

IF(game)SH, Kuhnkestr. 6, 24118 Kiel

Landeshaus  
Düsternbrooker Weg 70  
24015 Kiel

Kiel, den 01. November 2018

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

Videospiele und eSport sind ein Beispiel dafür, dass die Digitalisierung inzwischen alle Bereiche unseres gesellschaftlichen Lebens betrifft. Videospiele sind das digitale Medium der Zukunft - auch Mannschaftssport wird nicht mehr nur analog auf dem Fußballfeld betrieben, sondern auch digital und online am PC. Dass Schleswig-Holstein sich als Vorreiterland der Digitalisierung versteht, sollte auch bedeuten, dass eSport und die Entwicklung von Videospielen in unserem Land gefördert werden. Das aktuelle Engagement der Regierung zum Thema eSport begrüßen wir deshalb sehr.

Als IF(game)SH - die Initiative zur Förderung der Spielebranche in Schleswig-Holstein, setzen wir uns aktiv dafür ein, dass die Spielebranche in SH wachsen kann. Dazu gehört auch ein verantwortungsvoller Umgang mit dem Thema eSports, weswegen wir uns sehr freuen, Stellung zum Antrag "eSport auch in Schleswig-Holstein fördern" nehmen zu können.

Das Voranschreiten der Digitalisierung hat außerdem zur Folge, dass bestehende Strukturen den neuen Realitäten angepasst werden müssen - sowohl im eSport, als auch bei der Entwicklung von Videospielen.

Videospiele und eSport sind längst in unserer Gesellschaft angekommen. Laut einer Statistik vom game - Verband der deutschen Games-Branche spielen 34,3 Mio. Menschen in Deutschland Computer- und Videospiele - Tendenz steigend <sup>(game 2018a)</sup>. Der deutsche Markt für Computer- und Videospiele ist von 2016 auf 2017 um 15% auf 3.346 Mio. € gewachsen, aber nur 5,4% der Umsätze auf dem deutschen Games-Markt entfallen auf Titel aus Deutschland <sup>(game 2018b: 27-30)</sup>. In Deutschland wird mit Videospielen doppelt so viel Umsatz erwirtschaftet wie an den Kinokassen - dort sind aber knapp ein Viertel aller Filme Produktionen aus Deutschland. Um unser Land auch im Vergleich mit anderen Ländern wettbewerbsfähig zu machen brauchen wir eine Förderung, welche die Entwicklung von Spielen vor Ort stärker unterstützt.

Das Massenphänomen eSport hat inzwischen beeindruckende Ausmaße angenommen. Zuletzt füllte das europäische Turnier ESL One in Hamburg mit ca. 20.000 Zuschauer\*innen vor Ort und durchschnittlich mehr als 25 Mio. Zuschauern online für drei Tage die Barclaycard Arena <sup>(ESL 2017)</sup>. Auf internationaler Ebene sind die Dimensionen noch größer: Preisgelder liegen regelmäßig in Millionenhöhe, ebenso die Zuschauerzahlen über Online-Plattformen wie twitch.tv. Die World Championship 2018 von "League of Legends" wurde vom 23.09. - 03.11.2018 ausgetragen - mit durchschnittlich 43 Millionen Zuschauer\*innen weltweit <sup>(ESC 2018)</sup>. In Deutschland wird im eSport ein Umsatzwachstum auf etwa 130 Mio. € bis 2020 erwartet - damit würde der Umsatz von eSport bald Sportarten wie Handball oder Eishockey überholen <sup>(n-tv 2018)</sup>.

Dabei sind die Anforderungen an die Sportler\*innen extrem hoch. eSport ist Leistungssport. eSportler\*innen erfahren bei Turnieren ähnliche körperliche und nervliche Belastungen wie die Spitzensportler\*innen beim Bogenschießen, Schachspiel, oder Motorsport. Aus diesem Grund hat der Deutsche Motor Sport Bund DMSB beispielsweise Anfang Oktober 2018 SimRacing (= Rennspiel-Simulationen) offiziell als eigene Motorsport-Disziplin anerkannt <sup>(DMSB 2018)</sup>. Wie unter anderem Untersuchungen des Sportwissenschaftlers Prof. Dr. Ingo Froböse belegen, liegt der Spiegel des Stresshormons Cortisol bei eSportler\*innen etwa bei dem von Rennfahrer\*innen und Herzfrequenzen von 160 bis 180 Schlägen sind keine Seltenheit - das entspricht Werten, die sonst z.B. bei einem extrem schnellen Lauf gemessen werden <sup>(BIU 2017:30f, Rudolf et al. 2016)</sup>.

