

Stellungnahme

zum Antrag „eSport auch in Schleswig-Holstein fördern“

Berlin, den 31. Oktober 2018

**game – Verband der
deutschen Games-Branche**

Charlottenstraße 62
10117 Berlin

www.game.de

Ansprechpartner

Sebastian Broch
Referent
Politische Kommunikation

T +49 30 2408779-21
sebastian.broch@game.de

Maren Schulz
Leiterin
Politische Kommunikation

T +49 30 2408779-15
maren.schulz@game.de

Stellungnahme zum Antrag „eSport auch in Schleswig-Holstein fördern“

Die Regierungsfractionen von CDU, Bündnis 90/DIE GRÜNEN, FDP und die Abgeordneten des SSW im Landtag Schleswig-Holstein haben am 22. August 2018 den Antrag „eSport auch in Schleswig-Holstein fördern“ gestellt. Gerne nimmt der game – Verband der deutschen Games-Branche Stellung zu diesem Antrag.

Wir sind der Verband der deutschen Games-Branche. Unsere Mitglieder sind Entwickler, Publisher und viele weitere Akteure der Games-Branche wie eSports-Veranstalter, Bildungseinrichtungen und Dienstleister. Als Träger der gamescom verantworten wir das weltgrößte Event für Computer- und Videospiele. Wir sind Gesellschafter der USK und der Stiftung Digitale Spielekultur sowie Träger des Deutschen Computerspielpreises. Als zentraler Ansprechpartner für Medien, Politik und Gesellschaft beantworten wir alle Fragen etwa zur Marktentwicklung, Spielekultur und Medienkompetenz. Unsere Games bereichern das Leben aller Menschen. Daher ist es unsere Mission, Deutschland zum besten Games-Standort zu machen. „game · eSports“, die Vereinigung der deutschen eSports-Branche im game, setzt sich für die Verbesserung der Rahmenbedingungen für eSports ein. Es wurde 2016 gegründet, bringt alle entscheidenden Akteure zusammen.

Über die Initiative und die Forderungen im Antrag haben wir uns gefreut. Die Umsetzung kann dazu beitragen, Schleswig-Holstein zu einem starken eSports-Standort auszubauen.

Definition von eSports

Der Begriff eSports ist die englische Abkürzung für „elektronischer Sport“ und bezeichnet den professionellen Wettstreit in Computer- und Videospiele. Wie bei anderen, klassischen Sportarten geht es bei eSports um den Wettkampf beziehungsweise das Messen mit anderen in einer Disziplin. Von Profispielern werden enorme körperliche und psychische Leistungen verlangt. Die Basis von eSports bilden Computer- und Videospiele, die wettkampfmäßig von Einzelspielern und Teams – auch Clans genannt – gespielt werden können. Gaming unterscheidet sich damit genauso von eSports wie sich das spaßorientierte lockere Bolzen mit Freunden von einer strukturierten Teilnahme in Ligen mit einem Fußballverein unterscheidet. eSports-Titel umfassen dabei nicht nur Sportsimulationen, sondern insbesondere auch Strategiespiele sowie Taktikshooter. Beim digitalen Sport geht es um das soziale Moment, darum, miteinander zu spielen, sich als Team taktisch und strategisch abzustimmen und zusammenzuarbeiten. Dabei sind die Teams selbst meist international gemischt. Es kann zu jedem Zeitpunkt mit Menschen auf der ganzen Welt gespielt werden.

Daten und Fakten über eSports

„Dota 2“, „League of Legends“, „FIFA“ und andere Spiele gehören für immer mehr Menschen zur Freizeitgestaltung. Das Interesse beschränkt sich dabei nicht nur auf das aktive Spielen, auch eSports-Turniere fesseln ein immer größeres Publikum. Studien zum deutschen eSports-Markt von Deloitte und game belegen: Nur jeder vierte Deutsche hat noch nie etwas von eSports gehört.¹ Der Anteil dieser Personen ist damit in einem Jahr um 22 Prozentpunkte zurückgegangen und liegt jetzt bei 25 Prozent. Jeder Zweite kennt den Begriff und seine Bedeutung. Die größte Bekanntheit und Popularität genießt eSports bei jungen, gut ausgebildeten Männern.

