



## **Bericht**

der Landesregierung

### **Bericht zu eSport-Initiativen**

19/1615

Federführend ist das Ministerium für Inneres, ländliche Räume und Integration

## 1. Ausgangslage

Die im Koalitionsvertrag von CDU, Bündnis90/DIE GRÜNEN und FDP gewählte Aussage zum eSport ist breit aufgestellt und klammert eine konkrete Definition von eSport aus. Diesen Koalitionsvertrag der regierungstragenden Parteien berücksichtigend ist auch die Herangehensweise der schleswig-holsteinischen Landesregierung differenziert konzipiert worden.

Zur Verwendung der Haushaltsmittel, die der Gesetzgeber zum Haushaltsjahr 2019 dem Ministerium für Inneres, ländliche Räume und Integration für den Bereich des eSport und seiner Facetten zugewiesen hat, wurde im April 2019 eine differenzierte Förderrichtlinie entwickelt und im Amtsblatt (Amtsblatt. SH 2019, 448) veröffentlicht. Sie nimmt die unterschiedlichen Facetten von eSport auf. Eine Trennung von eSport zu Gaming ist sinnvoll, in Randbereichen aber nur schwer absolut trennscharf umsetzbar.

Zur eSport-Förderung des Landes aus dem Titel 0402 883 06, die auch zukünftig nicht aus den allgemeinen Sportfördermitteln erfolgen wird, gehören die elektronischen Sportsimulationen, aber auch darüberhinausgehend die Bereiche<sup>1)</sup>, die sich alle wettkampforientiert an ein klares Regelwerk halten. Die Förderung von eSport in Schleswig-Holstein steht damit nicht in Konkurrenz mit der Sportförderung, sondern ist ein eigenständiger Prozess. Sie steht auch nicht in Konkurrenz zu dem Ziel, dass Kinder sich bewegen und Sport treiben sollen. Wo sich die Förderung des eSport durch das Land Schleswig-Holstein an Kinder und Jugendliche richtet, sind die Erlangung von Medienkompetenz und Mediensucht-Prävention Fördervoraussetzung. ESport ist dabei aber nicht als Jugendtrend zu verstehen. Es handelt sich vielmehr um eine gesamtgesellschaftliche Entwicklung, die in allen Altersklassen Begeisterung findet.

---

1) Das Regelwerk im eSport beschreibt einerseits die Turniere und Ligen (Wettkampffregeln) und andererseits die inhärenten Regeln der Spielmechanik (Spielregeln). Der geförderte eSport benötigt beide Regelsätze. Im Gaming gibt es ausschließlich Spielregeln. Beispiele der Regulierung im eSport:

- ESL Meisterschaft: <https://pro.eslgaming.com/deutschland/regeln/>
- SINN-League: [https://www.summoners-inn.de/de/statics/general\\_league\\_rules](https://www.summoners-inn.de/de/statics/general_league_rules)
- 99Damage: [https://csgo.99damage.de/de/leagues/info/league\\_rules](https://csgo.99damage.de/de/leagues/info/league_rules)

In den Regelwerken finden sich umfangreiche Betrachtungen zu Themen wie Doping, Matchfixing (Spielmanipulation) oder Alkoholkonsum, aber auch Regeln der Punktevergabe oder Teilnahmebedingungen.

## **2. Derzeitiger Planungsstand zur eSport-Akademie an der Fachhochschule Westküste in Heide.**

Die Fachhochschule Westküste hat Anfang des Jahres ein Konzept für ein „Bildungsinstitut zur Förderung des verantwortungsvollen Umgangs mit eSport“ (Arbeitstitel) entwickelt, das nun innerhalb der Landesregierung ausgewertet wird.

