

Stellungnahme zum Antrag „eSport auch in Schleswig-Holstein fördern“, Drucksache 19/896.

Die Stellungnahme zum grundsätzlich begrüßenswerten Beschluss des Landtages verlangt drei Vorbemerkungen:

- Der heute umgangssprachlich bezeichnete „E-Sport“ ist eine immer beliebter werdende Freizeitbeschäftigung, attraktives Eventformat, eigenständige Jugendkultur und bedeutsamer Wirtschaftsfaktor. Er ist eine relativ neue Form des Spielens im digitalen Zeitalter. Als Spiel kann er zur Weltaneignung, Wertefindung und Identitätsbildung beitragen. Er verlangt gesellschaftliche Beachtung und ggf. politische Steuerung. E-Sport ist allerdings **kein wesentlicher Beitrag zur Digitalisierungsstrategie Deutschlands**, sondern primär eine am Computer ausgeübte Spielform, die Fingerfertigkeit, schnelles Reagieren, strategisches Handeln und Kooperation in spielerischer Form verlangt. Dazu werden von kommerziellen Publishern und Designerstudios entwickelte Videospiele unterschiedlicher Komplexität und Genres ausgeübt. Die für Verständnis und Mitgestaltung der nächsten Stufe digitaler Transformation anzustrebenden Kompetenzen wie Erkennen innovativer Technologien, Verständnis für Programmieren von Algorithmen und KI/Robotik sowie Datensicherheit und Cyberkriminalität werden durch digitale Spiele bestenfalls marginal angesprochen. Tatsächlich wird die Sport- und Vereinsentwicklung durch neue Datentechnologien (optische, auditive und subcutane Selbststeuerung u.a. in Augmented Reality) und Kommunikationsplattformen (komplexe individualisierte Vereinssoftware) geprägt. E-Sport ist nicht Treiber digitaler Transformation, er kann als spezifischer Teilbereich neben dem umfassenden Sportarten-, Fitness und Gesundheitsangebot gelten.
- Der von der Gamesindustrie seit etwa 10 Jahren verwendete Begriff „E-Sport“ ist missverständlich. Er bezeichnet international (aus der angelsächsischen Tradition des Sports als Wettkampf = Wetten entstanden) alle kompetitiven kämpferischen Videospiele. Die meisten und meistgespielten dieser Spiele sind Zerstörungsspiele, oft Kriegssimulationen. In Deutschland, vielen weiteren Ländern wie auch im IOC ist Sport in demokratisch geregelten Sportarten organisiert, verbunden mit einer sozialen und pädagogischen Wertorientierung (u.a. solidarische Selbstorganisation, Fairnessidee, Respekt gegenüber anderen Kulturen, internationale Verständigung). Vor diesem Hintergrund ist **E-Sport im Kern die digitale Animation von traditionellen**

Sportarten. Derzeit gibt es ca. 10 Sportarten, die als Sportanimationen wettkampfmäßig gespielt werden – das ist ein geringer Teil der über 200 Videospiele in Wettkampfform. Weitere Bereiche sind Strategiespiele und die lernorientierten Serious Games, sportartbezogene Übergangsformen bilden Fantasy-Games und sportive Management-Games. Der organisierte Sport ist in weiten Teilen bereit, Sportartenanimationen als Ergänzung zu Sportinhalten in den Vereinen aufzunehmen. Zerstörungs- und Kriegsspiele sind nach Auffassung des IOC und großer Verbände mit sportlichen Werten unvereinbar. Eine klärende Entscheidung ist am 1.12. 2018 durch die DOSB-MV zu erwarten. Sie kann dazu beitragen, das Verhältnis zwischen Serious Games, Competitive Videogames, Sportanimationen und Fantasygames klarer und damit auch praxiswirksam zu strukturieren.