Der Erfolg des eSports schlägt sich nicht nur in der Popularität, sondern auch in den Umsätzen nieder. eSports wird spätestens 2020 mit einem geschätzten Umsatz von knapp 1,3 Milliarden Euro ein globaler Milliardenmarkt. Für den deutschen Markt werden Umsätze von etwa 130 Millionen Euro und somit ca. 10 Prozent Marktanteil am weltweiten Geschäft erwartet. Der Umsatz von eSports in Deutschland ist damit größer als im Handball und Volleyball.² Die wichtigsten Erlösquellen sind dabei Sponsoring und Werbung. Für Vermarkter ist besonders die im eSports überdurchschnittlich stark vertretene junge, digitalaffine Zuschauerschaft interessant, die über klassische Kanäle nur noch schwer zu erreichen ist.

Deutschland kann Vorreiterrolle im eSports einnehmen

Deutschland hat angesichts der vergleichsweise großen Rolle von eSports hierzulande die Chance, eine Vorreiterrolle einzunehmen. Nicht nur die weltweit wichtigste Liga ESL des Unternehmens Turtle Entertainment hat hier ihren Sitz, sondern auch zahlreiche weitere Firmen wie Freaks 4U Gaming oder Riot Games haben wichtige Standbeine in Deutschland.

Daneben entwickelt sich auch der ehrenamtliche Breiten-eSports rasant. Immer mehr eSports-Vereine werden gegründet und viele etablierte Sportvereine schaffen eigene eSports-Abteilungen.³ Um diese Bewegung zu unterstützen, ist die Anerkennung von eSports-Vereinen als gemeinnützig elementar wichtig.

¹ Esser, Ralf; Lachmann, Kim; Wintgens, Gregory; Rödelbronn, Nils; Credico, Letizia; Grunewald, Matthias (2018): Continue to Play. Der deutsche eSports-Markt in der Analyse, August 2018, <https://www2.deloitte.com/de/de/pages/technology-media-and-telecommunications/articles/esports-studie-2018.html>, letzter Zugriff am 29.10.2018, S. 6.

² ebd., S. 4.

³ Beispielhaft genannt für den Amateur-Bereich sind TSV Hamelspringe e.V. oder TSG Niederrodenbach e.V. und für den Profibereich Fraport Skyliners, <https://esportbund.de/mitglieder/>, letzter Zugriff am 29.10.2018.

Der Games- und eSports-Standort Schleswig-Holstein

Insgesamt ist die Games-Branche in Schleswig-Holstein im Vergleich zu anderen Regionen weniger stark entwickelt. In anderen Bundesländern existiert bereits seit vielen Jahren eine Förderung für die Entwicklung von Computer- und Videospiele. Metropolregionen profitieren zudem von ihrer allgemeinen Attraktivität für Entwickler sowohl aus dem In- und Ausland. Großveranstaltungen wie die gamescom, die ESL One oder die League of Legends World Championships finden überwiegend in Städten wie Köln, Hamburg und Berlin statt. Dennoch ist eSports in seiner Breite ein Trend, der nicht primär in Metropolen entsteht. Gespielt wird überall und auch das Flächenland Schleswig-Holstein hat eine lebendige Games-Branche. Diese wird unter anderem im „game Schleswig-Holstein“ als regionale Vertretung der Branche repräsentiert, die aus etablierten und jungen Entwicklerstudios, Plattformbetreibern, eSports-Vereinen und Institutionen (Hochschulen) besteht. Sie arbeitet eng mit der Initiative IfGameSH zusammen, die sich besonders für die Förderung der unabhängigen Spieleentwickler einsetzt.

Auch im eSports hat sich in Schleswig-Holstein – unter anderem durch die politische Unterstützung im Land – zu einem ernstzunehmenden Standort entwickelt. Die Messe Husum organisiert regelmäßig die Nordish Gaming Convention, eine der größten LAN-Partys Deutschlands. Aus ganz Deutschland sowie Skandinavien reisen Profi-Athleten und Amateure für das Turnier nach Husum. Erstmals fand außerdem während des Heavy Metal-Festivals Wacken Open Air ein eSports-Event statt, das von der ESL mit ausgerichtet wurde und für viel Aufmerksamkeit gesorgt hat. Dem Land Schleswig-Holstein helfen diese Veranstaltungen das Image national wie international zu verbessern und Tourismus-Einnahme zu generieren.