Das Konzept skizziert im Wesentlichen die Einrichtung einer eSport-Akademie als neu zu gründendes Bildungsinstitut zur Förderung des verantwortungsvollen Umgangs der Nutzerinnen und Nutzer mit eSport und Gaming als neuer Sparte der Unterhaltungsindustrie und damit eines neuen Wirtschaftszweigs, der sich mittlerweile etabliert hat. Das Institut könnte dabei als Informations-Dienstleister für die Branche eSport und als wissenschaftliches Zentrum zur Erforschung des Phänomens eSport verstanden werden. Das Konzept soll die Grundlage zum Aufbau eines strukturierten Rahmens bilden, innerhalb dessen mit wissenschaftlicher Begleitung in Schleswig-Holstein Angebote geschaffen werden sollen, die sich an Amateur-eSportler/innen, Übungsleiter/innen und Trainer/innen, Eltern, Schulen, Senioren/innen und Branchenfremde wenden. Es sollen mit wissenschaftlicher Begleitung Angebote für diese Zielgruppen geschaffen werden. Dabei ist im Bereich der hier adressierten Fort- und Weiterbildung zu beachten, dass diese nach den Regelungen des Hochschulgesetzes Schleswig-Holstein subventionsfrei zu erfolgen hat.

Die in der Akademie vorgehaltenen Informations- und Weiterbildungsangebote sollen durch wissenschaftliche Studien zum Thema eSports und Gaming unterstützt werden, die Akademie soll Kompetenzträger für das Thema werden. Die Organisation der e-Sports-Akademie soll dem Prinzip „form follows function“ folgen. Die Leitung der Akademie soll einer Geschäftsführung obliegen, ein Beirat soll diese beraten und in grundlegenden die Akademie betreffenden sowie finanziellen Fragen entscheiden. Eine an die Geschäftsführung angedockte wissenschaftliche Leitung soll sicherstellen, dass die scientific community in die Arbeit der Akademie eingebunden ist bzw. diese befördert.

Das Konzept sieht vor, die Akademie als Bildungseinrichtung im Sinne von § 19 Weiterbildungsgesetz anzuerkennen.

Innerhalb des Gesamtkonzepts verfolgt die FH Westküste für sich unter anderem in einem Modul „scientific community“ das Ziel, die Akademie zu einem Kristallisationspunkt für die eSports-scientific community auszugestalten. Diese soll sicherstellen, dass Forschung und Wissenstransfer zum Thema eSport geleistet werden. Dabei versteht sich die Akademie als Bindeglied zwischen der Forschung und der Umsetzung von Projekten in die Praxis.

Zur weiteren Beförderung des Themas ist seitens der Fachhochschule Westküste ein Schwerpunkt eSport-Business im Studiengang Betriebswirtschaftslehre in Vorbereitung, der (vorbehaltlich der notwendigen Gremienbeschlüsse) ab Wintersemester 2020/21 angeboten werden soll.

Die Fachhochschule plant zudem Veranstaltungen im Bereich eSport und betreibt weiterhin bundesweite Marktforschung zum Thema.

Zwischen dem geplanten Landeszentrum für eSport und Digitalisierung (LEZ SH) in Kiel und der avisierten eSport-Akademie in Heide ist eine konkrete Kooperation in Vorbereitung. Es besteht von beiden Seiten die Bereitschaft, die Ausbildung von eSport-Trainern gemeinsam zu gestalten. Bei Umsetzung der eSport-Akademie würde somit sichergestellt, dass die vom Land Schleswig-Holstein gewünschten Inhalte auf wissenschaftlich fundierter Basis in den eSport einfließen. Weitere Kooperationsfelder, z.B. Konzeption, Durchführung/Begleitung von eSport-Angeboten als Breitensport werden mit dem eSport-Landeszentrum diskutiert.

Die weitere Umsetzung des Konzeptes ist abhängig davon, ob eine tragfähige Finanzierung für das Vorhaben sichergestellt werden kann. Zu diesem Zweck sollen zunächst die wirtschaftlichen Aspekte des eSport und Gaming, aber auch die weiteren gesellschaftlichen Chancen und Risiken des eSport genauer untersucht werden. Erst im Anschluss erfolgt eine Positionierung der Landesregierung zum Konzept und zur Frage der Förderfähigkeit der Akademie, insbesondere auch unter dem Blickwinkel der Wirtschaftsförderung. Derzeit sind keine Haushaltsmittel für die Förderung von eSport und Gaming in den Jahren ab 2020 eingeplant.

