Schleswig-Holsteinischer Landtag
Umdruck 19/1419

HOCHSCHULE KOBLENZ
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES
RheinAhrCampus

Schleswig-Holsteinischer Landtag
Innenausschuss
Frau Vorsitzende Barbara Ostmeier
Landeshaus
Düsternbrooker Weg 70
24105 Kiel

**Fachbereich Wirtschafts- und Sozialwissenschaften**
Professur für Sportmanagement
Prof. Dr. Lutz Thieme
Tel.: 02642/932-225
Fax: 02642/932-308
Email: thieme@rheinahrcampus.de
www.lutzthieme.de

16. Oktober 2018

**Schriftliche Anhörung des Innen- und Rechtsausschusses des Schleswig-Holsteinischen Landtags zum Antrag eSport auch in Schleswig-Holstein fördern**

Sehr geehrte Frau Ostmeier,

vielen Dank für die Möglichkeit, im Rahmen der schriftlichen Anhörung des Innen- und Rechtsausschusses des Schleswig-Holsteinischen Landtags zum Antrag „eSport auch in Schleswig-Holstein fördern" Stellung nehmen zu können. Es ist sehr zu begrüßen, dass sich der schleswig-holsteinische Landtag mit dem Thema eSports differenziert auseinandersetzt. Damit greift er einen relevanten Bestandteil der sozialen Wirklichkeit von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen auf und diskutiert, wie die damit verbundenen gesellschaftspolitischen Potenziale erschlossen und ggf. vorhandenen Gefahren regulativ beschränkt werden können. Lassen Sie mich zunächst das Phänomen eSports kurz einordnen:

1. Mit „eSports" wird in der Regel ein breites Spektrum von kompetitiven Spielen bezeichnet, die in einem virtuellen Raum stattfinden. Die unter dem Begriff „eSports" zusammengefassten Spiele reichen dabei von Sportartensimulationen über Strategiespiele bis hin zu Spielen, die Tötung und Zerstörung simulieren.
2. Es fehlt derzeit an Belegen, dass Kompetenzen, die im Rahmen der digitalen Transformation der Gesellschaft an Bedeutung gewinnen, wie beispielsweise der

FAMILIE IN DER HOCHSCHULE

Umgang mit Algorithmen, künstlicher Intelligenz, Maschinenlernen, Cyberkriminalität etc. deren Steuerung und die Einordnung der erzeugten Phänomene durch die Beschäftigung mit eSports verbessert werden.

3. „eSports“ stellt nur einen kleinen Teil der Veränderungen dar, mit denen sich der Sport im Zuge der digitalen Transformation auseinanderzusetzen hat. Mittelfristig werden durch die technischen Möglichkeiten von virtueller Realität und augmented reality völlig neue Bewegungs-, Spiel- und Wettkampfformen entstehen. Die Art und Weise unseres Sporttreibens wird sich tiefgreifend ändern.
4. Die Frage, ob es sich bei „eSports“ um Sport handelt, scheint mir eher akademischer Natur. Mit konkreten Auswirkungen verbunden ist dagegen die Anerkennung von „eSports“ als gemeinnützig sowie leichtere Einreisemodalitäten von eSportlerinnen und eSportlern zu Wettkämpfen nach Deutschland. Es obliegt den jeweiligen Sportverbänden entsprechend ihrer Satzungen über die Mitgliedschaft von Verbänden zu entscheiden, die im Bereich des eSports aktiv sind („Verbandsautonomie“).
5. Ziel ordnungspolitischen Agierens sollte es einerseits sein, gemeinnützigkeitsrechtliche Klarheit für bestehende gemeinnützige Vereine bzw. sich neu gründende Vereine zu schaffen, die sich dem eSports zuwenden, andererseits eine Aushöhlung des Gemeinnützigkeitsrechts zu vermeiden. Schon heute können Vereine, die sich dem eSports als Instrument der Jugendhilfe zuwenden als gemeinnützig anerkennt werden (§52(2) Punkt 4 Abgabenordnung). Eine Anerkennung von eSports nach §52(2) Punkt 21 birgt vor dem Hintergrund des Turnierbridge-Urteils des Bundesfinanzhofes (Urteile vom 9.2.2017; V R 69/14 und VR 70/14) die Gefahr einer unbeabsichtigten Öffnung des Gemeinnützigkeitsrechtes.

