

Offener Kanal S-H, Hamburger Chaussee 36, 24113 Kiel

Vorsitzende des Innen und Rechtsausschusses
des Schleswig-Holsteinischen Landtages
Barbara Ostmeier, MdL
Düsternbrooker Weg 70
24105 Kiel

Bürger Schule
Lokal Minderheiten
Ereignis Campus
Experimental Schule
OffenerKanal Region
SchleswigHolstein
Werkstatt Experimental
Service Ausbildung Lokal
Campus Werkstatt
Werkstatt Ereignis
Schule **Sender**
Campus
Schule

**Stellungnahme zur schriftlichen Anhörung
des Innen- und Rechtsausschusses des Schleswig-Holsteinischen Landtages
zum Antrag „eSport auch in Schleswig-Holstein fördern“ (Drucksache 19/ 896)**

Kiel, d. 1. Nov. 2018

Sehr geehrte Frau Ostmeier,

ich erlaube mir namens des Offenen Kanals Schleswig-Holstein (OKSH), AöR, eine unaufgeforderte Stellungnahme zum Antrag „eSport auch in Schleswig-Holstein fördern“ (Drucksache 19/896) abzugeben und bedanke mich für die Möglichkeit, dies zu tun.

Meine Ausführungen befassen sich mit den Punkten Zwei (Jugendarbeit) und Fünf (Schulen) des Antrags. Da es sich immer um die gleichen Jugendlichen handelt und Computerspielen an Schulen eher in Arbeitsgemeinschaften denkbar ist, beziehen sich die folgenden Ausführungen summarisch auf Lernorte außerhalb des formalen Lernens, die meist in der Jugendarbeit anzutreffen sind.

A eSport und Computerspiele/ Gaming

Im Weiteren beziehe ich mehr auf Computerspiele/ Gaming und weniger auf eSport. Dieser Unterschied ist aus Sicht des OKSH wichtig. **Gaming** verstehen wir eher als spannenden Teil öffentlicher **Jugendkultur**, während wir mit **eSport** eine **kommerziell** organisierte Betätigung weniger meinen. Ähnlich, wie Breitensport und Spitzensport in der Leichtathletik aufeinander aufbauen und nicht voneinander zu trennen sind, ist eSport weder denk- noch organisierbar, ohne dass junge Menschen sich aktiv, engagiert und reflektiert mit Computerspielen befassen.

Dabei bedarf Gaming der finanziellen und strukturellen Förderung, insbesondere mit dem Ziel eines diskriminierungsfreien Zugangs unter besonderer Berücksichtigung von sozialen Gesichtspunkten und des ländlichen Raumes sowie der medienpädagogischen Einbindung. Ob eSport im o.g. Sinne, der sich bisher ohne erkennbaren öffentlichen Förderbedarf und oft mit Unterstützung

Offener Kanal
Schleswig-Holstein
Anstalt öffentlichen Rechts

Hamburger Ch. 36
24113 Kiel
Fon 0431-640040
Fax 0431-6400444

info@oksh.de
www.oksh.de

Bankverbindung
Kieler Volksbank
BLZ 210 900 07
Konto 90 80 80 02

der äußerst profitabel arbeitenden Spielehersteller prächtig entwickelte, zusätzlicher öffentlicher Unterstützung bedarf, entzieht sich den Vorhersagemöglichkeiten des OKSH. Vermutlich ist dies auch eine Frage der Grenzdefinition zwischen Gaming und eSport. Allerdings darf die Befassung mit Computerspielen im öffentlichen Raum nicht eine besonders clevere Maßnahme des Marketings der Spielehersteller sein.

Seit mehr als 15 Jahren befasst sich der OKSH mit Computerspielen im pädagogischen Kontext. Eines unserer Angebote zum Thema Games ist der „**GameTreff** - Eltern und Lehrkräfte testen Computerspiele“ (<https://www.oksh.de/mitmachen/lernen/mk-fuer-eltern/gametreff/>), bei dem Eltern und Lehrkräfte

- zuerst verschiedenste Computerspiele selbst erleben,
- die Faszination dieser Spiele insbesondere für jüngere Menschen thematisieren und
- aufkommende Fragen diskutieren, beispielsweise zu Auswirkungen auf die Gesundheit oder das soziale Leben der Computerspielenden.