Im weiteren Verfahren beabsichtigt die Landesregierung die Vergabe einer entsprechenden wissenschaftlichen Begleitung des eSport bzw. einer externen Beratung, die Grundlage für eine ganzheitliche Betrachtung des eSport in Schleswig-Holstein sein soll. Haushaltsmittel für diese wissenschaftliche Begleitung stehen für das Jahr 2019 bereit.

### **3. Derzeitiger Planungsstand zur Einrichtung eines Landeszentrums für eSport und Digitalisierung Schleswig-Holstein.**

Das Land Schleswig-Holstein, die Stadt Kiel und der eSport-Bund Deutschland e.V. (ESBD) haben im Februar 2019 die Partnerschaft zur Einrichtung eines Landeszentrums für eSport und Digitalisierung (LEZ SH) in der Landeshauptstadt Kiel vereinbart. Eingebettet in die eSport-Förderung sowie die Digitalisierungsstrategie des Landes wird damit das deutschlandweit erste öffentlich geförderte „eSport-Zentrum“ entste-

hen, welches umfassende Mehrwerte für die Standortpolitik Schleswig-Holsteins und der Landeshauptstadt schafft, die Digitalisierungsbestrebungen im Bereich Sport und Gaming öffentlich sichtbar macht, aber auch für Gesellschaft, Institutionen, Unternehmen und die entsprechend affine Nutzergruppen ein Alleinstellungsmerkmal bietet und damit als Leuchtturm fungiert.

Nach der Vorbereitungsphase mit intensiven Gesprächen mit möglichen Nutzern, Vereinen, Institutionen des Landes Schleswig-Holstein, der Landeshauptstadt Kiel, Unternehmen und möglichen Vermietern, schließt sich derzeit die Phase der konkreten Umsetzung des Projektes an. Am 9. September 2019 wurde anlässlich der 3. Digitalen Woche Kiel das Signet des LEZ SH erstmals öffentlich präsentiert und die Webseite <https://lez.sh> öffentlich gestellt. Darüber hinaus wurde vom LEZ SH vom 11. – 14. September 2019, während der 3. Digitalen Woche, erstmals ein Trainingslager für eSportlerinnen und eSportler angeboten, das der interessierten Öffentlichkeit offenstand. Zugleich präsentierte sich das LEZ SH damit erstmals der Allgemeinheit.

Der Bezug von Räumlichkeiten in prominenter Innenstadtlage von Kiel konnte aufgrund der Mietkosten und/oder möglicher Umbaukosten nicht realisiert werden. Das Kieler Stadt-Marketing, das Innenstadtmanagement und die Kieler Wirtschaftsförderung haben eng mit dem ESBD zusammengearbeitet und mannigfache Hilfe geleistet. Mit einer endgültigen Entscheidung wird bis November 2019 gerechnet.

Im Hinblick auf die langfristige Etablierung des LEZ SH sowie die Umsetzung der Förderziele ist die Sicherstellung der Finanzierung einer Anlaufphase von zentraler Bedeutung. Derzeit stehen Fördermittel des Landes ausschließlich für 2019 zur Verfügung. Die Stadt Kiel hat finanzielle Unterstützung für drei Jahre signalisiert.

