

Landessportverband Schleswig-Holstein e. V. - Winterbeker Weg 49 - 24114 Kiel

Innen- und Rechtsausschuss des Schleswig-
Holsteinischen Landtages
Frau Vorsitzende Barbara Ostmeier
Düsternbrooker Weg 70
24105 Kiel

01.11.2018

Stellungnahme des Landessportverbandes Schleswig-Holstein e.V. und der Sportjugend Schleswig-Holstein zur schriftlichen Anhörung des Innen- und Rechtsausschusses des Schleswig-Holsteinischen Landtags zum Antrag „eSport auch in Schleswig-Holstein fördern“, Drucksache 19/896

Sehr geehrte Frau Ostmeier,

vielen Dank für die Gelegenheit zur schriftlichen Stellungnahme an den Innen- und Rechtsausschuss des Landtags in Bezug auf den Antrag „eSport auch in Schleswig-Holstein fördern“.

Gerne nutzen wir die Möglichkeit zu einer gemeinsamen Stellungnahme des Landessportverbandes Schleswig-Holstein e.V. (LSV) und seines eigenständigen Jugendverbandes, der Sportjugend Schleswig-Holstein, da der Themenkomplex „eSports“ übergreifend bearbeitet wird.

In ihrer grundsätzlichen Positionierung und Haltung unterstützen der Landessportverband Schleswig-Holstein und die Sportjugend Schleswig-Holstein die am 29.10.2018 veröffentlichte Positionierung des DOSB zum Umgang mit elektronischen Sportartensimulationen, eGaming und „eSport“¹.

Wir teilen insbesondere die klare Unterscheidung in virtuelle Sportarten und eGaming. Die virtuellen Sportarten bauen auf vorhandenen Sportarten auf und haben eine zunehmende Bedeutung für die Weiterentwicklung des Sports. Dagegen entsprechen die eGaming-Angebote mit ihren Strukturen und Inhalten in ihrer Gesamtheit nicht dem Sportverständnis und dem Wertesystem, die den organisierten Sport mit seinen über 2.600 Sportvereinen und -verbänden im Land verbinden und die er vertritt.

¹ <https://www.dosb.de/ueber-uns/esport/>

Partner und Förderer des LSV

Wir führen hierzu in Schleswig-Holstein seit längerem einen konstruktiven Austausch mit Landespolitik, Landesverwaltung und den eGaming-Akteuren. Dieser hat zu einer differenzierten Betrachtung beigetragen. Der LSV wird in diesem Sinne den Dialog auf der Grundlage seiner bisherigen Diskussionsergebnisse und der DOSB-Positionierung fortführen.

In diesem Kontext nimmt der Landessportverband die Bedeutung von eGaming als Teil der Jugend- und Alltagskultur wahr. Hierbei bestehen insbesondere durch die Sportjugend konkrete Anknüpfungspunkte an eine pädagogisch ausgerichtete Jugendarbeit im Sport. Die Sportjugend wird daher die Erarbeitung von pädagogischen Konzepten für einen differenzierten Umgang mit eGaming in den Vereinen und die Entwicklung von dafür geeigneten Qualifizierungen unterstützen.

Darüber hinaus gilt es in einer zunehmend digitalen Gesellschaft künftig insbesondere, die entsprechenden inhaltlichen und technischen Herausforderungen für die über 2.600 gemeinwohlorientierten Sportvereine und -verbände sowie ihre ehren- und hauptamtlichen Engagierten aufzugreifen. Die Vereine und Verbände sind dabei durch entsprechende Angebote als wichtige soziale Knotenpunkte zu unterstützen und zu fördern.

Der vorliegende Antrag Drucksache 19/896 enthält in sieben Punkten eine Reihe von weiteren Themen, die im o.g. Gesamtzusammenhang eine genaue und differenzierte Betrachtung erfordern. Über die folgenden Kommentierungen hinaus bieten wir für den weiteren Austausch und die Diskussion gerne unsere Beteiligung an einem mündlichen Anhörungsverfahren an.

