

Innenausschuss des Schleswig-Holsteinischen Landtages
Frau Vorsitzende Barbara Ostmeier
Düsternbrooker Weg 70
24105 Kiel

Holtener Str. 99
24105 Kiel
Tel.: 0431 8009840
Fax: 0431 8009841
E-Mail: info@ljrsh.de
Internet: www.ljrsh.de

Per Mail: Innenausschuss@landtag.ltsh.de

31.10.2018

Stellungnahme zur Schriftlichen 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 Gelegenheit zur Stellungnahme. Wir freuen uns, dass beim Thema eSports die spezifischen Bedarfe von Jugendlichen in den Blick genommen werden. Digitale Medien sind ein wichtiger Bestandteil der Lebensrealität junger Menschen.

Im Antrag wird die Landesregierung gebeten, zusammen mit den Kommunen Konzepte zu erstellen, wie eSport in der Jugendarbeit pädagogisch eingesetzt und infrastrukturell gefördert werden kann und dabei Sportjugend und Landesjugendring einzubringen. Im Impuls-Programm wurden bereits 500.000€ für die Förderung kommunaler eSport-Häuser bereitgestellt.

Jugendarbeit setzt immer bei den Bedürfnissen und der Lebensrealität junger Menschen an – LAN-Partys, Gaming-Turniere usw. sind daher auch schon lange Bestandteil der Jugendarbeit. Die Interessen von Jugendlichen aufzugreifen, niedrigschwellig auch die zu erreichen, die von allein nicht in Jugendtreffs oder Verbände kommen, ihnen die Möglichkeit zu geben sich über ihre Interessen in der Gruppe in einem geschützten Raum auszutauschen und das Gelernte neu und kreativ einzusetzen, ist das bewährte Vorgehen von Jugendarbeit. Kinder und Jugendliche werden gestärkt und lernen einen kritischen Umgang mit Medien. Diese generellen Prinzipien gelten auch für eSports/Gaming.

Ist in Bezug auf Jugendarbeit nicht eher Gaming als eSport gemeint?

eSports als professionelle Wettkämpfe spielen nur für einen geringen Teil von Jugendlichen eine Rolle, während der Anteil der computerspielenden Jugendlichen deutlich höher ist. Bei der Wahl der Begrifflichkeit ist auch die Frage zu stellen, welche Interessen im Mittelpunkt der Überlegungen stehen. Geht es darum, möglichst viele Kinder und Jugendliche über das Mittel eSports/Gaming an Jugendarbeit heranzuführen? Oder geht es um Interessen des Wirtschaftsstandorts Schleswig-Holstein? Für die Jugendarbeit außerhalb des Sports ist dabei nicht relevant, ob eSports als Sport einzuordnen ist oder nicht, denn Gaming ist Teil der Jugendkultur. Wir klammern die Frage „Sport oder nicht“ daher aus.

Neben eSports/Gaming spielen auch zukünftig andere Bereiche/Medien in der Jugendarbeit eine wichtige Rolle. Die Unterstützung von Angeboten im Bereich eSports/Gaming darf deshalb nicht zu Lasten der übrigen Medienkompetenzförderung gehen, die sich auch mit Demokratiebildung,

Informationsbeschaffung, kritischer Bewertung etc. befasst. Erforderlich ist eine gute Infrastruktur für Mediennutzung und Bildung in der Jugendarbeit insgesamt.

Relevant wird zukünftig auch die Fragestellung sein, welche Angebote als gemeinnützig einzuschätzen sind. Natürlich kann Gaming Teil gemeinnütziger Jugendarbeit sein. Allerdings sollten auch die kommerziellen Interessen in eSports/Gaming kritisch beleuchtet werden. Die Spiele und ihre Regeln ebenso wie die Preise für Lizenzen etc. werden einseitig von Publishern gemacht und können nicht vor Ort angepasst, verändert und für alle gleich zugänglich gemacht werden. ESports können ein interessantes Thema für Schleswig-Holstein sein und neue Zugangswege zu Jugendlichen öffnen, die sonst die Angebote der Jugendarbeit nicht wahrnehmen – gemeinnützig sind sie damit aber nicht automatisch. Hier sollte man sich bei aller Begeisterung für den neuen Trend Zeit nehmen für eine Bewertung, Erfahrungen sammeln und genau prüfen, ob und welche Bereiche einer staatlichen Förderung bedürfen.