Dieser enorme Stress beim Spiel erfordert körperliche Fitness und eine hohe Konzentrationsfähigkeit. In professionellen eSport-Teams stehen deshalb zusätzlich zum digitalen Training auch sportliche Aktivitäten, eine entsprechende Ernährung und Konzentrationsübungen auf dem Trainingsplan. Schließlich kommt es bei den gespielten Spielen darauf an, in Sekundenbruchteilen richtig zu entscheiden und diese Entscheidungen auch sauber auszuführen. eSport erfordert gutes taktisches und strategisches Denken, feinmotorische Genauigkeit und herausragendes Teamplay. Letzteres ist in nahezu allen großen eSport-Titeln unerlässlich - schließlich ist der Spielerfolg im Mannschaftswettbewerb von einem gemeinsamen, abgestimmten taktischen Vorgehen abhängig. Da eSport fast immer international gespielt wird fördert es automatisch Fremdsprachenkenntnisse (es wird Englisch gesprochen) und den kulturellen Austausch.

Das Interesse am eSport in unserer Gesellschaft ist groß. 15% der Deutschen sehen eSports bereits als attraktiv oder sehr attraktiv an. Anfänglich sind die Eintrittsbarrieren gering; fast jede\*r kann die Spiele auf dem eigenen PC oder der eigenen Konsole spielen. So zeichnet sich eSport in vielerlei Hinsicht durch Barrierefreiheit aus. Theoretisch kann jede\*r online miteinander spielen und an Wettkämpfen teilnehmen. Doch gerade dann, wenn es darum geht, eSport kompetitiv zu betreiben, stoßen Einzelpersonen an ihre Grenzen: auch Amateur-Vereine brauchen ein Team, eine\*n Trainer\*in, professionelle Hardware und ein gutes Management. Wenn eSport in Schleswig-Holstein im Breitensport ankommen soll, sollten eSport-Vereine unterstützt werden - etwa durch die Möglichkeit, als gemeinnütziger Verein anerkannt zu werden.

Dazu gehören auch die Themen Aufklärung und Medienkompetenz: aktuell fehlt es unserer Gesellschaft an manchen Stellen noch an Wissen zu eSport und Videospiele; beide werden oft mit Unverständnis und Vorurteilen konfrontiert. Kinder und Jugendliche sollten insbesondere im heutigen Zeitalter der allgegenwärtigen Medien bereits im frühen Alter in Medienkompetenz geschult werden (beispielsweise durch die Einführung eines Schulfachs "Digitalkunde" o.Ä. bereits in der Grundschule). eSport könnte ein Kanal sein, um Jugendliche zu erreichen und den Umgang mit dem Medium Videospiele und sozialen Medien (Facebook, Twitter, Twitch, Youtube etc.) zu lehren. Wir begrüßen deswegen z.B. das Engagement vom "game treff" des Offenen Kanals Kiel sehr und denken, dass Angebote wie diese ausgebaut werden sollten. Das Potential von Videospiele und eSports im Klassenzimmer ist groß. Anwendungsbeispiele umfassen Versionen von Spielen wie Minecraft mit integrierten Lerninhalten, aber auch den Einsatz und die Entwicklung von Lernspielen, welche den Umgang mit dem Unterrichtsstoff attraktiver und effektiver gestalten können.

Durch das Verlagern der eSport-Aktivitäten von Kindern und Jugendlichen in die Sportstätten könnten die Spieler\*innen auch für andere Sportarten begeistert werden - der Dialog zwischen dem traditionellen Sport und dem eSport ist wichtig und bietet für beide Parteien viele Chancen. Bestehende Strukturen können vom eSport genutzt und ausgebaut werden. Auch die Themen Ernährung, Bewegung und Suchtprävention sollten (wie bei professionellen eSport-Organisationen) mit in den Fokus der Spieler\*innen gerückt und in den Trainingsplan integriert werden, um so einen verantwortungsvollen Umgang mit eSport zu fördern.

Im eSport wird seit jeher ein respektvoller Umgang miteinander sowie ein fairer Wettkampf angestrebt. Toxisches Verhalten wie etwa Diskriminierungen werden nicht geduldet. So wird eine angenehme Spielatmosphäre geschaffen, die Raum für einen rein auf Spielfertigkeiten bezogenen Wettkampf ermöglicht.

