

Stellungnahme zur schriftlichen Anhörung „Förderung von eSport“

Christiane Lieb

(Geschäftsführerin)

SUCHT.HAMBURG

Repsoldstraße 4

20097 Hamburg

Schleswig-Holsteinischer Landtag

Umdruck 19/1548

Sehr geehrte Damen und Herren,

vielen Dank für die Einladung zur Abgabe einer schriftlichen Stellungnahme zum Themenbereich eSports.

SUCHT.HAMBURG ist die landesweite Fachstelle für Suchtfragen in der Freien und Hansestadt Hamburg und im Rahmen einer Reorganisation im Jahr 2016 aus der Hamburgischen Landesstelle für Suchtfragen e.V. und dem Büro für Suchtprävention hervorgegangen.

Der Schwerpunkt unserer Tätigkeiten liegt im Bereich der Information über Themen wie Substanzkonsum, problematischen Verhaltensweisen, Abhängigkeitserkrankungen sowie zur Bedeutung und den Inhalten von Suchthilfe und Suchtprävention. Dazu stellen wir aktuelle Daten und Fakten zu Suchtfragen zur Verfügung, entwickeln anlassbezogen Kampagnen und öffentlichkeitswirksame Aktionen und setzen diese um und arbeiten zu suchtrelevanten Themen mit Medien zusammen.

Ein wesentliches Ziel unserer Arbeit ist es, Hilfesuchenden Informationen über passende Hilfeangebote und zum Versorgungssystem in Hamburg zur Verfügung zu stellen, um ihnen den Weg zum Hilfesystem zu erleichtern. Das Suchthilfesystem in Hamburg hält dazu sehr gute und differenzierte Angebote für Hilfebedürftige und ihre Angehörigen vor.

Im Weiteren fördern wir die fachübergreifende Zusammenarbeit im Praxisfeld Sucht zum Beispiel zur Verbesserung der Zugänglichkeit von arbeitsfeldübergreifenden Informationen, zur Implementierung aktueller Qualitätsstandards, Methoden und Konzepte. Dazu orientieren wir unseren Fachaustausch an den spezifischen Zielen zur Unterstützung der Praxis vor Ort.

Seit vielen Jahren beschäftigen wir uns auch mit potentiellen Risiken für die Entstehung von Abhängigkeiten, die durch die Nutzung von Medien, Anwendungen im Internet oder Computerspielen ausgehen können. Wir entwickeln Fortbildungsangebote zum Thema exzessive Internetnutzung, stoßen Projekte an, die eine selbstbestimmte und kontrollierte Nutzung fördern sollen, und stellen darüberhinaus Informationen in der breiten Öffentlichkeit zur Verfügung.

Vor dem Hintergrund, dass Spielen bzw. Gaming für viele Menschen ein spannender und zumeist unproblematisch verlaufender Zeitvertreib ist, kann man bei der Einordnung von Risiken, die von Computerspielen ausgehen, zu unterschiedlichen Bewertungen kommen. Auch ist das Abhängigkeitspotential der verschiedenen Computerspiele unterschiedlich hoch. Hier soll es jedoch darum gehen, das Abhängigkeitspotenzial, das

von Computerspielen ausgehen kann, vor allem wenn sie wettbewerbsmäßig als eSport gespielt werden, zu bewerten.

Deutschlandweit gelten ca. 560.000 Menschen im Alter von 14 bis 64 Jahren als internetabhängig, etwa vier Prozent weisen eine problematische Computerspielnutzung auf. Unter den Hamburger Jugendlichen weisen ca. elf Prozent eine problematische Internetnutzung und ca. 5 Prozent eine problematische Computerspielnutzung auf.

Im Alltag der Hamburger Suchtberatungsstellen melden sich Menschen, die exzessiv Computerspiele spielen. In der Elternarbeit sind es in erster Linie die Computerspiele, die Probleme bereiten, zumindest aus Sicht der Eltern. Probleme verursachen hier insbesondere Spiele, die für den eSport-Bereich besonders interessant sind, wie zum Beispiel League of Legends.

Seit 2018 wird die „Internet Gaming Disorder“, also Online-Spielsucht, als Abhängigkeitserkrankung in der International Classification of Diseases 11 (ICD 11) der WHO geführt. Die Erkrankung ist sehr genau beschrieben und es sind neun Merkmale anerkannt, die diese Störung charakterisieren.¹

Ein Teil der Computerspiele ist so entwickelt, dass NutzerInnen so viel Zeit wie möglich damit verbringen (z.B. nicht pausierbare Welten, intermittierende Belohnung, soziale Aspekte). Hier liegt genau das Abhängigkeitspotenzial von Computerspielen und das gesundheitsrelevante Problem, dem sich auch die Anbieterseite stellen muss. Leider blieben Bemühungen auf die Spieleindustrie zuzugehen, um den Suchtcharakter von Computerspielen zum Beispiel durch Selbstbeschränkungsmöglichkeiten, Klassifizierung von Spielen nach Suchtpotenzial, keine Bestrafung bei Spielabstinenz, zu reduzieren, bislang ohne Erfolg.

Mit Blick auf eSport handelt es sich um ein kommerzielles Interesse großer Spielehersteller (und nicht um die Förderung von kleinen Independent Games), deren Absicht es ist, dass Gamer so viel Zeit wie möglich mit diesen Spielen verbringen. Damit erhöht sich zwangsläufig das Risiko, dass man, wenn man nicht in eine abhängige Nutzung abrutscht, zumindest mehr Zeit mit Computerspielen verbringt, als einem gut tut. Dies gilt vor allem für Kinder und Jugendliche, da bei hohen Spiel- und Nutzungszeiten die Zeit für wichtige Entwicklungsschritte in der Adoleszenz fehlt.

Aus Sicht der Suchtprävention und einer Public-Health Sicht, ist eine Förderung von eSports zum Beispiel durch Anerkennung eines gemeinnützigen Status nicht unterstützenswert, da die Verursachung gesellschaftlicher Schäden nicht ausgeschlossen werden kann.

¹ Siehe dazu bitte [ICD 11](#) und Expertise „[Suchtfördernde Faktoren von Computer - und Internetspielen](#)“ im Auftrag der Drogenbeauftragten der Bundesregierung.