1. Der Landtag bittet die Landesregierung darüber hinaus, zu prüfen, inwiefern eSport Veranstaltungen in Schleswig-Holstein sowie die Gründung einer eSports Akademie an der FH Westküste etabliert und gefördert werden können.

Der LSV und die Sportjugend begrüßen grundsätzlich den weiteren Austausch und die Vernetzung der Akteure im Themenfeld von virtuellen Sportarten und eGaming. Bezüglich der geplanten Einrichtung einer wissenschaftlichen Begleitung und Forschung sowie von Angeboten zur Aus-, Fort- und Weiterbildung an der FH Westküste sollte daher frühzeitig der Dialog und die Abstimmung mit den weiteren Akteuren im Land gesucht werden.

Bezüglich der in Strukturen und Angeboten kommerziell geprägten und wirtschaftlich profitablen eGaming-Events wird kein unmittelbarer Zusammenhang zum Sport gesehen. Für diese Zwecke dürfen keinesfalls Mittel der knappen Sport- oder Jugendförderung genutzt werden.

2. Der Landtag bittet die Landesregierung darüber hinaus, zusammen mit den Kommunen Konzepte zu erstellen, wie eSport in der Jugendarbeit pädagogisch eingesetzt und infrastrukturell gefördert werden kann. Die Konzeptentwicklung soll unter Einbindung des Landesjugendrings und der Sportjugend SH erfolgen.

Die Sportjugend erkennt die Bedeutung von digitalen Medien und eGaming als wichtige Bestandteile der Lebenswirklichkeit junger Menschen an. Im Interesse der rund 345.000 Kinder, Jugendlichen und jungen Menschen in den Sportvereinen werden wir die Konzeptentwicklung für die vielfältigen Orte von Jugendarbeit unterstützen. Dabei muss ein besonderer Schwerpunkt auf der Entwicklung und Förderung von geeigneten Qualifizierungen von JugendleiterInnen,

ÜbungsleiterInnen und TrainerInnen für den kompetenten Umgang mit digitalen Spielen und Medien im Rahmen ihres Engagements im Kinder- und Jugendsport liegen.

3. Der Landtag bittet die Landesregierung darüber hinaus, sich auf Bundesebene für eine Änderung des § 52 Abs. 2 Abgabenordnung einzusetzen und eSport in den Vorschriften über die Gemeinnützigkeit zu verankern.

Der LSV und die Sportjugend sprechen sich klar gegen eine Änderung der Abgabenordnung aus. Es bedarf keiner Aufnahme von eGaming/"eSports", da diese vor allem kommerziellen Verwertungsinteressen folgen und in keiner Weise mit dem gemeinwohlorientierten Sport gleichgesetzt werden dürfen.

4. Der Landtag bittet die Landesregierung darüber hinaus, den Dialog zwischen eSport und traditionellem Sport unter Einbindung des Landessportverbandes zu unterstützen und zu begleiten und bereits bestehende Strukturen zwischen traditionellem Sport und eSport auszubauen.

Der LSV und die Sportjugend werden den Dialog auf der Grundlage der bisherigen Diskussionsergebnisse und der DOSB-Positionierung fortführen. So muss bei Strukturen und Inhalten der Wertekanon des organisierten Sports berücksichtigt und eingehalten sowie die Persönlichkeitsentwicklung von Kindern, Jugendlichen und jungen Menschen positiv gefördert werden.

Die weitere Befassung mit den Chancen und Grenzen der virtuellen Sportarten kann hierbei den Einstieg bieten. So existieren beispielsweise im Fußball, Segeln, Handball, Golf, Luftsport und Motorsport bereits zahlreiche, aber oft wenig bekannte Sportartensimulationen zum Wettkampf oder zur Trainingsunterstützung, die auf den Inhalten, Strukturen und Regelwerken der Sportarten aufbauen. Die Nutzungsmöglichkeiten für die Sport- und Vereinsentwicklung gilt es, mit dem Ziel der realen Bewegungsförderung von allen Menschen in inklusiven Sportangeboten weiter zu entwickeln und die Erfahrungen auszutauschen.