Im deutschlandweiten Vergleich ist Schleswig-Holstein hinsichtlich des eSports schon verhältnismäßig gut aufgestellt. Vereine wie eSport Nord, die Einführung der eSport-Akademie an der FH Westküste, Events wie die Nordish Gaming Convention in Husum und sogar Festivals wie das Wacken, bei welchem zuletzt auch eSport-Matches ausgetragen wurden, bilden eine solide Basis dafür, Schleswig-Holstein zu einem Leuchtturm-Land in Sachen eSport zu machen. Dies würde unserem Land auch die Chance geben, weitere international relevante Events auszutragen und den Hochschulstandort durch fortschrittliche und attraktive Lehrangebote zu stärken.

Es ist wichtig, dabei nicht nur auf den eSport zu blicken, sondern das Thema "Games" gesamtheitlich zu sehen und auch die Entwicklung von Videospiele bei uns zu ermöglichen. So könnte Schleswig-Holstein auch in Sachen Gaming die Voraussetzungen erfüllen, um digital ganz vorne mit dabei zu sein.

## Quellen

BIU – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V. (2017): BIU Fokus: eSports - Aus der Nische ins Stadion, Online: [www.game.de](http://www.game.de), [https://www.game.de/wp-content/uploads/2017/08/game\\_Fokus\\_eSports\\_2017.pdf](https://www.game.de/wp-content/uploads/2017/08/game_Fokus_eSports_2017.pdf) [30.10.2018].

Deutscher Motorsport Bund (2018): DMSB erkennt SimRacing als Motorsport-Disziplin an, Online: [www.dmsb.de](http://www.dmsb.de), <https://www.dmsb.de/meta/presse/> [30.10.2018].

ESL (2017): Debüt der ESL One Hamburg powered by Intel verzeichnet 20.000 Fans vor Ort und 25 Millionen Zuschauer online, Online: [www.eslgaming.com](http://www.eslgaming.com), <https://www.eslgaming.com/press/deb-t-der-esl-one-hamburg-powered-intel-verzeichnet-20000-fans-vor-ort-und-25-millionen-zuschauer-online> [30.10.2018].

ESC (2018): Stream stats and sources, Online: <https://esc.watch/tournaments/lol/worlds-2018>

game - Verband der deutschen Games-Branche (2018a): Immer mehr Gamer setzen auf kostenpflichtige Online-Dienste, Online: [www.game.de](http://www.game.de), <https://www.game.de/blog/2018/07/26/immer-mehr-gamer-setzen-auf-kostenpflichtige-online-dienste/> [30.10.2018].

game - Verband der deutschen Games-Branche (2018b): Jahresreport der deutschen Games-Branche 2018, Online: [www.game.de](http://www.game.de), <https://www.game.de/wp-content/uploads/2018/08/Jahresreport-der-deutschen-Games-Branche-2018.pdf> [30.10.2018].

Mittweg, Christian (2016): 43 Mio.: Erneuter Zuschauer-Rekord bei der LoL-WM!, Online: [esport.kicker.de](http://esport.kicker.de), [http://esport.kicker.de/esport/lol/info/666280/artikel\\_43-mio-erneuter-zuschauer-rekord-bei-der-lol-wm.html](http://esport.kicker.de/esport/lol/info/666280/artikel_43-mio-erneuter-zuschauer-rekord-bei-der-lol-wm.html) [30.10.2018].

n-tv (2018): E-Sport-Szene wächst rasant Wenn Profis um Millionen zocken, Online: [www.n-tv.de](http://www.n-tv.de), <https://www.n-tv.de/technik/Wenn-Profis-um-Millionen-zocken-article20581990.html> [30.10.2018].

Rudolf, Kevin/Grieben, Christopher/Achtzehn, Silvia/Froböse, Ingo (2016): Stress im eSport – Ein Einblick in Training und Wettkampf, Online: [fis.dshs-koeln.de](http://fis.dshs-koeln.de), [https://fis.dshs-koeln.de/portal/de/publications/stress-im-esport--ein-einblick-in-training-und-wettkampf\(cb10a1b0-a2ee-4a55-a7a1-d7c4ae73953d\).html](https://fis.dshs-koeln.de/portal/de/publications/stress-im-esport--ein-einblick-in-training-und-wettkampf(cb10a1b0-a2ee-4a55-a7a1-d7c4ae73953d).html) [30.10.2018].

Holländer, Matthias (2017): eSports-Jahr in Zahlen: Millionen an Zuschauern und Preisgeld Millionen-Jahr: So boomt eSports, Online: [www.sport1.de](http://www.sport1.de), <https://www.sport1.de/esports/2017/12/esports-jahr-in-zahlen-millionen-an-zuschauern-und-preisgeld> [30.10.2018].