Die Schaffung einer physischen Infrastruktur bietet erstmals die Möglichkeit, eSport und Digitalisierung zentral und erlebbar zusammen zu führen. Im Rahmen der geführten Gespräche mit den Projektpartnern des Landes Schleswig-Holstein und der Landeshauptstadt Kiel haben sich folgende Kernziele herausgebildet:

### **Schaffung eines landesweiten Anlaufpunktes**

Das LEZ SH soll in der Landeshauptstadt Kiel eingerichtet werden. Dabei wird vonseiten des ESBD großer Wert auf die Einrichtung einer professionellen Umgebung gelegt, die für verschiedene Nutzergruppen attraktiv ist und eine flexible Angebotsentwicklung zulässt. Zugleich soll das Zentrum nach Möglichkeit äußerlich erkennbar sein und auch der sogenannten „Laufkundschaft“ offenstehen. Das Landeszentrum besteht dabei im Kern aus einer Anzahl von Trainingsräumen, die maßgeblich mit PCs und Konsolen zum eSport-Training ausgestattet sind, 2-3 Studios, die die Live-

Übertragung von Wettkämpfen über Streaming-Technologien ermöglichen, einem Sportraum für Ausgleichssportmaßnahmen während organisierter Trainings und Wettkämpfe sowie einem Bereich, der als Treffpunkt, Aufenthaltsort und Eventfläche nutzbar ist.

### **Einrichtung eines kompetenten Ansprechpartners für eSport**

Mit der Einrichtung des LEZ SH wird eine umfassend aufgestellte und informierte Anlaufstelle geschaffen, die in der Lage ist, Wissen über die genannten Bereiche zu sammeln, zu bündeln, weiterzuentwickeln und ins Land auszustrahlen. Die verschiedenen Akteure Schleswig-Holsteins, die sich nach derzeitigem Stand mit eSport und Gaming beschäftigen oder zukünftig beschäftigen werden, können auf dieses Wissen zugreifen und eigene Kompetenz aufbauen. Insbesondere in Bezug auf die Entwicklung von Angeboten im eSport, unter anderem an der Fachhochschule Westküste, der Messe Husum, in einigen Sportvereinen und medienpädagogischen Trägern ist die praktische Anwendungskompetenz des LEZ SH ein positiver Katalysator.

### **Förderung des sozialen Miteinanders sowie der verantwortungsvollen Nutzung von Videospiele und Wertevermittlung**

Derzeit gibt es nur wenige, zumeist kommerzielle Angebote, die den Nutzern von Videospiele anbieten, gemeinsam ihrem Hobby nachzugehen. In der Konsequenz ergibt sich die vorrangige Nutzung von Online-Angeboten, die aus dem heimischen Zimmer oder der Wohnung ohne physischen Kontakt zu Mitspielern durchgeführt werden. Das LEZ SH bietet in Form der physischen Infrastruktur Hilfe zu diesem IST-Zustand und gibt Anreize zur gemeinsamen Auseinandersetzung mit Videospiele, inklusive eines angeleiteten, verantwortungsvollen Trainings, der Vermittlung von Medienkompetenz, Suchtprävention und Bewegungs- und Ausgleichsangeboten.

Denn positive Einflussmöglichkeiten auf das Spielverhalten von Videospiele sind nachweislich eher gegeben, wenn sie in einer als entspannt wahrgenommenen Umgebung mit authentischen und nahbaren Ansprechpartnern ihrer Passion folgen als im heimischen Zimmer. Zudem hat der ESBD mit seinem Ethik- und Verhaltenskodex eine Grundlage für das Miteinander im eSport definiert, die dem Wirken des LEZ SH zugrunde liegt.

### **Aufklärung und Entwicklung von eSport und Gaming**

Der Begriff eSport ist breiten Teilen der Bevölkerung geläufig oder zumindest begegnet. Die verschiedenen Ausprägungen, ihre Eigenarten, Chancen und Risiken, die genutzten Spiele mit ihren jeweiligen Monetarisierungen, als Beispiel seien hier

Titel mit Lootbox-Systemen<sup>2)</sup> genannt, und auch das spieltitelspezifische System des eSport sind jedoch nur marginal im Bewusstsein verankert. Durch die oberflächliche Bekanntheit des Begriffs und das geringe Wissen über spezifische Auszüge des eSport sind in der Vergangenheit in der Gesellschaft Vorurteile entstanden. Für das LEZ SH ergibt sich daraus die Aufgabe umfassend über den eSport/Gaming und Digitalisierung aufzuklären, die Bereiche zu erklären und mit vorhandenen Herausforderungen kompetent zu arbeiten. Erst mit der vorurteilsfreien Beschäftigung ist es möglich, gesellschaftliche und wirtschaftliche Potenziale für den Wirkungsbereich des LEZ SH zu heben und pauschale Bewertungen von eSportlerinnen und eSportlern sowie Gamern im öffentlichen Diskurs zu vermeiden, in dem man einen sachkompetenten Diskurs stärkt.