Wie kann der Jugendschutz gewährleistet werden?

Wir fordern zwingend die Altersempfehlungen für Spieler_innen genau wie für Zuschauer_innen einzuhalten. Bei der Orientierung z.B. an der Popularität von eSport in Dänemark muss klar sein, dass dort Jugendschutz völlig anders gehandhabt wird.

Ein großer Teil der eSports-Spiele (und ihrer Faszination) besteht aus Shooter-Spielen mit entsprechenden Beschränkungen bei der Altersfreigabe der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK). Action und Konfliktlösung durch Tötung stehen dabei im Mittelpunkt. Dies muss in der Jugendarbeit kritisch aufgegriffen werden.

Bei der Einrichtung kommunaler Infrastruktur muss es einen Mehrwert für die Nutzer_innen gegenüber dem Spielen zu Hause geben, damit diese genutzt wird. Eine Beschränkung der Spiele bedeutet allerdings eher das Gegenteil. Bei den Angeboten in der Kommune braucht es Personen, die Angebote pädagogisch begleiten und Räume der Vernetzung schaffen, die das Spielen dort attraktiver machen als zu Hause.

Wie soll die Nachhaltigkeit der Impuls-Förderung gewährleistet werden?

Ausrüstung bereitzustellen bedeutet einen enormen Kostenaufwand. Sie veraltet extrem schnell und verursacht immer wieder hohe Investitionen. Gleichzeitig muss die Ausrüstung sowohl technisch betreut als auch die Nutzung pädagogisch begleitet werden, dazu bedarf es entsprechend kundiger Personen. Für die Jugendarbeit bedeutet dies, dass ehren- und hauptamtliche Mitarbeiter_innen in der Jugendarbeit fortgebildet werden müssen, um die Ausrüstung pädagogisch sinnvoll einzusetzen. Dazu gehört, zum Ausprobieren anzuregen, zu begleiten, eine Vielfalt von alternativen (Bewegungs-) Angeboten zum Ausgleich aufzuzeigen und Begegnungen mit anderen Jugendlichen zu schaffen. Dies kann nur von Jugendarbeiter_innen geleistet werden.

Die Mittel für die Ausstattung der Kommunen müssen dorthin fließen, wo Kinder und Jugendliche bereits sind und Begegnungsräume geschaffen werden können. Kinder und Jugendliche müssen daran ebenso wie die unterschiedlichen Akteure vor Ort beteiligt werden, da sonst die Gefahr von Doppelstrukturen und/oder ungenutzter Ausrüstung besteht. Die Jugendhilfeausschüsse vor Ort müssen in die Umsetzung eingebunden werden.

Auf Grundlage der genannten Fragestellungen schlagen wir vor, mit den relevanten Akteuren auf Landesebene (u.a. Offener Kanal, Landesjugendring, ggf. Netzwerk Medienkompetenz) Konzepte für eSports/Gaming in der Jugendarbeit zu entwickeln. Auf Landesebene braucht es ein gemeinsames Dach, das die Maßnahmen vernetzt und begleitet und Erfahrungs- und Ideenaustausch ermöglicht. In den Konzepten sollten gemeinsame Bausteine für die anschließend individuell auszugestaltenden kommunalen Projekte entworfen werden. Aus unserer Sicht ist ein Bring-Your-Own-Device-Ansatz sinnvoller als die Beschaffung schnell veraltender Technik. Die Mittel sollten für Maßnahmen in der

Fläche (statt einzelner Leuchttürme) eingesetzt werden und es sollten insbesondere Begleitmaßnahmen für die Investitionen bedacht und finanziert werden, da die Ausstattung ohne entsprechendes Knowhow in der Jugendarbeit nicht nachhaltig nutzbar sein wird. Kommunale Räume müssen neben entsprechend ausgebildetem haupt- und ehrenamtlichem pädagogischem Personal außerdem über technisches Personal verfügen können, das Schwierigkeiten vor Ort löst.

Mit freundlichen Grüßen

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'A. Busch'.

Anne-Gesa Busch
Geschäftsführerin