Simoneit, Leiter des Offenen Kanals Schleswig-Holstein, trägt zentrale Punkte der Stellungnahme [Umdruck 19/1537](#) vor. Er merkt einleitend an, den Abgeordneten sei der Offene Kanal vermutlich eher als Fernsehsender bekannt, der zum Beispiel Landtagssitzungen übertrage. Er sei aber auch im Bereich der Vermittlung von Medienkompetenz intensiv tätig. Der Offene Kanal habe auch im Jahr 2018 zahlreiche Veranstaltungen - mit Gruppen, nicht mit Einzelpersonen - zu dem Thema Medienbildung durchgeführt. 12 oder 13 davon seien „Game-Treffs“ gewesen, das heißt Veranstaltungen, auf denen sich Multiplikatoren mit Computerspielen verschiedener Art auseinandergesetzt hätten. Vor einigen Jahren habe ein „Game-Treff“, zu dem auch eine LAN-Party gehört habe, im Schleswig-Holstein-Saal des Landeshauses stattgefunden. Ferner seien im Jahr 2018 129 Elternabende zu verschiedenen Medienthemen an Schulen durchgeführt worden.

Der Offene Kanal begrüße es, dass die Landespolitik sich auch mit den praktischen Aspekten von Gaming und E-Sport beschäftige. Dabei gehe es um einen aktivierenden Ansatz. Gaming beziehungsweise Computer-Spiele seien unabhängig von der persönlichen Bewer-

tung Teil der Jugendkultur. Die von Herrn Freese genannten Wettbewerbe bildeten eine Möglichkeit, Jugendliche reflektiert und in Gemeinschaft mit dem Thema E-Sport in Verbindung zu bringen.

Der Offene Kanal beschäftige sich seit über 15 Jahren mit dem Thema Medienbildung und im medienpädagogischen Kontext auch mit Computer-Spielen. Daher sei es erfreulich, dass die Themen Medienkompetenzvermittlung und Computer-Spiele in dieser Anhörung so breiten Raum einnehmen.

Da in den vorherigen Runden dieser Anhörung die Unterscheidung zwischen Gaming und E-Sport eine große Rolle gespielt habe, wolle er, Herr Willers, im Sinne der Konsensbildung auf das Getränk KiBa verweisen. Von vielen Menschen sei zu hören, dieses aus zwei Komponenten bestehende Getränk schmecke in der Mischung gut; auf die Komponenten allein treffe dies nicht zu.

Im Mittelpunkt des Interesses des Offenen Kanals stehe das Gaming. Wenn der Vergleich zwischen Gaming und dem Kicken auf dem Bolzplatz gezogen werde, so treffe dies sicherlich zu; allerdings wäre auch der Fußballer Ronaldo ohne Kicken auf dem Bolzplatz nicht zu dem guten Spieler geworden, der er heute sei. Das Interesse des Offenen Kanals gehe mehr in die Breite. Möglichst jeder interessierte junge Mensch solle Zugang zu einem Computerspielangebot erhalten. Insofern favorisiere er, Herr Willers, die Bezeichnung „Game-Space“ gegenüber „E-Sport-Zentrum“; dies sei allerdings eine Geschmacksfrage.

Innerhalb der nächsten Monate werde der Offene Kanal Kiel als Show-Case eines lokalen „Game-Spaces“ ausgebaut. Wer anderswo im Land in einem Jugendtreff einen „Game-Space“ einrichten wolle, sei eingeladen, sich beim OK in Kiel anzuschauen, wie es funktionieren könne. Dazu gehörten auch die Einhaltung der Altersvorgaben und der Jugendschutzvorschriften generell. Die übrigen Einrichtungen des Offenen Kanals würden im Laufe des Jahres folgen. Der Standort Kiel habe den Vorteil, dass bereits ein leistungsfähiges Netzwerk bestehe und Mitarbeiter vorhanden seien, die von allen Arten von Computerspielen etwas verstünden. Damit könnten sie auch die Beratung vor Ort und die medienpädagogische Einbindung sicherstellen.

Wenn der befürchteten Vereinsamung zu Hause entgegengewirkt werden solle, biete sich der Ansatz „Bring Your Own Device“ an. In diesem Fall brächten die Gamer ihre Hardware

mit in den Jugendtreff. Um die jungen Menschen dort zu halten, müsse aber eine gute LAN-Infrastruktur vorhanden sein. Eine entsprechende Initiative des Landes sei zu begrüßen. Der Offene Kanal sei bereit, sich auch insofern einzubringen.

### **ICS Festival Service GmbH**

Manouchehr Shamsrizi, Master of Public Policy

Herr Shamsrizi, Verantwortlicher für die Gaming- und E-Sport-Strategie bei ICS, bittet um Verständnis, dass er keine Gelegenheit gehabt habe, im Vorfeld eine schriftliche Stellungnahme einzureichen. Er fährt fort, ICS veranstalte unter anderem das Festival „Wacken Open Air“.

Zu seiner Person führt Herr Shamsrizi aus, er habe einen wissenschaftlichen Hintergrund. So habe er an der Humboldt-Universität zu Berlin das „gamelab“ mitgegründet, das sich als Teil eines Exzellenzclusters damit beschäftige, wie Gaming und dessen Derivat, der E-Sport, die Gesellschaft veränderten. Im Rahmen eines Projekts, das als Ausgründung aus dem „gamelab“ entstanden sei, würden Alzheimer-Patienten in Altenheimen durch Videospiele zu Bewegung und Inklusion animiert; der Gesundheitsminister habe die Schirmherrschaft übernommen. In einigen Altenheimen fragten die Bewohner, ob sie in einer Art Liga gegen Bewohner anderer Einrichtungen antreten könnten.

Herr Shamsrizi führt weiter aus, wenn die Soziologen recht mit der These hätten, dass Festivals gesellschaftliche Labore seien - in der akademischen Soziologie der USA sei diese These geläufiger als in Deutschland; tatsächlich handele es sich um einen alten Gedanken Luhmanns -, dann biete sich die Anwendung auf das „Wacken Open Air“ an. Dieses Festival, bei dem eigentlich die Musik im Mittelpunkt stehe, sei im Jahr 2018 vermutlich die am zweitbesten besuchte E-Sport-Veranstaltung in Deutschland gewesen. Auch das „Wacken Open Air“ habe Interesse daran, innovativ zu bleiben. E-Sport habe sich auch insofern innovationsfördernd ausgewirkt.