### **Vermittlung von Medienkompetenz**

Die Nutzung von Videospielen für Wettkämpfe und Training geht generisch mit der Vermittlung technischer bzw. digitaler Kompetenzen einher. Im eSport und Gaming sind Video-Live-Übertragungen, die Nutzung von Social-Media-Kanälen, Foto- und Videobearbeitungsprogrammen und Tools zur Auswertung des Spielgeschehens Stand der Technik. Mit der Bündelung des Wissens im LEZ SH wird es erstmals möglich, anverwandte Bereiche des eSport sinnvoll in der Breite zu transportieren und interessierten Akteuren zur Verfügung zu stellen.

Darüber hinaus gilt es, sich kritisch mit den genutzten Spielen auseinander zu setzen und insbesondere die Wirkungsweise der Spiele (Spielzeiten, Kosten- und Preisstruktur, Spielanreize) transparent zu gestalten und Gefahren für die eSportlerinnen und eSportler sowie Gamern abzuwenden.

---

2) *Eine Lootbox ist eine virtuelle Kiste in Computerspielen, die eine zufällige Sammlung bestimmter Items und spezielle Gegenstände, enthält. Sie können im Spiel freigeschaltet, gefunden oder gekauft werden. Der Kauf kann dabei entweder durch eine Spielwährung oder durch Echtgeld stattfinden. Quelle: Wikipedia.de*

## **Nutzergruppen**

Das LEZ SH spricht in seiner Tätigkeit verschiedene Nutzergruppen an. Die Kernzielgruppe sind eSport und Gaming-affine Personen, die sich aus einer Altersgruppe von ca. 14 bis 35 Jahren zusammensetzen.

Über die Organisation von Wettkampfveranstaltungen, Training und freizeitorientierten Angeboten findet eine umfassende Einbindung der Zielgruppe statt. Dabei können die Nutzer in verschiedenen Formen organisiert sein, bspw. in einem Sportverein, einer Betriebssportgruppe, einem Leistungskader oder als lose Gruppe.

Eine zweite Nutzergruppe stellen Menschen dar, die in Verbindung zur Kernzielgruppe stehen. Insbesondere betrifft dies Eltern, pädagogisches Personal oder Vereinsvertreter. Bei dieser Nutzergruppe stehen die Erläuterungen im Vordergrund, was eSport und Gaming ist, wie mit verschiedenen Fragestellungen der praktischen Umsetzung umgegangen werden kann und welche Problemstellungen und -lösungen existieren.

Weitere Nutzergruppen bestehen beispielsweise aus Senioren, für die altersgerechte und aktivierende Angebote geschaffen werden, Eltern, die Beratung suchen, juristischen Personen und Institutionen, wie zum Beispiel Jugendhilfeeinrichtungen, denen Fragestellungen des eSport erläutert werden können oder auch Sport- und eSport-Vereinen, die eigene Angebote aufbauen möchten. Insgesamt ist das LEZ SH darauf fokussiert, möglichst große Teile der Bevölkerung einzubinden, Verständnis und Wissen zu vermitteln und zwischen den Generationen Brücken zu bauen.

## **Spitzenförderung**

Athleten des Nachbarlandes Dänemark gelten in Teilen des eSport und des Gaming als absolute Weltspitze, ebenso ist Südkorea als Heimat weltweit führender Spieler und Teams bekannt. So konnte das dänische Profi-Team Astralis (Counter-Strike) zwischen November 2018 und April 2019 32 Partien für sich entscheiden, dem gegenüber stand eine Niederlage. Der ehemalige Ministerpräsident Lars Løkke Rasmussen erkannte diese Leistung mit einem Besuch bei besagtem Team an und eröffnete 2018 offiziell das größte Turnier in Dänemark.