Über den Antrag „eSport auch in Schleswig-Holstein fördern“

Im Folgenden gehen wir auf die einzelnen im Antrag „eSport auch in Schleswig-Holstein fördern“ benannten Punkte ein.

Zu Punkt 1: Förderung von eSports-Veranstaltungen / Gründung einer eSports-Akademie

Wie oben beispielhaft aufgeführt, funktionieren eSports-Veranstaltungen in Schleswig-Holstein und finden über die Grenzen des Bundeslands hinaus großen Anklang. Weitere Veranstaltungen, wie eSports-Turniere oder Konferenzen zum Thema, können mit der entsprechenden Unterstützung etabliert werden, bestehende in der Weiterentwicklung unterstützt werden. Eine eSports-Akademie kann dafür hilfreich sein. Sie würde eSports durch die gezielte fachliche Ausbildung weiter professionalisieren. Die Absolventen können als Multiplikatoren dienen und beispielsweise bei Turnieren, in Vereinen und darüber hinaus für einen verantwortungsvollen Umgang mit Games werben. Sinnvoll ist auch der Aufbau eines Games-Studienganges. Mitarbeiter in der Games-Branche sind gefragte Spezialisten,

Berufsbilder in der Games-Branche verbinden Spitzentechnologie und Kreativität. Aktuell mangelt es in der Branche an erfahrenen Spezialisten, die angesichts der weiter voranschreitenden Digitalisierung und der Industrie 4.0 auch in anderen Branchen sehr gefragt sind.

Zu Punkt 2: eSports in der Jugendarbeit

Bei eSports sind Mannschaftsgeist und Teamplay essentiell für den Erfolg. Da bereits viele Jugendliche in ihrer Freizeit Computer- und Videospiele spielen, bieten sich eSports-Titel in besonderer Weise für den Einsatz in der Jugendarbeit an und können mit einem entsprechenden Konzept pädagogisch eingesetzt werden. Die Stiftung digitale Spielekultur initiiert entsprechende Projekte, entwickelt und setzt entsprechende Formate um, beispielsweise die Plattform Digitale-Spielewelten.de, die mehr als 65 Projekte und Methoden für Pädagogen und Interessierte bietet. Neben Bundesministerien sind Partner aus Kultur, Gesellschaft, Politik, Wissenschaft, Jugendschutz und Pädagogik an der Stiftung beteiligt.

Zu Punkt 3: Gemeinnützigkeit von eSports

Teams im eSports organisieren sich traditionell in sogenannten Clans. Diese haben eine eher lockere Struktur und deren Mitglieder leben oft örtlich voneinander getrennt, in unterschiedlichen Städten oder Ländern. Die Kommunikation erfolgt überwiegend online und die Teams müssen nicht unbedingt lokal organisiert sein. Um ein professionelles Umfeld zu ermöglichen, trainieren professionelle eSports-Athleten inzwischen meist gemeinsam mit einem Trainerstab an einem Ort. Tatsächlich wünschen sich die Spieler immer häufiger auch den Anschluss an einen klassischen Verein und auch Amateur-eSports-Athleten organisieren sich zunehmend lokal, was in der Gründung lokaler Amateur-Vereine mündet. In diesen Vereinen wird – wie in anderen Sportvereinen auch – gemeinsam trainiert, es werden Trainingspläne entwickelt, Nachwuchsarbeit betrieben und soziale Projekte wie Medienkompetenztrainings initiiert. Sie bieten damit ein Gemeinschaftserlebnis und sind Anlaufstelle sowohl für Jugendliche als auch für Eltern, aber auch für ältere Spieler. Die Vereine übernehmen Verantwortung füreinander und für die Gesellschaft, beispielsweise bei der Medienkompetenzvermittlung sowie der Vermittlung sozialer Kompetenzen. Um diese Entwicklung zu befördern und eine Gleichbehandlung mit anderen Vereinen zu ermöglichen, müssen diese Vereine als gemeinnützig anerkannt werden. Damit verbunden wäre:

- Befreiung von der Körperschaftssteuer, Befreiung von der Gewerbesteuer, Befreiung von der Grundsteuer, Anwendung des ermäßigten Umsatzsteuersatzes in Höhe von 7 Prozent oder eine gänzliche Befreiung.
- Möglichkeit, Spenden zu empfangen.