Es gebe verschiedene Formen von Innovation, so Herr Shamsrizi weiter. In Bezug auf E-Sport mit der sozialen Innovation zu beginnen erscheine möglicherweise kontraintuitiv. Der Gesetzgeber habe aber unter anderem durch das Bundesteilhabegesetz zum Ausdruck gebracht, dass er das Thema Inklusion in all ihren Facetten vorantreiben wolle. Klar sei, dass es kaum etwas Inklusiveres gebe als E-Sport beziehungsweise Competitive Gaming. E-



Sport finde in einem sozialen Raum statt, aber - im Gegensatz zum traditionellen Sport - unabhängig von der geografischen Zuordnung, dem sozialen Milieu und der geschlechtlichen Orientierung der E-Sportlerinnen und E-Sportler. Alle diese sozialen Barrieren kenne der E-Sport nicht. In der Organisation des E-Sports selbst tauchten nationalstaatliche Ideen - ein Beispiel sei der Begriff „Nationalmannschaft“ - nicht in dem Maße auf wie im traditionellen Sport. Die neuen Organisationsformen könnten zu besserer sozialer Inklusion beitragen.

In diesem Zusammenhang solle „Re-Mission“ als klassisches Beispiel der Gaming-Forschung genannt werden. Im Rahmen dieses Projekts werde krebskranken Kindern durch Gaming nahegebracht, warum sie zum Beispiel eine Chemotherapie machen müssten. Durch „Re-Mission“ werde auch die Compliance der jungen Patienten gesteigert; das Spiel wirke psychoedukativ. Wenn die krebskranken Kinder zudem mit anderen spielen könnten - die Spielmechanik lasse dies zu -, seien sie in ihren Krankenzimmern nicht den ganzen Tag isoliert. Damit werde eine Sozialität erreicht, die sonst nicht möglich wäre.

In dem Antrag werde auch der Zusammenhang zwischen E-Sport und der Digitalisierungsstrategie des Landes thematisiert. Dieser Zusammenhang bestehe. Aus der Forschung und aus sonstigen Erfahrungen sei bekannt, dass sich überall dort, wo eine Förderung von Gaming und dessen Spielart E-Sport erfolge, die allgemeine Digitalkompetenz erhöhe. Davon profitiere auch die regionale Industrie. E-Sport als durchdigitalisiertes Phänomen sei attraktiv für Programmierer und Spielegestalter beziehungsweise rege zu deren Ausbildung an. Im E-Sport selbst und in dessen Umfeld seien hoch qualifizierte Menschen tätig. Das Engagement in Sachen E-Sport auf dem Festival „Wacken Open Air“ wirke innovationsfördernd nicht nur in der Region, sondern im gesamten Land.

Der Innovationsgedanke erstreckte sich auch auf die Politik. Die E-Sport-sozialisierte nächste Generation werde neue Formen politischer Partizipation und von Policy-Making anstreben. Wer mit dieser neuen Kulturtechnik aufgewachsen sei, wolle im politischen Bereich vermutlich genauso diskutieren wie er in seinem Clan über die dort relevanten Themen diskutiere: online, instant, vernetzt, nicht in Silos, gleich welcher Art. Diese Anspruchshaltung werde nicht nur an die Sportverbände, sondern auch an die Parteien herangetragen werden. Im E-Sport könne bereits erkannt werden, welche Organisationsformen auch anderswo in der Gesellschaft zu erwarten seien.

Schließlich sei zu bedenken, dass auch die Entwicklung in Sachen E-Sport im Fluss sei. Die relevanten Themen veränderten sich. Es sei zu erwarten, dass sich nach Etablierung der voll immersiven VR-Games alle Gamer, nicht nur die E-Sportler, zu der beliebtesten Zielgruppe der Krankenkassen entwickelten; denn für jemanden, der sich quasi voll immersiv bewegen müsse, fielen körperliche Fitness und In-Game-Erfolge zusammen. Der Trend zu VR-Games sei nicht aufzuhalten; die ESL habe bereits eine VR-Liga gegründet. Was die Suchtproblematik angehe, so seien die Befunde der wissenschaftlichen Community nicht ausreichend, um tatsächlich Kausalzusammenhänge herzustellen; an vielen Stellen seien nur Vermutungen möglich.

In Bezug auf den internationalen Aspekt biete sich auch in Sachen E-Sport die Kooperation mit den skandinavischen und den baltischen Staaten geradezu an. Auch insofern befinde sich Schleswig-Holstein in einer sehr guten Ausgangslage.

\*\*\*

Zu Beginn der anschließenden Aussprache betont die Vorsitzende, Abg. Ostmeier, Integration und Inklusion seinen auseinanderzuhalten. Inklusion beziehe sich in erster Linie auf die Einbindung von Menschen mit Behinderung. Auch dafür böte E-Sport sicherlich Möglichkeiten; allerdings sei - wie sonst auch - nicht jede Sportart für alle Menschen geeignet.

Herr Shamsrizi ergänzt, es gebe Rollstuhlfahrer, die sich durch die Möglichkeit der Teilnahme an E-Sport zum ersten Mal als Teil einer Sportmannschaft verstünden.

Abg. Harms erkundigt sich nach einer schon bestehenden oder angedachten Zusammenarbeit zwischen Messe Husum und FH Westküste in Sachen E-Sport. Dabei gehe es auch um die Einbindung von Unternehmen, die in diesem Bereich tätig seien. Es reiche nicht aus, die Menschen auszubilden oder gelegentlich ein Event zu veranstalten. Notwendig sei auch eine Stärkung der entsprechenden Struktur in der Region Westküste. Von „Clustern“ wolle er, Abg. Harms, in diesem Zusammenhang nicht sprechen.

Herr Simoneit antwortet, zu dem Thema E-Sport gebe es verschiedene Überlegungen. E-Sport könne in der Tat nicht nur im Rahmen von Events stattfinden. Eine Zusammenarbeit zwischen Messe Husum und FH Westküste gebe es schon länger, aber eher auf den Tou-

rismus bezogen, da die Hochschule sich in diesem Bereich profiliert habe. Wenn die Messe Husum eine LAN-Party mit 900 Teilnehmern veranstalte, dann sei dies ein touristisches Event, das auch für die FH Westküste der Betrachtung wert sei. Das Thema werde auch in die Lehre integriert. Im Moment laufe eine Fallstudie zu „Tourismus und E-Sport“. Es gebe Gedanken, zur Stützung und Profilierung des Themas E-Sport auch gemeinsame Events mit der Messe Husum durchzuführen.

Mittlerweile habe sich ein Netzwerk aus Menschen gebildet, die erkannt hätten, dass das Thema E-Sport spannend und innovativ sei und dass damit auch Geld verdient werden könne, auch wenn letztgenannter Aspekt für die FH Westküste nicht im Vordergrund stehe. Auf dieses Netzwerk und dessen Kompetenzen könne aufgebaut werden, wenn der Akademie-Gedanke weiterverfolgt werde. Ziel müsse es auch sein, die Menschen, die die angedachte Ausbildung an der FH Westküste durchlaufen haben, in der Region zu halten, um E-Sport hier weiter voranzubringen.