Auch in Schleswig-Holstein gibt es Talente, die den Weg zum weltweit bekannten Profi meistern könnten. Die Aufgabe des LEZ SH ist es, durch den Aufbau eines Kader- und Scoutingsystems, diese Talente zu finden, auszubilden und ihre sportliche wie auch persönliche Entwicklung zu fördern. Der Austausch von dänischen und



Schleswig-Holsteinischen Spielerinnen und Spielern kann überdies die nachbarschaftlichen Beziehungen auch im Bereich des eSport und Gaming fördern.

### **Spiele / Spielinhalte**

Die Zahl der im Bereich eSport und Gaming angewandten Videospieletitel liegt im hohen zweistelligen Bereich, wobei sich diese Spiele grob einteilen lassen in die Kategorien MOBAs (Multiplayer Online Battle Arena; Beispiele: League of Legends, Dota 2), Echtzeit-Strategiespiele (Beispiel: StarCraft 2), Taktik-Shooter (Beispiele: Counter-Strike, Call of Duty) und sportbasierte Spiele (Beispiel: EA FIFA Sports). Hinzu kommen verschiedene Anwendungen, die sich diesen Kategorien nicht direkt zuordnen lassen, so sind bspw. Bewegungsspiele (Wii oder VR-Anwendungen wie Beat Saber) im eSport nicht vertreten, eignen sich jedoch hervorragend zur körperlichen Aktivierung, ebenso sind Anwendungen des „physical eSports“ und der digitalisierten Sportwelt Bestandteil eines möglichen Angebotsportfolios.

PC-basierte Mehrspielerspiele eignen sich für die Vereinsarbeit und den Transport von Werten wie Teamplay und Gemeinschaft am besten und stellen gleichzeitig den größten Bereich der Videospieldnutzung dar. Die Nutzer dieser Spiele sind tendenziell technikaffin und wissen um die Notwendigkeit der Zusammenarbeit, um erfolgreich zu sein. In diesem Bereich ist ein organisiertes Training stark nachgefragt und auf relativ einfachem Wege zu realisieren. Entscheidend für die Akzeptanz des LEZ SH in der Kernnutzerguppe, wie auch in der Gesellschaft, ist die verantwortungsvolle Beschäftigung mit Videospiele aller Art unter Einhaltung des Jugendschutzes.

Angebote werden ausschließlich den Altersgruppen der jeweiligen USK-Einstufung zugänglich gemacht und der Jugendschutz konsequent und transparent umgesetzt. Das LEZ SH behält sich ebenfalls vor, Spiele inhaltlich zu bewerten und zu prüfen, ob sie in das Angebot passen oder nicht.

#### **4. Durchgeführte bzw. unterstützte Maßnahmen der Landesregierung, um e-Sport-Veranstaltungen an Standorten in Schleswig-Holstein (beispielsweise Messe Husum) zu fördern.**

Durch den Haushaltsgesetzgeber wurden Fördermittel in Höhe von 500.000 Euro für das Jahr 2019 zur Verfügung gestellt. Das Ministerium für Inneres, ländlich Räume und Integration hat zur Verwendung der Mittel eine differenzierte „[Richtlinie über die Förderung des eSport in Schleswig-Holstein](#)“ erstellt, die seit April 2019 in Kraft ist.

Im Rahmen dieser Richtlinie können Zuwendungsberechtigte Anträge stellen, auch für die Durchführung von eSport-Veranstaltungen. Ausgeschlossen sind jedoch kommerzielle Veranstaltungen.