Rechtliche Voraussetzungen für Gemeinnützigkeit:

- Die steuerrechtliche Gemeinnützigkeit wird in der Abgabenordnung (AO) geregelt (Bundesgesetz).
- Vereine, die mindestens eines der in der AO unter § 52 Absatz 2 genannten „Gemeinnützige Zwecke“ verfolgen, werden von der Finanzverwaltung als gemeinnützig angesehen. Derzeit zählen dazu 25 Ziffern, u.a. die Förderung der Jugend- und Altenhilfe, Förderung von Kunst und Kultur, Förderung des Tierschutzes, Förderung der Heimatpflege oder in Ziffer 21 „die Förderung des Sports (Schach gilt als Sport)“.

eSports sollte daher in der Abgabenordnung verankert werden. Dies kann politisch über die Anpassung der Sport-Ziffer der AO durch einen Klammerzusatz geschehen: „*Schach und eSports gelten als Sport*“. Alternativ kann eSports als separate Ziffer in der AO aufgeführt werden.

Zu Punkt 4: Dialog zwischen eSports und traditionellem Sport

Der traditionelle Sport kann von eSports profitieren. Viele klassische Sportvereine leiden unter einem Mitgliederschwund und versuchen attraktiver für Jugendliche zu werden. eSports kann dabei als Anknüpfungspunkt dienen, um neue Zielgruppen von der Vereinsarbeit zu begeistern. Die vorhandene Infrastruktur der Vereine kann von einer eSports-Abteilung im ganzheitlichen Training mitgenutzt werden und andere Sportarten können dabei für sich werben. Der Dialog zwischen eSports und traditionellem Sport ist dabei essentiell und wird von uns unterstützt.

Zu Punkt 5: eSports- und Games-Angebote an Schulen

Computer- und Videospiele bieten sich sehr dafür an, im Schulunterricht sowohl als Lehr- und Lernmittel als auch zur Medienbildung und Medienkompetenzvermittlung eingesetzt zu werden. Spiele wie Minecraft oder Assassin's Creed Origins sind als „Education Edition“ erhältlich, die für den Einsatz im Unterricht oder pädagogischen Kontext besonders geeignet sind. Dadurch können im Geschichtsunterricht Inhalte lebendiger vermittelt werden und im Physik- oder Chemieunterricht Experimente in Spielwelten durchführen. Auch Wirtschaftssimulationen können dabei helfen, wirtschaftliche und soziale Zusammenhänge besser verständlich zu machen und Sprachlernspiele das Vokabeltraining spielerisch erleichtern. Die Beispiele verdeutlichen: Der Einsatz von Games zur Unterstützung der Kompetenzvermittlung hat in jedem Unterrichtsfach große Potenziale. Nebenbei wird durch den Einsatz von Computer- und Videospiele Medienkompetenz vermittelt und ein verantwortungsvoller Umgang mit dem Medium geschult.⁴ Der Einsatz von Games im

⁴ Weitere Informationen zum Thema Computerspiele im Unterricht: <https://www.game.de/publikationen/computerspiele-im-unterricht-warum-games-in-die-schule-gehoren/>.

Unterricht erfordert allerdings Engagement und gute Vorbereitungen durch die Lehrkräfte. Denn im Gegensatz zu Büchern und Filmen gibt es für Computerspiele bisher kaum didaktisches Begleitmaterial, das Pädagogen das Unterrichten erleichtert und noch zu wenige Games, die ganz speziell für den Unterricht entwickelt wurden. Auch müssen zahlreiche technische Hürden überwunden werden. So sind viele Schulcomputer veraltet und zu langsam für viele Titel. Schulen, die sich für ein Games-Angebot entscheiden, sollten daher besonders unterstützt werden.