Herr Freese schließt sich der Antwort von Herrn Simoneit an.

Auf die Frage der Vorsitzenden, Abg. Ostmeier, um welche Netzwerkpartner es sich handle, antwortet Herr Simoneit, diese fänden sich auf verschiedenen Ebenen. Die Politik sei ein Partner; hervorzuheben sei der Abg. Arp, der das Thema massiv angeschoben habe. Zu nennen seien ferner Holger Hübner, Managing Director der ICS Festival Service GmbH, der ebenfalls darauf bedacht sei, alle Chancen, die sich für die Region ergäben, zu nutzen, sowie die Messe Husum und einzelne Vereine; Herr Bornemann von „eSport Nord e. V.“ sei sogar in dieser Anhörung vertreten gewesen. Die FH Westküste habe ferner Kontakte im Hochschulbereich geknüpft, und es bestehe Kontakt mit verschiedenen Verbänden.

Die Vorsitzende, Abg. Ostmeier, präzisiert ihre Frage dahin gehend, dass es ihr auch um Partner in anderen Bereichen, etwa Jugendarbeit und Medienkompetenz, gehe. Ziel müsse es sein, alle Bereiche zusammenzuführen.

Herr Simoneit ergänzt, diese Frage sei berechtigt. Die FH Westküste habe das Ziel, in der Akademie alle Bereiche zusammenzuführen. Einzubeziehen seien auch die Partner, die kein wirtschaftliches Interesse hätten. Deshalb sei die Akademie so wichtig. Die im Eingangstatement getroffene Aussage, die FH Westküste werde auf Frau Wamser und Herrn Sachs zukommen, sei ernst gemeint gewesen. Mit der Aufnahme von Partnern aus mehreren Be-

reichen würden eine umfassende Ausbildung und Steuerung möglich. Momentan sei das Thema E-Sport vor allem wirtschaftlich getrieben. Frau Tongers sei sicherlich in der Lage, auf eine Liste mit potenziellen Partnern zuzugreifen, gegebenenfalls im Nachgang zu dieser Anhörung. Der Entwurf eines Konzepts für die E-Sport-Akademie werde vermutlich in der zweiten Februarhälfte vorliegen. In diesem Zusammenhang werde es auch eine Liste mit Partnern geben, deren Einbeziehung die FH Westküste als notwendig erachte, um das Thema gesellschaftlich korrekt zu spielen.

Abg. Dr. Dolgner stellt fest, er habe Herrn Freese und Herrn Shamsrizi als Vertreter von kommerziellen Interessen identifiziert. Dagegen sei grundsätzlich nichts einzuwenden, da die Messe finanziert werden müsse. Dennoch sei auch die kommerzielle Seite gefordert, zu einer Verbesserung des Images von E-Sport beizutragen. So sei es sicherlich nicht erwünscht, dass ein grauer Markt für Wetten auf das Ergebnis von Spielen entstehe, insbesondere dann nicht, wenn Kinder und Jugendliche involviert seien. Sportwetten seien kein Sport, sondern Glücksspiel; darüber herrsche sicherlich Einigkeit. Nach der kaufmännischen Logik gehe es jedoch darum, eine schwarze Null, möglichst sogar einen Gewinn zu erzielen. Für jemanden, der allein der kaufmännischen Logik folge, sei es daher interessant, die Spiele anzubieten, die den höchsten Gewinn versprechen, auch wenn diese Spiele aus bestimmten Gründen nicht gefördert werden sollten. Zwar werde wohl niemand zum Nazi, wenn in einem Spiel Nazi-Uniformen auftauchen; dennoch werde die Politik mit der Frage konfrontiert sein, warum sie solche Spiele fördere. Insofern entstehe ein Spannungsfeld zwischen der kaufmännischen Logik und anderen Aspekten.

Herr Shamsrizi antwortet, wohl niemand, jedenfalls niemand der Anzuhörenden, habe Interesse daran, die Grenze zwischen Gaming und Gambling zu verwischen. - Er habe in seinem Eingangsstatement versucht, den innovativen Charakter von E-Sport hervorzuheben. Dieser komme auch in neuen unternehmerischen Ansätzen zum Ausdruck. Selbst Friedensnobelpreisträger Muhammad Yunus beschäftige sich inzwischen mit Fragen des Gamings. Das Unternehmertum im E-Sport-Bereich wirke sich auch gesellschaftlich positiv aus. Die im deutschsprachigen Raum vorkommende Trennung zwischen wirtschaftlich relevanten beziehungsweise erfolgreichen Spielen, zum Beispiel „Fortnite“, und förderungswürdigen „Serious Games“ - die Bundesagentur für Arbeit habe sich daran mit mäßigem Erfolg versucht - gebe es im Mutterland der großen Spiele nicht. Dort setze die Differenzierung an anderer Stelle an. In den USA werde auch ein wirtschaftlich erfolgreicher Games Publisher in die Pflicht genommen. Ihm werde verdeutlicht, dass er, wenn er zum Beispiel im Rahmen von „Assas-

sin's Creed“ das Zusammenleben im Alten Ägypten thematisiere, eine bestimmte Form von Geschichtsnarration betreibe. Auch über den edukativen Aspekt werde mit dem Publisher gesprochen. Wer wirtschaftlich erfolgreiche Spiele auf den Markt bringe, habe auch die Verantwortung, etwas Sinnvolles für die Gesellschaft beizutragen. In diesem Zusammenhang komme dem im Jahr 2012 vom Weißen Haus gegründeten „Advisory Council“, der sich mit den Auswirkungen der Spiele beschäftige, große Bedeutung zu.

Herr Shamsrizi führt weiter aus, er sei für das Auswärtige Amt an der Erstellung einer Studie beteiligt, die sich mit der Frage beschäftige, wie E-Sport genutzt werden könne, um jungen Menschen europäische Werte zu vermitteln. Die Studie sei noch nicht abgeschlossen; dennoch könne schon heute festgestellt werden, dass E-Sport entsprechendes Potenzial habe. Zahlreiche Spiele bauten auf einer Narration auf. Wenn es gelinge, diese Narration mit anderen Fragen und Bedeutungsebenen aufzuladen, dann entstehe die Chance, auch eine neue Reflexionsumgebung für die Gamer zu schaffen. Wirtschaftlicher Erfolg schließe gesellschaftlich sinnvollen Impact nicht aus. In dem Begriff „Games for Impact“ komme dieser Aspekt zum Ausdruck.