Vor einigen Jahren haben wir übrigens einen derartigen GameTreff auch im Landeshaus, Schleswig Holstein Saal, für Mitglieder des Landtags und andere Interessierte aus den Fraktionen angeboten. Dieses Angebot erneuere ich hiermit gern für die Mitglieder des Innen- und Rechtsausschusses, ebenso wie für andere Mitglieder des Landtags.

B Bedeutung von Computerspielen für junge Menschen in Jugendarbeit und Schule

1 Computerspiele sind Teil der Jugendkultur. Damit sind sie auch Teil oder Thema von Jugendarbeit.

2 Jugendarbeit ist ein geeigneter Ort, an dem Erlebnisse und Herausforderungen von Computerspielen in einen Dialog treten können. Für Jugendarbeit steht dabei die Chance im Fokus, den Umgang mit Computerspielen in einem sozial durchmischten Raum zu erleben.

3 Für einen erfolgreichen Umgang mit Computerspielen in der Jugendarbeit ist es unerheblich, ob die Multiplikatoren Computerspiele mögen bzw. diese Ein Teil ihres eigenen Alltags sind oder nicht. Hilfreich ist es dennoch.

4 Übliche Kriterien von Jugendarbeit – chancengleicher Zugang, diskriminierungsfreie Praxis, reflektierter Umgang mit Wettbewerb, offene, unvoreingenommene und wertschätzende Grundhaltung – gelten natürlich auch für den Umgang mit Computerspielen in der Jugendarbeit.

5 Auch digitale Spiele funktionieren nicht ohne Regeln. Neben der Einhaltung des Jugendmedienschutzes und des Urheberrechts gilt es, gemeinsam einrichtungsspezifische Spielregeln zu verabreden.

6 Für die Träger von Jugendarbeit gilt, mehr noch als in technikarmen Handlungsfeldern, bei der Befassung mit Computerspielen das Gebot der Kooperation. Dies können neben anderen Trägern von Jugendarbeit auch der Offene Kanal, die AKJS, Bibliotheken oder Volkshochschulen sein. Insbesondere bei kleineren räumlichen Einheiten muss es in diesem Bereich zu einem einzigen konzeptionell, zeitlich und räumlich abgestimmten Angebot kommen.

7 Nicht nur deshalb ist es grundsätzlich sinnvoll, Gelegenheiten zum Computerspielen an vorhandene Einrichtungen anzudocken und deren personelle und räumliche Struktur zu nutzen.

8 Technik ist vergänglich. Jugendarbeit sollte daher eher auf Fachkompetenz der Multiplikatoren und das Angebot einer LAN Infrastruktur („Bring Your Own Device“) setzen, als auf vollständig eingerichtete Computerspielräume. Das schließt nicht aus, punktuell vollständige Zugänge für sozial Schwache zur Verfügung zu stellen.

9 Die Befassung mit Computerspielen in der Jugendarbeit geht nicht ohne eine medienpädagogische Einordnung. Dies gilt nicht nur für Jugendliche, sondern auch für Eltern und andere Multiplikatoren.

10 Nicht nur wegen der erheblichen Kosten, die für den Erwerb oder den Betrieb einzelner Computerspiele anfallen, sind Empfehlungen hilfreich, welche aktuellen Computerspiele in der Praxis der Jugendarbeit ohne Probleme zu nutzen sind. Hier könnten Landesjugendring, Jugendverbände sowie medienpädagogische und -praktische Einrichtungen (OKSH und AKJS) regelmäßig Handreichungen veröffentlichen.

C Was ist zu tun?

Der OKSH befürwortet grundsätzlich die Organisation gemeinschaftlichen Computerspielens nach einer „Bring Your Own Device“ (BYOD) Strategie. Diejenigen, die engagiert Computerspiele nutzen, verfügen fast immer über ausreichende Gerätschaften. Das Spezielle und Reizvolle am gemeinsamen Computerspielen ist das reale soziale Umfeld, das Kennenlernen und die Zusammenarbeit mit anderen Computerspielenden aus der Nähe.