5. Der Landtag bittet die Landesregierung darüber hinaus zu prüfen, inwiefern eSports Angebote auch an Schulen eingerichtet werden können. Solche Angebote dürfen jedoch nur im Rahmen der USK-Richtlinie und in freier Entscheidung der Schulen entstehen.

Bewegung, Spiel und Sport leisten unbestritten einen bedeutenden Beitrag für eine positive körperliche und seelische, kognitive und emotionale Entwicklung sowie für ein gesundes Leben von Kindern und Jugendlichen. Deren Heranführung sollte daher möglichst früh beginnen, um die Persönlichkeitsentwicklung junger Menschen zu stärken. Daher muss es das gemeinsame Ziel aller Beteiligten sein, dass Sport- und Bewegungsangebote im Schulalltag qualitativ und quantitativ auf hohem Niveau und möglichst unter Einbindung der örtlichen Sportvereine angeboten werden.

Überlegungen zur Einrichtung von geeigneten Angeboten für Sportartensimulationen oder eGaming dürfen daher keinesfalls zu einer Konkurrenzsituation um zeitliche, personelle oder räumliche Ressourcen für den Schulsport und den außerunterrichtlichen Sport führen.

6. Der Landtag bittet die Landesregierung darüber hinaus, zu erklären, ob es schon konzeptionelle Ideen gibt, wie die allgemeine Digitalisierungsstrategie des Landes, bzw. zu prüfen, wo es aus Sicht der Landesregierung wirtschaftspolitische Synergien gibt.

Die Digitalisierung stellt auch die über 2.600 Sportvereine und –verbände im Land vor große inhaltliche, pädagogische und technische Herausforderungen. Daher begrüßen wir es, wenn diese im Rahmen der Digitalisierungsstrategie eine stärkere Beachtung und Förderung erfahren würden. Vordringliche Ansätze wären hierbei

- die Breitband-/LAN-Anbindung von Sportstätten und Räumen der Jugendarbeit als Basis-Infrastruktur für die digitale Sportentwicklung, (Video)Trainingsunterstützung, Ergebnisdienste, Kommunikation, Angebote der Jugendarbeit im Sport u.v.m.
- die Digitalisierung von Verwaltungs- und Kommunikationsprozessen innerhalb von Sportorganisationen und mit externen Partnern/Behörden usw. zur Sicherstellung von attraktiven und zeitgemäßen Arbeitsprozessen und Rahmenbedingungen für das ehrenamtliche Engagement
- die Qualifizierung von ehren- und hauptamtlichen Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern in den Sportstrukturen und der Jugendarbeit im Sport

7. Der Landtag bittet die Landesregierung darüber hinaus, diese Aktivitäten im eSport wissenschaftlich zu begleiten.

Der LSV regt an, bei einer wissenschaftlichen Begleitung die im Land vorhandenen Universitäten, Fakultäten und ExpertInnen offensiv mit einzubeziehen, um unterschiedliche Blickpunkte zu berücksichtigen. Dabei sollte insbesondere auch das Institut für Sportwissenschaft der CAU zur quantitativen und qualitativen Forschung einbezogen werden.

Gerne sind wir bereit, die Inhalte der Stellungnahme im Rahmen einem mündlichen Anhörungsverfahren weiter auszuführen und unsere Erkenntnisse und Einschätzungen in den Gesamtdialog einzubringen.

Mit freundlichen Grüßen

gez.
Carsten Bauer
Geschäftsführer
Sportjugend Schleswig-Holstein
im Landessportverband Schleswig-Holstein e.V.