E-Sport diene auch der Förderung sozialer Mobilität, so Herr Shamsrizi weiter. Im Rahmen eines Projektes der Malteser, bei dem er den Beiratsvorsitz innegehabt habe, sei mit Hauptschülerinnen und Hauptschülern über deren perspektivische Vorstellungen gesprochen worden. Ein teilnehmender Schüler habe dazwischengerufen, dass er keine Vorstellungen habe, sondern nur zocke. Die Erwartungshaltung der Schülerinnen und Schüler sei vermutlich gewesen, dass derjenige, der vor der Klasse stehe, dazu aufrufen werde, doch etwas Sinnvolles zu tun beziehungsweise anzustreben. Da er, Herr Shamsrizi, selbst etwas von Gaming verstehe, habe er den Schüler darauf hinweisen können, dass Gaming die am schnellsten wachsende Branche sei, zu der es viele Zugänge gebe, sodass auch eine entsprechende berufliche Perspektive möglich sei. Die Schülerinnen und Schüler hätten darauf mit Erstaunen und Überraschung reagiert.

Auf die Nachfrage der Vorsitzenden, Abg. Ostmeier, wann die Ergebnisse der vom Auswärtigen Amt in Auftrag gegebenen Studie vorlägen, antwortet Herr Shamsrizi, da er der Hauptautor sei, könne er sagen, dass die erste Iteration - die allerdings noch nicht zur Veröffentlichung bestimmt sei - Ende Januar fertiggestellt sein werde. Er könne schon so viel sagen, dass er Schleswig-Holstein herausragendes Potenzial bescheinigt habe. Eine Möglichkeit

bestehe darin, im Rahmen des Tages der Deutschen Einheit, der im Jahr 2019 in Kiel gefeiert werde, entsprechende Pilotversuche zu lancieren.

Herr Freese führt aus, er werde die Politik niemals um finanzielle Unterstützung für ein E-Sport-Turnier bitten. Ihm sei allerdings bekannt, dass die Präfektur Tokio laut Angaben der Gouverneurin umgerechnet 400.000 € für das erste dort stattfindende Turnier zur Verfügung stelle. Japan sei in Sachen E-Sport aber sogar noch weiter als Dänemark.

Der Teil der Veranstaltung, der die meisten finanziellen Ressourcen in Anspruch nehme, sei die LAN-Party beziehungsweise das „Core Gaming“. Dabei gehe es nicht um kompetitives Spielen, sondern um das Kulturgut Computerspielen.

Im Rahmen der „Nordish Gaming Convention“ werde angestrebt, einen Workshop zu veranstalten. Für diesen müsse ein Seminarraum gebucht werden. Die Messe Husum wolle diesen gern anbieten. Dies sei eine Form von Förderung.

Herr Shamsrizi wirft ein, das Preisgeld stelle sich die Community zum großen Teil selbst zusammen. Das höchste Preisgeld werde bei dem E-Sport-Event „The International“, einem „Dota-2“-Turnier, vergeben. Dieses Event sei offenbar auch für nicht kompetitiv agierende Spielerinnen und Spieler sehr interessant. Der Sponsoring-Aspekt stehe bei dem Preisgeld nicht im Vordergrund.

Herr Freese fährt fort, die Messe Husum habe das Profiturnier „NGC Masters“ auch deshalb ins Leben gerufen, weil sie mit der Kernveranstaltung finanziell nicht auf einen grünen Zweig komme, unter anderem deshalb nicht, weil ein temporäres Rechenzentrum aufgebaut werden müsse, was immens teuer sei. Die Alternative habe darin bestanden, die Ticketpreise in astronomische Höhen zu treiben. Das Profiturnier sei der einzige Weg gewesen, Reichweite zu erzeugen. LAN impliziere den Wortbestandteil „local“, weshalb die Reichweite der LAN-Party auf die Gamer vor Ort begrenzt sei. Das Online-Turnier habe zuletzt 160.000 Menschen erreicht. Die Möglichkeit, in diesem Stream ein Logo zu platzieren, könne durchaus verkauft werden.

Abg. Dr. Dolgner erklärt, er sei möglicherweise missverstanden worden. Ihm gehe es um die Frage, wie die Akzeptanz des E-Sports in der Gesellschaft gefördert werden könne und wel-

che Rolle die kommerziellen E-Sport-Anbieter und -Akteure dabei spielen könnten. Ihm sei klar, dass ein Preisgeld nicht aus dem Haushalt gefördert werden könne, zumal dies bei den klassischen Sportarten wohl auch nicht der Fall sei.

Die Politik könne E-Sport durchaus anerkennen und stärker im gesellschaftlichen Bewusstsein verankern. Neben der Amateurebene präge jedoch auch die kommerzielle Ebene das Bild von E-Sport. Er, Abg. Dr. Dolgner, erwarte auch von denjenigen, die E-Sport kommerziell betrieben, dass sie zu einem positiveren Bild von E-Sport in der Gesellschaft beitragen. Förderungswürdig sei jedenfalls kein Event, auf dem Kinder ihr Taschengeld von zum Beispiel 50 € verwetten oder bestimmte Titel, die sie nicht spielen sollten, spielen könnten. Werde ein solches Event gefördert, erhalte die Politik Feedback in Form der Frage, warum sie es trotzdem gefördert habe.

Herr Freese verweist darauf, dass eine LAN-Party mittlerweile auch online stattfinde, da offline nicht mehr so viele Spieler verfügbar seien. Er fügt hinzu, dass auf den Rechnern des Netzwerks während der Veranstaltung pornografische Webseiten oder solche mit Wettangeboten indexiert seien. Wer diese Seiten ansteuere, werde auf kika.de umgeleitet. Zudem werde sichergestellt, dass niemand unter 18 Jahren einen Blick auf die Bildschirme vor Ort werfen könne. Dies gelte auch für etwaige Veranstaltungen im Public-Viewing-Bereich; dann werde mit Molton gearbeitet. Das Thema Alkohol spiele auf den Veranstaltungen der Messe Husum keine große Rolle.

Herr Shamsrizi ergänzt, das „Wacken Open Air“ habe sich als primären Partner für all diese Aktivitäten bewusst die ESL gesucht. Diese sei auch international einer der größten und wichtigsten Player und achte auf die Einhaltung der entsprechenden Vorgaben. Wohl niemand habe die Absicht, die vom Abg. Dr. Dolgner beschriebenen Grenzen einzureißen.