1 GameSpaces schaffen: Vorhandene Einrichtungen der Jugendarbeit in die Lage versetzen, in einem ebenfalls bereits vorhandenen Raum die notwendige LAN Infrastruktur zu schaffen. Die vorhandenen IMPULS-Mittel sind dafür ein guter Ansatz, sie sollten jedoch eher unter dem Gesichtspunkt der Flächendeckung und weniger von Leuchtturmprojekten Verwendung finden.

2 Mitarbeitende schulen: Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter aus Jugendeinrichtungen (offene Jugendarbeit, Jugendverbandsarbeit, Schulsozialarbeit) in die Lage versetzen, Computerspielangebote zu organisieren. Dazu gehört

- die Kenntnis relevanter Computerspiele,
- die Fähigkeit, deren Einsatz in der Jugendarbeit alters- und zielgruppengerecht einschätzen zu können,
- die Kenntnis über gesetzliche Rahmenbedingungen, insbesondere des Jugendschutzes,
- in der Praxis das Potenzial, aber auch die Grenzen der Computerspielenden zu erkennen und entsprechende Konsequenzen zu ziehen,
- Begleitende Elternarbeit sowie die Arbeit mit anderen Multiplikatoren und Multiplikatoren, insbesondere aus der Schule.

Wegen der besonderen Rolle des ländlichen Raums in Schleswig-Holstein, spielt bei derartigen Fortbildungen eLearning eine besondere Rolle, womit der OKSH ausgezeichnete Erfahrungen gemacht hat.

3 Funktionsfähigkeit der GameSpaces sichern: Mitarbeitende in Jugendeinrichtungen sind in der Regel engagierte Pädagogen und Pädagogen, aber keine Spezialisten für Computernetze. Teilweise können diese Kenntnisse vermittelt werden, in der Regel wird man jedoch regelmäßig externe Fachleute zur Aufrechterhaltung des Netzwerkbetriebs hinzuziehen (und finanzieren) müssen.

4 Landesweite Meisterschaften anbieten: Nicht nur unter dem Gesichtspunkt, einen Übergang zur professionellen eSport-Szene zu ermöglichen, unterstützen regelmäßige Wettkämpfe den in der Arbeit mit Jugendlichen so wichtigen Projektcharakter, d.h. des Arbeiten auf ein sachliches und zeitliches Ziel hin.

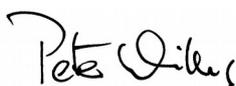
5 Backup-Struktur unterstützen: Im vorhandenen oder erweiterten Rahmen des Netzwerks Medienkompetenz Schleswig-Holstein können beispielsweise regelmäßig Hinweise über aktuelle Entwicklungen, Vorschläge für den medienpädagogischen Alltag mit Computerspielen, die Anbindung an das Digitalisierungsprogramm des Landes, Vorschläge für einrichtungsspezifische Spielregeln, aber auch Fortbildungen oder landesweite Aktivitäten (z.B. Konzeptreflexion, Tagungen, Handreichungen) entwickelt und organisiert werden.

6 Gleichstellung beim Computerspielen: Die Computerspielszene ist sehr von männlichen Jugendlichen dominiert. Sowohl die Auswahl der Spiele, die Zusammensetzung von Spielgruppen oder die Ansprache neuer Nutzerinnen und Nutzer sollten so organisiert sein, dass Mädchen und junge Frauen sich diskriminierungsfrei angesprochen fühlen.

7 Inklusive Mediennutzung: Dort, wo eine durchgehende Inklusion nicht möglich ist, sind spezifische Angebote sinnvoll, z.B. das Angebot eines Werkstattpreises bei landesweiten Meisterschaften.

Gern steht der Offene Kanal Schleswig-Holstein für Nachfragen oder Erläuterungen im Rahmen einer Anhörung zu Verfügung, aber ebenso gern bieten wir, wie oben ausgeführt, den Mitgliedern des Innen- und Rechtsausschusses auch eine kleine Fortbildung in der Form eines GameTreffs im Landeshaus an.

Mit freundlichem Gruß



Peter Willers
Leiter OKSH