Ein positiver Lerneffekt ist auch bei dem Einsatz von eSports-Titeln im Unterricht zu erwarten. Die Spieler trainieren das strategische Denken, Koordination und Teamfähigkeit. Das Spiel verlangt von den Gamern, sich schnell auf sich ändernde Situationen einzustellen und fördert so ihre Lösungskompetenz. Die Games schulen damit Wissen und Fertigkeiten, die in der modernen Arbeitswelt benötigt werden. Zu betonen ist in diesem Zusammenhang, dass der Sportunterricht an Schulen in den Lehrplänen auf einen körperlichen Ausgleich zum primär sitzend ausgeübten Unterricht ausgerichtet ist. eSports als Präzisionssportart kann und soll daher den auf Bewegungssportarten ausgerichteten Sportunterricht nicht ersetzen. Denkbar sind aber ergänzende Kurse oder Arbeitsgemeinschaften. In vielen Schulen existieren bereits eSports-Arbeitsgemeinschaften, die in den eSports-Schulmeisterschaften gegen andere Schulen antreten können. In der Saison 2018 nahmen 400 Spieler aus 100 verschiedenen Schulen teil.⁵

Zu Punkt 6: Digitalisierungsstrategie des Landes

Ob Künstliche Intelligenz, Virtual Reality, Gamification oder 3D-Simulationen: Die Technologien der Games-Branche nehmen bereits heute eine zentrale Rolle bei der Digitalisierung und Vernetzung von Wirtschaft und Gesellschaft ein. Games-Unternehmen führen die Entwicklung und Anwendung von Virtual Reality sowie realistischer Physik- und Grafik-Simulationen an und verschieben so regelmäßig die Grenzen des technisch Machbaren. Die in Games bereits bewährten Bestandteile werden von anderen Industrien daher stark nachgefragt. Spiele-Mechanismen und -Technologien dienen als Grundlage für die Entwicklung komplexer Simulationen, die zu Trainings- und Experimentierzwecken in Industrie oder Medizin eingesetzt werden. Die Digitalisierungsstrategie des Landes Schleswig-Holstein muss daher auch eine Förderung von Computer- und Videospiele beinhalten. Denn die Erfolge der Standorte mit einer Games-Förderung sind vielfältig und überzeugend – sowohl unter kulturellen als auch wirtschaftlichen Aspekten. Das zeigt sich in der der Anzahl ausgezeichneter Spiele, aber auch in den zusätzlichen Investitionen und Hebeleffekten, die durch die Fördergelder ausgelöst werden. Außerdem würde diese die Basis für den Erhalt bestehender Firmen sein und Neugründungen ermöglichen, von denen auch andere Wirtschaftszweige profitieren würden. Die Förderung von Leuchtturm-Events und Veranstaltungen (z.B. innerhalb der digitalen Woche Kiels) können diese Potenziale sichtbar

⁵ vgl. <https://www.schulmeisterschaft.de/saison2018>, letzter Zugriff am 29.10.2018.

machen und den Austausch mit der Games-Branche unterstützen. Angepasst werden sollten auch die Start-Up Fördermöglichkeiten, die in der derzeitigen Form nur eingeschränkt für Spieleentwickler anwendbar sind. Hilfreich kann ein zentraler Ansprechpartner für Games beim Land sein, der das Games-Cluster-Management steuern, sowie Ansprechpartner für Gründer und Interessierte sein könnte. Eine zentrale Rolle für die Games-Branche spielt neben der akut notwendigen Anwerbung von Fachkräften auch die Ausbildung von qualifiziertem Nachwuchs in den neuen digitalen Berufsbildern. Das Angebot von spezifischen und relevanten Studiengängen an den regionalen Hochschulen und Universitäten muss dringend ausgeweitet werden. Freie Aus- und Weiterbildungsangebote sollten zusätzlich geschaffen werden.

Zu Punkt 7: Wissenschaftliche Begleitung

Die wissenschaftliche Begleitung der Aktivitäten im Zusammenhang mit eSports durch die Landesregierung Schleswig-Holstein ist zu begrüßen. Insgesamt existiert sowohl im Bereich des eSports sowie allgemein im Zusammenhang mit Computer- und Videospielen Forschungsbedarf, beispielsweise in der Medienwirkungsforschung oder auch bei der Erhebung von Marktdaten.