Herr Bjørn-Lüthi betont die Rolle, die E-Sport spielen könne, wenn es darum gehe, die jungen Menschen in der Region zu halten beziehungsweise die Region für künftige Arbeitskräfte attraktiv zu gestalten, damit nicht alle in die Großstädte abwanderten. In Dänemark werde auf verschiedene Art und Weise mit dem Thema E-Sport umgegangen. In Kopenhagen spiele der kommerzielle Aspekt die entscheidende Rolle; es gehe auch darum, Touristen anzulocken. „Grassroots“-Ansätze kämen in Kopenhagen nicht zum Tragen. In Odense liege der Schwerpunkt auf der Verbindung von E-Sport und Robotik. Dort seien auch Schulen in E-Sport eingebunden. Aarhus gehe wiederum einen anderen Weg. Den Hintergrund bilde die

Erfahrung, dass immer weniger junge Leute an traditionellen Sportklubs interessiert seien. Daher werde E-Sport als Brücke angesehen, um das Interesse zu steigern. Auch die Handballvereine verlören Mitglieder. Ein Grund sei die Fokussierung auf die Elite. Wer 14 Jahre alt sei und als gut befunden werde, könne in das erste Team wechseln. Wer als zu schlecht eingestuft werde, müsse in die zweite Mannschaft wechseln; dann sei Schluss.

Eine wichtige Maßnahme seitens der Politik, um E-Support zu unterstützen, bestehe in dessen Anerkennung. Seit dem Bestehen von E-Sport, das heißt seit drei Generationen, hörten die jungen Menschen, dass E-Sport schlecht für sie sei. Dies müsse aufhören.

Als zweite wichtige Maßnahme komme das Initiieren von Pilotprojekten in Betracht. Dann könne beobachtet werden, wie sich E-Sport von selbst entwickle. In Dänemark gebe es für E-Sport-Klubs selbst keine politische Unterstützung. "Grassroots"-Ansätze spielten die entscheidende Rolle. In Süd-Dänemark gebe es 28 E-Sport-Klubs; der jüngste, TSV Løgumkloster, sei im Januar gegründet worden. Der Verein habe 25 Mitglieder und verfüge über 10 Computer.

Es gebe jedoch eine wichtige Einschränkung: Die Qualität des Trainings in den Klubs lasse zu wünschen übrig; die Struktur dahinter zerfalle. Von vielen Mitgliedern werde die Frage gestellt, warum sie angesichts dessen in den Klub gehen sollten, wenn sie auch online beziehungsweise von zu Hause aus trainieren könnten. In Sønderborg Kommune gebe es mittlerweile vier E-Sport-Klubs. Einer sei in einer der größten Schulen vor Ort beheimatet. Der Klub mit dem größten Erfolg sei „Sønderborg eSports“. Dennoch habe auch dieser Klub deutlich gemacht, dass er in der untersten Liga starten wolle, um den sozialen Aspekt zu betonen. Wer besser werden wolle, könne selbstverständlich entsprechend trainieren.

Als er, Herr Bjørn-Lüthi, jüngst in Aarhus gefragt worden sei, wie dem E-Sport geholfen werden könne, habe er geantwortet, dass es nicht ausreiche, einfach allen Vereinen mehr Geld zu geben. Die Gründung eines Vereins gestalte sich in Dänemark sehr einfach. Wichtig sei, dass der Verein auch Zugang zu einem entsprechenden Zentrum bekomme. Die Fußballklubs in Dänemark seien sehr wohl an E-Sport interessiert; 60 % von ihnen lehnten aber Shooting-Games ab. Um erfolgreich eine Elite aufbauen zu können, bedürfe es der Entdeckung und Förderung von Talenten. Dazu müssten im Umfeld auch kleinere E-Sport-Vereine ihren Platz haben; im Fußball und im Handball sei es ähnlich. - Der Bau von E-Sport-Zentren könne also als wichtige Forderung festgehalten werden.



Grundsätzlich müsse vor dem Start eines Projektes beziehungsweise einer Förderung geklärt werden, wohin der Weg führen solle, das heißt ob der „Grassroots“-Ansatz, der Eliten-Ansatz oder ein Mix aus beidem angestrebt werde. Vielleicht solle die Region auch nur ein bestimmtes Image erhalten, damit sie für Arbeitskräfte attraktiver oder für Touristen interessanter werde.

Herr Simoneit betont, auch für die FH Westküste stehe in Sachen E-Sport nicht die Elitenförderung im Vordergrund. Ziel sei es, dass die gesamte Region profitiere und sich profilieren könne. In der Region gebe es momentan, überspitzt formuliert, nur Wind und Tourismus. Die Region Westküste könne mit E-Sport ein Thema besetzen, mit dem ihre Attraktivität nicht nur für Touristen, sondern auch für die jungen Menschen vor Ort gesteigert werden könne. Der Gedanke, E-Sport-Zentren zu bauen, habe durchaus schon eine Konkretisierung erfahren. In Heide gebe es die Überlegung, in das städtebauliche Projekt „Karree 100“ auch ein Gaming-Haus zu integrieren, um entsprechenden Vereinen beziehungsweise Clans - die Organisationsform sei nicht immer der Verein - die Möglichkeit zu geben, zu spielen und unter Gleichgesinnten sozial aktiv zu sein. Die FH Westküste halte solche Ansätze für förderungswürdig.

Die FH Westküste stelle sich ebenfalls die Frage, wie die privatwirtschaftlichen Akteure der Gaming-Industrie in die weiteren Überlegungen zur Erhöhung der gesellschaftlichen Akzeptanz des E-Sports eingebunden werden könnten. An den Kosten, die diese Anstrengungen mit sich brächten, seien auch diejenigen zu beteiligen, die mit E-Sport Geld verdienten. Ein Beispiel seien die Kosten für die Suchtprävention. In diesem Zusammenhang gehe es also nicht darum, eine Partnerschaft in dem Sinne einzugehen, dass die Unternehmen nur ihre Produkte präsentieren könnten. Herr Sachs habe zu Recht auf das Verursacherprinzip hingewiesen. In dem Prozess des Aufbaus der E-Sport-Akademie werde auch dieser Punkt eine wichtige Rolle spielen.

Abg. Wagner-Bockey schildert ihren Eindruck, die Diskussion in dieser Anhörung habe sich von der dogmatischen Frage nach der Unterscheidung zwischen Gaming und Sport, die im Vormittagsteil eine große Rolle gespielt habe, wegbewegt. Nunmehr stehe die pragmatische Frage im Vordergrund, wie neben der wirtschaftlichen Nutzbarmachung von E-Sport auch ein sozialer Nutzen für die Gesellschaft generiert werden könne. Konsens herrsche sicherlich darüber, dass E-Gaming Teil der Freizeitkultur geworden sei und damit schon als solches einen gewissen Wert habe. Im Ergebnis dieser Anhörung plädiere sie, Abg. Wagner-Bockey, dafür, die Frage, wo E-Gaming beziehungsweise E-Sport hingehöre, von der Frage nach der

möglichen Nutzbarmachung zu trennen. Der DOSB und der Landessportverband hätten signalisiert, dass sie E-Gaming beziehungsweise E-Sport in ihren Vereinen nicht darstellen könnten oder dass sie maximal „FIFA“ spielen wollten. Angesichts dessen bestehe für die Politik der erste Schritt darin, dies anzuerkennen und sich dann um den Rest zu kümmern.