Zum Beschlussvorschlag ist folgendes anzumerken:
zu Punkt 1: eSports-Veranstaltungen können wichtige regionalökonomische und/oder standortspezifische Effekte bewirken. Die Förderung von eSports-Veranstaltungen sollte als Wirtschaftsförderung begriffen und nach den dort etablierten Grundsätzen erfolgen. Die Gründung einer eSports Akademie ist angesichts des Forschungsdesiderates zu begrüßen. Aus meiner Sicht besonders interessant erscheint mir die Frage, ob die von außen zugeschriebene und vielfach kritisierte Nähe von virtuellen Tötungen in diversen Spielsituationen zu tatsächlichen Handlungen von involvierten Spielerinnen und Spielern ebenso wahrgenommen bzw. verarbeitet wird.

zu Punkt 2: Hier wäre zu empfehlen, die erarbeiteten Konzepte nachfolgend in Pilotprojekten zu erproben und dafür auch etablierte Sportvereine zu gewinnen. Voraussetzung dafür wären entsprechende Medienkompetenzen bei den beteiligten Akteuren.

zu Punkt 3: Hierzu verweise ich auf meine einleitenden Ausführungen unter Punkt 5. Eine Verankerung von eSports in §52 (2) Punkt 21 sollte erst nach Prüfung eventueller Folgewirkungen auf die Konstruktion des steuerrechtlichen Tatbestandes der Gemeinnützigkeit angestrebt werden.

zu Punkt 4: Damit der angestrebte Dialog nicht folgenlos bleibt, sollten zunächst die Ziele oder Themen des Dialogs spezifiziert werden. Sollte ein Ziel sein, eSports stärker in die

Struktur der Sportvereine zu integrieren, sollte beachtet werden, dass mit der Ausübung von eSports eine neue Kategorie von Sportstätte, nämlich der virtuelle Raum, Einzug in Sportvereine vor Ort hält. Es sollte dann vorab die Förderfähigkeit dieser neuen Sporträume auf Landesebene und in den Kommunen geklärt werden. Dies betrifft dann beispielsweise die Anschaffung entsprechender Hard- und Software durch die gemeinnützigen Sportvereine, aber auch die Übernahme von Kosten, die beispielsweise innerhalb von Sportsimulationen durch die Verwendung höherwertiger virtueller Sportgeräte anfallen. Ergänzend ist darauf hinzuweisen, dass derzeit in den meisten gemeinnützigen Sportvereinen weder die Kompetenz noch die finanziellen Mittel zur Betreuung umfangreicher IT-Infrastruktur vorhanden ist. Zudem dürften sich derzeit in den Sportvereinen nur wenige ehrenamtlich Engagierte finden, die über die zur inhaltlichen Betreuung der Angebote notwendige Medienkompetenz verfügen.

zu Punkt 5: Die Prüfung ist zu begrüßen. Derartige Angebote sollten aber nicht zu Lasten von Bewegungszeit im realen Raum erfolgen. Neben technischen Aspekten sollte die Prüfung auch die Medienkompetenz der Lehrerinnen und Lehrer berücksichtigen.

zu Punkt 6: Die Ansiedlung von eSports Unternehmen und/oder Startups sollte in die Digitalisierungsstrategie des Landes Schleswig-Holstein eingebunden werden.

zu Punkt 7: Eine wissenschaftliche Begleitung der vorgeschlagenen Aktivitäten im Sinne einer Evaluation ist zu begrüßen. Davon ist die wissenschaftliche Auseinandersetzung rund um das Phänomen eSports zu unterscheiden. Beides sollte verfolgt werden.

Mit freundlichen Grüßen

Prof. Dr. Lutz Thieme