- Mit dem Vertrag der Großen Koalition(GK) vom März 2018 ist die **Gefahr einer ordnungspolitischen Disruption gegeben**, indem die Aufnahme eines **alle** kompetitiven Spielanimationen umfassenden „E-Sports“ als Sportart in den DOSB beschlossen wie auch die Aufnahme in das Programm der Olympischen Spiele unterstützt werden soll. Insbesondere soll E-Sports i.w.S. die Gemeinnützigkeit erhalten. Die Videospiele befinden sich im Besitz der hochkompetitiven und hochprofitablen Gamesbranche, die den Gesetzen des freien Marktes von Anbietern und Nachfragern unterliegt und global vernetzt ist. Dieses System funktioniert offensichtlich organisatorisch wie wirtschaftlich erfolgreich und bedarf keiner steuerlichen Privilegien. Eine Förderung der Branche gehört zur Wirtschaftsförderung; entsprechend wird vom Branchenverband GAME ein Fonds analog zur Film- und Musikbranche reklamiert. Als von ihm so verstandener **E-Sport als Sportart** beansprucht der Branchenverband auch Gemeinnützigkeit, da das Gemeinnützigkeitsrecht im § 52 (2) den Sport aufführt. Teile der Branche sehen das kritisch und bevorzugen eine marktwirtschaftliche Orientierung (u.a. Riot). Der selbstorganisierte Sport ist wesentlicher Teil der nicht profitorientierten Zivilgesellschaft, der durch Anerkennung der Gemeinnützigkeit gegenüber dem freien Markt abgegrenzt wird. Das wird mit Beschluss der GK durchbrochen. Bisher gibt es im E-Sport kein mit der Vereinsbewegung vergleichbares Organisationssystem, der 2017 mit Unterstützung von GAME wiedergegründete E-Sportbund Deutschland (ESBD) verweist im August 2018 auf ca. 80 Vereine gegenüber 90 000 des DOSB. Einen Antrag auf Mitgliedschaft im DOSB hat er nicht gestellt, da er wesentliche Voraussetzungen nicht erfüllt. Ungeklärt ist bisher auch die Zuordnung des E-Sports in der mittlerweile mit Milliardenumsätzen betriebenen Wettindustrie nach Glücksspiel oder Sportwetten. Ebenso fehlt die Folgenabschätzung für die kommunale Sportförderung (Zuwendungsanspruch, Nutzung öffentlicher Gebäude).

Vor diesem Hintergrund folgt zu den in der Drucksache genannten Punkten ff. Stellungnahme, die eine gezielte Förderung von Videospielen als Kulturgut und Sportanimationen als Sportart mit einer klaren organisationspolitischen Zuordnung empfiehlt :