Die Vorsitzende, Abg. Ostmeier, erinnert daran, dass sie im Rahmen der „Digitalen Woche Kiel“ in der Halle 400 den Vortrag mit dem provokanten Titel „Dota 2 im Klassenzimmer“ von Herrn Bjørn-Lüthi gehört habe; der Abg. Hansen sei ebenfalls anwesend gewesen. Eine zentrale These des Vortrags habe gelautet, die Debatte über E-Sport nicht auf den Wortbestandteil „Sport“ zu beschränken. Im Rahmen seiner Präsentation habe Herr Bjørn-Lüthi unter Bezugnahme auf drei Ellipsen hervorgehoben, dass Sport im Sinne des DOSB nur einen kleinen Teil von E-Sport ausmache. Die Debatte dürfe auch deshalb nicht auf die Sportfrage verkürzt werden, weil der DOSB selbst entscheiden könne, wen er aufnehmen wolle und wen nicht. Im privaten Bereich entscheide auch jeder selbst, wen er in sein Haus lasse. Herr Bjørn-Lüthi werde gebeten, noch umfassender auf die Rolle von E-Sport an den Schulen und im Bildungsbereich generell einzugehen. Ihre Kinder - Jungen - hätten sich über den Vortrag jedenfalls sehr gefreut, auch wenn sie sie, Abg. Ostmeier, nicht mehr fragen müssten, da sie schon aus dem Haus seien.

Herr Shamsrizi erklärt, er halte die angedachte Trennung nicht für sinnvoll, auch wenn dies eine Zeit lang opportun erschienen sei. Wer die Trennung fordere, mache es sich zu einfach. Vor einigen Wochen habe er im Rahmen eines Seminars an der Leuphana-Universität eine Veranstaltung abgehalten zu dem Thema, wie Gaming die Gesellschaft verändere. Ungefähr ein Drittel der jungen Menschen habe sich vorstellen können, E-Sportler zu werden. Ein Teil dieser Veranstaltung sei von Prof. Dr. Günther Strunk aus Hamburg übernommen worden, der sich diesem Thema aus steuerlicher Sicht genähert habe. Es sei keineswegs so gewesen, dass vonseiten der jungen Leute kein Interesse an diesem Thema signalisiert worden wäre. Schon nach wenigen Minuten habe ein Student sich mit der Frage gemeldet - er habe diese Frage nach eigenem Bekunden für einen Freund gestellt -, wie sich die Situation darstelle, wenn sein Freund bei einem Turnier etwas gewonnen habe und jetzt, da er einen kleinen Computer-Fachhandel als Sponsor gefunden habe, eine Tastatur zugeschickt bekomme. Plötzlich seien beide Ebenen sehr nahe beieinander gewesen, weil dieser junge Mensch gefragt habe, welche Konsequenzen es habe, wenn ihn jemand sponsere. In diesem Zusammenhang stelle sich nämlich auch die Frage nach der Versteuerung. Insofern bestehe ein Unterschied zu den Amateurbereichen anderer Sportarten. Im E-Sport sei es schon im

Amateurbereich möglich, relativ viel Geld zu verdienen. Das Welteinkommensprinzip sei zwar bekannt; dennoch sei diese Frage sehr komplexer Natur.

Weitere Fragen tauchten auf. So versuchten einige Clans, ihre Teammitglieder in der Künstlersozialkasse unterzubringen; andere versuchten, ihnen Festanstellungen zu geben. Die ESL und die anderen großen, wirtschaftlich motivierten Organisationen hätten mit diesen Fragen sicherlich kein Problem mehr, da sie sie für sich durchdekliniert hätten. Es gehe letztlich darum, auch diejenigen zu schützen, die schon in jungen Jahren angesichts ihres Erfolgs mit Fragen konfrontiert würden, die sich nicht gestellt hätten, wenn sie in diesem Alter zum Beispiel Zehnkämpfer gewesen wären. Um diese jungen Menschen kümmere sich im Moment noch niemand.

Abschließend führt Herr Shamsrizi aus, es sei zwar formal so geregelt, dass der DOSB, obwohl er faktisch eine hoheitliche Organisation darstelle, sich seine Mitglieder selbst aussuchen könne; demokratietheoretisch bleibe diese Regelung aber mehr als zweifelhaft. Nicht nur er komme zu dieser Einschätzung. Auf einen Einwand der Vorsitzenden, Abg. Ostmeier, erwidert Herr Shamsrizi, es sei das vornehme Recht der politischen Philosophie, sich nicht am rechtlichen Status quo festhalten zu müssen. - Die Vorsitzende, Abg. Ostmeier, regt an, die Debatte über die Position des DOSB an dieser Stelle nicht weiterzuführen.

Herr Bjørn-Lüthi betont die Notwendigkeit, sich stets die Bedeutung des Buchstabens „E“ in E-Sport - „Electronic“ - vor Augen zu halten. Der Körper bewege sich auf eine spezielle Art und Weise. Was die Unterscheidung zwischen Sport und Gaming angehe, so könne auf den Fußball Bezug genommen werden: Wer richtig Fußball spielen und entsprechend trainieren wolle, trete einem Verein bei. Wer auf dem Bolzplatz spiele, wolle nur Spaß haben. Gaming sei kein Sport; es werde nur zum Spaß betrieben.

Wer die Frage nach der Motivation stelle, solle gedanklich in seine Kindheit zurückgehen und sich fragen, warum er oder sie mit dem Sport begonnen habe. Möglicherweise hätten die Eltern den Sport ausgesucht. Vielleicht hätten die Freunde den Sport ausgeübt. Als dritte Möglichkeit komme in Betracht, dass nach der zufälligen Teilnahme, zum Beispiel an einem Fußballspiel, das Interesse gewachsen sei. Wer dann besser werden wolle, spiele nicht mehr auf der Straße, sondern in einem Verein. Dort finde strukturiertes Training statt, dort könne von anderen gelernt werden. Ähnlich verhalte es sich im E-Sport.

Beim Wechsel zu einem Verein komme ein weiterer Aspekt zum Tragen. Dort gehe es um das Spielen im Team. Dies gelte auch für den E-Sport. Es komme vor, dass Kinder und Jugendliche, die an sich gut spielten, im Team versagten, weil die Kommunikation mit den anderen nicht funktioniere. Sie müssten erst lernen, im Team mit anderen zu spielen. Ähnliches sei aus dem Fußball bekannt. Die jungen Leute müssten erst mit den grundlegenden Aspekten des Verteidigungs-, Mittelfeld- und Angriffsspiels vertraut sein, bevor sie in einer echten Mannschaft spielen könnten.