Gefördert werden lt. Ziffer 2.1 der Richtlinie insbesondere:

- a) die Einrichtung von Räumen für eSport und Digitalisierung (z.B. Umbaumaßnahmen, Anschaffung von Einrichtungsgegenständen, die für die Ausübung des eSports und Nutzung digitaler Anwendungen notwendig sind);
- b) die Anschaffung von technischer Infrastruktur für eSport und Digitalisierung (z.B. Computer, Konsolen, Software-Programme, Bildschirme, Kabel);
- c) Informationsveranstaltungen sowie Aus- und Fortbildungen zum eSport in Verbindung mit der Erlangung von Medienkompetenz, insbesondere für Kinder und Jugendliche mit Blick auf Mediensucht-Prävention.
- d) Förderung von Aus- und Fortbildungsmaßnahmen zur Erlangung eines Übungsleiter-Zertifikates „eSport-Trainer - Breitensport“; die Maßnahmen sollen Jugendschutz- und suchtpreventive Aspekte in angemessenem Umfang enthalten.
- e) die Ausrichtung von und Teilnahme an eSport-Meisterschaften, die in Schleswig-Holstein stattfinden, sofern sie keinen kommerziellen Ansatz verfolgen.

Mit Stand Mitte September 2019 liegen insgesamt 19 Anträge auf Förderungen im Ministerium für Inneres, ländliche Räume und Integration vor. Weitere sind avisiert. Die derzeitige Antragssumme beträgt rund 490.000 Euro. Die Anträge betreffen im Wesentlichen die Einrichtung und den Aufbau von eSport-Strukturen und stammen überwiegend aus Sportvereinen und eSport-Vereinen. Weder im Haushaltsentwurf 2020 noch in der Finanzplanung 2019-2028 sind weitere Mittel für eSport eingeplant.

##### **5. Darlegung, an welchen Schulen und in welchen Kommunen jetzt schon eSport-Angebote etabliert sind und wie die Landesregierung diese unterstützt.**

Der Sportunterricht der Schulen erfolgt auf der Grundlage der Lehrpläne Sport für die Grundschulen sowie den Vorgaben der Fachanforderungen Sport für die Sekundarstufen der Gymnasien und Gemeinschaftsschulen. eSport-Angebote sind als inhaltliche Sportunterrichtsangebote durch die Lehrpläne bzw. Fachanforderungen Sport für alle Klassenstufen in Schleswig-Holstein nicht abgedeckt. eSport ist daher kein Bestandteil des praktischen Schulsports. eSport-Angebote im Rahmen des

Ganztagsunterrichts widersprechen den Vorgaben nicht. Im Ganzttag ist eSport erlaubt.

Die Kommission Sport KMK verständigte sich auf ihrer 177. Sitzung am 07./08.03.2019 in Saarbrücken ebenfalls auf diese Position. Wörtlich heißt es: *„Vor dem Hintergrund eines Umfeldes, das den Schülerinnen und Schülern immer weniger natürliche Bewegungsanlässe bietet, kommt dem Schulsport als einziges Bewegungsfach im Kanon der Schulfächer eine unverändert große Bedeutung zu. Die positiven Effekte des Schulsports auf die Entwicklung von Schülerinnen und Schülern setzen dabei ein hohes Maß an körperlicher Aktivität voraus. Die Bildungspläne der Länder weisen dementsprechende Inhalte aus. Das von Softwareunternehmen gerne als „e-Sport“ bezeichnete wettbewerbsmäßige Spielen von Computer- und Videospielen ist daher kein Bestandteil des praktischen Schulsports. Jedoch ist im Rahmen des Unterrichts und einer kompetenzorientierten Medienbildung eine reflektierte und kritische Auseinandersetzung mit den Konzepten von E-Gaming und E-Sport sowie der Marketingidee von Softwareunternehmen und die dadurch ausgelösten Diskussionen in Sport, Politik und Gesellschaft denkbar.“*

Im Bereich des Offenen Ganztags hat das Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur keinen Einfluss auf die Wahl der Angebote der Träger vor Ort. Es liegen keine Informationen darüber vor, ob eSport an Schulen in Schleswig-Holstein im Bereich des Ganztags angeboten wird.