- Pkt. 1 und 7: Angesichts der wachsenden Bedeutung der kompetitiven Videospiele/des E-Sports und der noch **geringen Erforschung seiner Ursachen, Wirkungen, sozialen wie pädagogischen Potentiale und Risiken wie auch seiner organisatorischen Implementierung** ist die Einrichtung einer anwendungsorientierten Akademie und die Intensivierung interdisziplinärer Forschung ausdrücklich zu begrüßen. Sie werden auf solider Basis Grundlagen für nachhaltige politische Entscheidungen ermöglichen. Forschungsverbünde zwischen unterschiedlichen Fachbereichen wie auch Standorten sind anzustreben, neue Aus- und Fortbildungsinhalte zu fördern (ggf. mit Abschlüssen) und der Hochschulsport einzubeziehen. Eine Kooperation mit dem Qualifizierungssystem des organisierten Sports im Rahmen des EQS ist zu prüfen. Unterschiedliche Veranstaltungsformate sollten in einem Masterplan strukturiert und geprüft werden, wobei auch eine internationale Ausweitung denkbar ist (etwa Turniere als „Baltic Games“). Veranstaltungen von gemeinnützigen Trägern/Schulen sollten im Sinne einer breiten und aktivierenden Wirkung bevorzugt gefördert werden. Kommerziell organisierte Veranstaltungen wie von ESL, Penta Sport oder Startups könnten im Rahmen der Wirtschafts- und Tourismusförderung unterstützt werden. Hierfür sind Kriterien zu begründen.
- Pkt. 2: Pädagogische Konzepte für kompetitive Videospiele sind zu begrüßen, die vor allem **Medienkompetenz bei den Gamern fördern und so den selbstbewußt-kritischen Umgang mit digitalen Spielen gewährleisten**. Das gilt insbesondere für Kriegsanimationen oder Spiele mit Suchtfaktoren. Lehrer-, Jugendleiter- und Trainerausbildung sollten hier Unterstützung ermöglichen, ebenso die Einbeziehung der Eltern. Die Konzepte sollten in Pilotprojekten erprobt und evaluiert werden. Hier kann auch Sportanimation mit realem Sport verbunden werden. Bundesoffene Fachkongresse unter Einbeziehung der Sportverbände sind zu empfehlen.
- Pkt. 3 muß sicherstellen, dass die **Gemeinnützigkeit nur von autonomen Non-Profitorganisationen (Vereinen) erhalten werden kann** und auch nur für pädagogisch und sozial anerkannte Inhalte gemäß § 52 gilt. Die in 200 Jahren bestätigte Anpassungsfähigkeit der Vereine an neue gesellschaftliche Anforderungen (zuletzt Präventionssport und Sport in der GTS) lässt eine Integration geeigneter digitaler Sportinhalte in die Vereine erwarten. Die aktuellen kompetitiven Videospiele sind daraufhin kritisch zu prüfen und ggf. durch die Publisher zu modifizieren. Das beinhaltet die Verbreitung des E-Sports in neue Vereinsformen oder vergleichbaren Körperschaften. Die Kompetenz der USK ist ggf. zu erweitern um Mitglieder aus den Landesmedienräten bzw. in den Kriterien zu schärfen, ihre Zusammensetzung hinsichtlich des Einflusses der Gamesindustrie kritisch zu prüfen.
- Pkt. 4 ist begrüßenswert, sofern er in Augenhöhe stattfindet. Dazu ist **seitens des E-Sports ein Landesverband zu gründen und ein Vereinsentwicklungskonzept zu formulieren**, das Gemeinsamkeiten und Unterschiede in den Strukturen offen legt (u.a. keine lokale Verankerung der im Internet aktiven Gamer, hohe Innovationsrate der Spiele versus stabil-flexibler Sportarten- und Vereinsorganisation). Ein wichtiger

Punkt wird die Frage der Rechte der Gamesindustrie an den jeweiligen Spielen sein und der Einfluss der „Gamervereine“ bzw. des Staates auf Inhalte der Spiele. Neue wie auch bestehende gemeinnützige Sportvereine, die E-Sportabteilungen organisieren, sollten gezielt gefördert werden. Das kann auch über den Fonds erfolgen, der aktuell von der Gamesbranche bei der Politik in Bund und Ländern gefordert wird.

- Pkt. 5: Eine solche Prüfung ist zu begrüßen, wenn dadurch **alltagsnahe Spielformen für SchülerInnen Eingang in den Unterricht** finden. Die skandinavischen Nachbarländer können hier Erfahrungen einbringen, ebenso die seit über 10 Jahren stattfindende Deutsche E-Sport Schulmeisterschaft. Eine entsprechende Ausstattung der Schulen müsste erfolgen und neben Spielen für alle Schulbesucher auch Kooperationen mit Vereinen und Jugendhäusern ermöglichen. Der Umgang mit sportbezogenen Videospielen sollte ständiges Angebot der Lehrerfortbildung werden.
- Pkt 6: Wirtschaftliche Synergien sind im Rahmen der **Ansiedlung relevanter Unternehmen der Gamesbranche wie auch bei Großveranstaltungen mit touristischer Wirkung denkbar**. Ihre Effizienz könnte ein Schwerpunkt bei der ökonomischen Erforschung dieses Feldes werden. Auch der E-Sport von Non-Profit-Organisationen sollte hinsichtlich seiner Standortförderung für S-H etwa durch Ferienaktivitäten, Turniere, Kongresse oder Sponsoring geprüft werden. Nicht zuletzt kann durch gelingende Aktivitäten das Profil der Marke „Schleswig-Holstein“ gestärkt werden.
- Pkt. 7 sh. Punkt 1 am Anfang