Seine zweijährige Tochter wisse schon, wie am Computer gespielt werden könne. Sie habe sich diese Fähigkeiten selbst beigebracht und sei in manchen Belangen schon besser als er, so Herr Bjørn-Lüthi weiter. Voraussetzung sei aber ein eigenes Interesse des Kindes an dem Thema. Seine Tochter habe auch andere alterstypische Interessen wie Klettern. Im Alter von 8 oder 10 Jahren werde sie selbst entscheiden können, welchen Sport sie weiterhin ausüben wolle. Die Eltern könnten dann nur noch ihre Einschätzung dazu äußern.

Aus Dänemark und den Niederlanden sei bekannt, dass zahlreiche Kinder im Alter von 14 oder 15 Jahren sich nicht mehr für klassischen Sport interessierten. Möglicherweise sei der klassische Sport für sie zu langweilig. Ein wesentlicher Grund liege aber in dem Fokus auf der Elitenförderung, das heißt in der Zuweisung zur ersten oder zur zweiten Mannschaft. Im E-Sport entscheide der Player selbst, in welcher Liga er spielen wolle.

Auf eine Nachfrage der Vorsitzenden, Abg. Ostmeier, antwortet Herr Bjørn-Lüthi, bisher hätten sich 30 % aller Schulen in Dänemark dafür entschieden, E-Sport zu unterrichten. In den meisten dieser Schulen gehe es um „Counter-Strike“ und „League of Legends“. Der zentrale Grund sei gewesen, dass die Kinder nach einem solchen Unterrichtsangebot gefragt hätten. Das Interesse sei einfach da. Im Verlaufe des Unterrichts sei deutlich geworden, dass zahlreiche Aspekte des klassischen Sports sich im E-Sport wiederfänden. Dazu zähle insbesondere das Erfordernis der Kommunikation mit den anderen Spielern. Wiederum einige Zeit später hätten sich einige Schüler entschieden, diesen Unterricht nicht mehr zu besuchen, weil die Lehrer beziehungsweise Instrukteure nicht gut genug gewesen seien. Diese Schüler hätten das Interesse gehabt, mehr zu lernen und noch besser zu werden. Mittlerweile habe der Campus Vejle ein sehr gutes Konzept entwickelt. Aus ganz Dänemark kämen in jedem Jahr 72 neue Schüler nach Vejle; denn dort gebe es ein wirklich gutes Trainerteam. Neben dem E-Sport werde eine vollwertige Ausbildung angeboten. Die an E-Sport Interessierten

suchten die Ausbildungs- beziehungsweise Trainingseinrichtungen auf, die hohe Qualität anbieten. Gamen könnten sie auch zu Hause.

Die Vorsitzende, Abg. Ostmeier, erinnert an die Äußerung von Frau Godt im Vormittagsteil dieser Anhörung, dass gut qualifizierte Lehrer unbedingt notwendig seien. Sonst könne es vorkommen, dass die Schüler besser qualifiziert seien als die Lehrer. Möglicherweise seien die Lehrer in Dänemark schon länger und damit besser mit dem Thema E-Sport vertraut als ihre Kollegen in Deutschland.

Herr Bjørn-Lüthi ergänzt, zu Beginn seien einfach junge Leute, die gut im Gamen gewesen seien, angeworben worden. Von strukturiertem Lehren habe damals noch nicht gesprochen werden können. Daraufhin hätten einige Lehrer gesagt, dass dies nicht wahr sein könne, und damit begonnen, es selbst zu lernen. Bisher sei es aber immer noch so, dass die meisten Trainer beziehungsweise Instruktoren ursprünglich aus der Welt des Gamings kämen. Dass es sich meist nicht um ausgebildete Lehrer handele, könne gelegentlich zu Problemen führen. Ähnlich stelle sich die Situation aber auch in klassischen Sportarten dar. Für den Schulunterricht in Handball oder Fußball würden oftmals Handballspieler oder Fußballspieler angeworben.

Herr Shamsrizi thematisiert abschließend den Gender-Aspekt von E-Gaming beziehungsweise E-Sport. Die erste Studie, die sich damit beschäftigt habe, komme relativ belastbar zu dem Ergebnis, dass sich Gamerinnen - unabhängig davon, ob sie institutionalisiert spielten oder das Gaming als privates Hobby betrieben - signifikant überdurchschnittlich häufig für MINT-Studiengänge entschieden. Obwohl diese Frage nicht aufgeworfen worden sei, wolle er, Herr Shamsrizi, auf diesen wichtigen Aspekt hinweisen. E-Sport-Förderung bewirke möglicherweise auch Förderung der Gender-Equality.

### **Gewerkschaft Erziehung und Wissenschaft - Landesverband Schleswig-Holstein**

Astrid Henke, Vorsitzende

[Umdruck 19/1573](#)

Frau Henke, Vorsitzende der Gewerkschaft Erziehung und Wissenschaft Schleswig-Holstein, trägt den Inhalt der schriftlichen Stellungnahme, [Umdruck 19/1573](#), vor.

\*\*\*

Abg. Harms merkt an, richtig sei aus seiner Sicht, dass es mehr Sportunterricht in den Schulen des Landes gebe müsse. Er möchte wissen, ob aus Sicht von Frau Henke die Möglichkeit gesehen werde, E-Sport auch medienpädagogisch wertvoll in den Schulalltag einzubinden. Viele Schulen seien ja Stadtteil- und Kulturzentrum und Schule zugleich. - Abg. Peters fragt ergänzend, ob nicht auch von Frau Henke die Potenziale, die den ganzen Tag über in der Anhörung von vielen Anzuhörenden beim E-Sport gesehen würden, geteilt würden. - Auch Abg. Hansen weist auf die Potenziale des E-Sports hin, die im Laufe des Tages von vielen Anzuhörenden dahin gehend betont worden seien, dass insbesondere mit organisiertem E-Sport auch die Bewegung von Kindern und Jugendlichen gefördert werden könne. - Frau Henke betont, die Gewerkschaft Erziehung und Wissenschaft habe sich nicht gegen E-Sport ausgesprochen, sondern lediglich gegen eine besondere Förderung der Landesregierung des E-Sports, solange der Schulsport in den schleswig-holsteinischen Schulen nicht stärker im Fokus stehe und dessen Grundlagen ausreichend gesichert seien. Sicherlich sei es in Ordnung, wenn man in Schulen beispielsweise auch eine Arbeitsgemeinschaft zum E-Sport anbiete, denn E-Gaming und E-Sport sei Teil der Jugendkultur. Dazu gehöre auch, dass das im Unterricht thematisiert werde. Sie halte es jedoch für schwierig, vor dem Hintergrund der aktuellen schulischen Situation in Schleswig-Holstein hierfür Lehrerstunden zur Verfügung zu stellen. Die GEW spreche sich deshalb dafür aus, in der derzeitigen Situation der Schulen keine Ressourcensteuerung in Richtung E-Sport vorzunehmen.

Auf Nachfrage von Abg. Ostmeier bestätigt Frau Henke, dass das Thema E-Gaming und E-Sport durchaus von den Schülerinnen und Schülern in der Schule thematisiert werde. Bei ihr sei jedoch nicht der Eindruck entstanden, dass es sich dabei für die Jugendlichen um ein sozusagen brennendes Thema handele.

Der Ausschuss schließt damit seine mündliche Anhörung ab.

**2. Stellungnahme in dem Verfahren vor dem Landesverfassungsgericht betreffend Teilablehnung der Volksinitiative zum Schutz des Wassers (Verbot von Fracking) wegen Unzulässigkeit - Az. LVerfG 2/18 -**

Schreiben des Präsidenten des Schleswig-Holsteinischen Landesverfassungsgerichts vom 13. Dezember 2018

[Umdruck 19/1881](#)

Die Vorsitzende, Abg. Ostmeier, führt einleitend aus, gegen die Entscheidung des Landtags, die Zulässigkeit der Volksinitiative zum Schutz des Wassers teilweise abzulehnen, hätten die Vertrauenspersonen nach § 9 Volksabstimmungsgesetz das Landesverfassungsgericht angerufen. Der Landtagspräsident habe dem Innen- und Rechtsausschuss das Schreiben des Präsidenten des Landesverfassungsgerichts vom 13. Dezember 2018, Umdruck 19/1881, mit der Bitte zugesandt, gegenüber dem Landtag eine Empfehlung dazu abzugeben, ob er diesem Verfahren beitreten oder in dem Verfahren eine Stellungnahme abgeben wolle.

Sie trägt sodann den Entwurf eines Beschlussvorschlags der Landtagsverwaltung vor, mit dem vorgeschlagen werde, dass der Landtag eine Stellungnahme abgebe, dem Verfahren beitrete, den Landtagspräsidenten bitte, einen Verfahrensbevollmächtigten zu bestellen und in der Stellungnahme zum Ausdruck gebracht werden solle, dass die Anträge zurückzuweisen seien.

Abg. Brockmann erklärt, man habe sich am Rande der heutigen Sitzung interfraktionell darauf verständigt, dem Landtag in diesem Verfahren zu empfehlen, eine Stellungnahme abzugeben, in der auf die aus [Drucksache 19/1016](#) ersichtliche, von der Mehrheit des Landtags beschlossene, Auffassung verwiesen werde, und den Präsidenten des Schleswig-Holsteinischen Landtags zu bitten, vor dem Landesverfassungsgericht für eine Vertretung durch den Wissenschaftlichen Dienst zu sorgen.

Abg. Dr. Dolgner erläutert den interfraktionellen Beschlussvorschlag, der von der SPD mitgetragen werde, dahin gehend, dass es in der Frage der Zulässigkeit der Volksinitiative bekanntermaßen unterschiedliche Wertungen der Koalitionsfraktionen und der Opposition gebe. In der Vergangenheit sei es seiner Ansicht nach üblich gewesen, in entsprechenden parlamentarischen Streitfällen, die dann dem Verfassungsgericht zur Entscheidung vorgelegt worden seien - zum Beispiel bei der Normenkontrollklage zum FAG -, als Landtag bewusst auf die Abgabe einer Stellungnahme zu verzichten. In diesem Fall sei die SPD-Fraktion aber

bereit, dem eben von Abg. Brockmann vorgetragenen Kompromissvorschlag zuzustimmen, mit dem vorgesehen werde, dass sich der Landtag vor dem Landesverfassungsgericht durch den Wissenschaftlichen Dienst des Landtags vertreten lasse und in der Stellungnahme des Landtags auf die bereits bekannten Argumente des Beschlusses zur Teilablehnung der Zulässigkeit der Volksinitiative durch den Landtag, [Drucksache 19/1016](#), zu verweisen.

Abg. Peters weist darauf hin, dass zu dem von Abg. Brockmann vorgetragenen Beschlussvorschlag auch Abg. Rossa, der jetzt nicht mehr anwesend sei, seine Zustimmung signalisiert habe.

Frau Dr. Riedinger, Wissenschaftlichen Dienst, sieht auf Nachfrage der Vorsitzenden keine rechtlichen Bedenken, die gegen die Verabschiedung des interfraktionellen Beschlussvorschlags sprechen, weist aber darauf hin, dass der Verwaltungsvorschlag mit dem Beitritt zu dem Verfahren dem Landtag als dann Verfahrensbeteiligter mehr Gestaltungsspielraum eröffnen würde.

In der anschließenden Abstimmung empfiehlt der Ausschuss dem Landtag einstimmig, wie folgt zu beschließen:

1. Der Schleswig-Holsteinische Landtag gibt eine Stellungnahme in dem oben genannten Verfahren ab.
2. In der Stellungnahme wird auf die aus [Drucksache 19/1016](#) ersichtliche, von der Mehrheit des Landtags beschlossene, Auffassung verwiesen.
3. Der Präsident des Schleswig-Holsteinischen Landtags wird gebeten, für eine Vertretung durch den Wissenschaftlichen Dienst vor dem Landesverfassungsgericht zu sorgen.



### **3. Beschlüsse der 32. Veranstaltung „Jugend im Landtag“ vom 25. November 2018**

#### [Umdruck 19/1739](#)

Die Ausschussmitglieder bitten die Fraktionen, sich mit den Beschlüssen der 32. Veranstaltung „Jugend im Landtag zu befassen und gegebenenfalls parlamentarische Initiativen daraus zu entwickeln. Außerdem wird vereinbart, in eine der nächsten Sitzungen einen Vertreter der Veranstaltung einzuladen, um über die Beratungen zu berichten, die thematisch den Innen- und Rechtsausschuss betreffen.

#### **4. Verschiedenes**

Die Vorsitzende, Abg. Ostmeier, informiert darüber, dass die für den 30. Januar 2019 vorgesehene mündliche Anhörung zum Thema Abschiebungshaftvollzugsgesetz voraussichtlich ganztätig von 10 bis circa 19 Uhr in Anspruch nehmen werde.

Die Ausschussmitglieder kommen überein, am 6. Februar 2019, 14 Uhr, eine zusätzliche Sitzung des Innen- und Rechtsausschusses vorzusehen.

Die Vorsitzende, Abg. Ostmeier, schließt die Sitzung um 16:40 Uhr.

gez. Barbara Ostmeier  
Vorsitzende

gez. Dörte Schönfelder  
Geschäfts- und Protokollführerin