

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

Tel. 0431 - 57 00 50 30
Fax: 0431 - 57 00 50 35
E-Mail: info@staedteverband-sh.de
Internet: www.staedteverband-sh.de

Per E-Mail: innenausschuss@landtag.ltsh.de

Unser Zeichen: 52.10.40 zi-ka
(bei Antwort bitte angeben)

Datum: 15. Januar 2019

Mündliche Anhörung des Innen- und Rechtsausschusses des Schleswig-Holsteinischen Landtags am 16.01.2019 zum Antrag, eSport auch in Schleswig-Holstein zu fördern, LT-Drs. 19/896

Sehr geehrte Frau Ostmeier,

leider ist es mir aus Termingründen nicht möglich, persönlich an der Ausschusssitzung teilzunehmen. Gerne möchte ich Ihnen aber in schriftlicher Form ein erstes Meinungsbild aus den Städten Schleswig-Holsteins übermitteln, das durchaus differenziert ausfällt.

Begrüßt wird die grundsätzliche Auseinandersetzung mit dem Thema „eSport“. Gerade im Bereich der jüngeren Generation nimmt dieses bei vielen Menschen einen Schwerpunkt in der heutigen Freizeitgestaltung ein. Vieles dreht sich dabei um Computerspiele unterschiedlichster Ausrichtung, welche entweder als Individual- oder Mannschaftssport betrieben werden, zumeist auch im Rahmen von größeren Wettkämpfen. Neben der Beherrschung des eigentlichen Computerspiels benötigen die Spieler dabei verschiedene motorische und geistige Fähigkeiten, um im Wettkampf erfolgreich zu sein (Hand-Augen-Koordination, Reaktionsgeschwindigkeit, Durchhaltevermögen, räumliches Orientierungsvermögen, Spielübersicht, Spielverständnis und vorausschauendes/laterales Denken). Allerdings erkennen momentan nur wenige Länder (z.B. USA, Brasilien, China, Frankreich) und deren Sportverbände eSport als Sportart an. Der Deutsche Olympische Sportbund tut es bisher nicht. Dennoch beherbergen zunehmend auch „traditionelle“ Sportvereine eSport-Abteilungen.

Hinsichtlich der Definition von eSport im Verhältnis zu eGaming verweisen wir auf die nach unserer Auffassung zutreffende Differenzierung in den Ausführungen des Landessportverbandes (Umdruck 19/1556).

Die größte Schwierigkeit besteht bisher darin, den eSport in der öffentlichen Wahrnehmung mit einer aktiven Sportausübung in Verbindung zu bringen. Auch wenn die körperliche Fitness für die Elite der eSportler eine Grundvoraussetzung für deren Erfolg darstellen dürfte, so dürfte dies im Breitensport nicht unbedingt der Fall sein. Gleiches gilt im Übrigen aber

auch für bewegungsarme Sportarten wie Dart, Segelfliegen, Schießsport, Billard, Schach usw. Auch diese Sportarten sorgen im Regelfall für wenig aktive Bewegung, benötigen aber zumeist die gleichen geistigen und motorischen Fähigkeiten wie eSportler. Dazu werden diese Sportarten, im Gegensatz zum eSport, z.B. vom Landessportverband Schleswig-Holstein, bei Investitionen und Anschaffungen mit Zuschüssen unterstützt.

Soweit es den Förderbedarf anbetrifft, haben uns aus den Mitgliedsstädten durchaus ablehnende Stellungnahmen erreicht, die angesichts der Marktmacht und der Produktabhängigkeit den Förderbedarf bzw. die Förderungswürdigkeit grundsätzlich in Frage stellen und in der Unterstützung keine öffentliche Aufgabe erkennen.

Inhaltlich wird das Thema aus unterschiedlichen Gründen auch einer kritischen Würdigung unterzogen:

- Die Vorstellung, junge Menschen bei eSport Turnieren zusammenzubringen mag gefallen, übersieht aber, dass jedem Turnier ein enormer Übungsaufwand zu Hause und allein vorausgeht.
- Die auf PC/Playstation/Onlinespiele usw. verwandte Zeit fehlt den jungen Menschen für eigene Kreativität und soziales Miteinander. Dies lässt sich nicht über Kommunikation per Headset ersetzen.
- Die tägliche Medienzeit von Kindern und Jugendlichen ist schon jetzt nachgewiesen erheblich, besonders bei Jungen.
- Die mit Sport verbundenen positiven Effekte, wie z.B. Gesundheitsförderung, Körper- und Persönlichkeitsentwicklung, Gemeinschaftserlebnisse oder der Erwerb sozialer Kompetenzen, werden bei eSport zum Teil in Frage gestellt.
- Es wird auf das hohe Suchtpotenzial von Computerspielen hingewiesen.

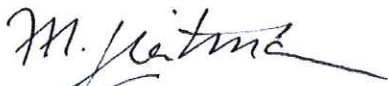
Sofern landespolitisch über Unterstützungsmöglichkeiten für den eSport nachgedacht wird, wird auch für eine Grenzziehung plädiert:

1. Für die Gründung von eSport-Vereinen oder eSport-Abteilungen innerhalb bestehender Vereine sollte gem. den Regelungen zu eingetragenen Vereinen eine steuerliche Begünstigung geprüft werden. Die Vereine müssen sich jedoch innerhalb ihrer Satzungen dazu verpflichten, keine gewaltverherrlichenden Spiele innerhalb ihres eSport-Programms anzubieten. Evtl. kann dort eine „Schwarze Liste verbotener Spiele“ erstellt werden, die von einer Kontrollstelle ständig um neue Spiele erweitert wird.
2. Es sollte überlegt werden, ob eine Altersgrenze für eine Aufnahme in einen eSport-Verein sinnvoll ist, um Kleinkinder zunächst eher an das Thema „aktive Sportausübung“ heranzuführen.
3. Es sollten Grenzen bei der Förderung mit öffentlichen Mitteln gesetzt werden, da gerade hinsichtlich der technischen Ausstattung und der Beschaffung von Spielen zumeist milliardenschwere Wirtschaftskonzerne die direkten Nutznießer entsprechender Förderungen wären. eSport-Vereine oder –Abteilungen könnten aber z.B. öffentliche Zuschüsse für räumliche Investitionen, die Herstellung von Internet-Anschlüssen oder die Durchführung von eSport-Events/eSport-Lehrgängen erhalten.
4. Grundsätzlich könnte eine Ansiedlung des eSports im Rahmen von bestehenden Sportvereinen sinnvoller sein, als in speziell auf den eSport ausgerichteten Vereinen.

Gerade die bestehenden Vereinsstrukturen könnten nämlich dazu führen, dass e-Sportler auch mit anderen Vereinsabteilungen kommunizieren und sich ggf. auch gegenseitig ergänzen. So gibt es z.B. zahlreiche Fußballer, die neben dem Fußballsport auch beim Thema „eSport“ sehr aktiv sind. Beides ließe sich im Rahmen eines Vereins unterbringen, so dass bestehenden Vereinen für die Neueinrichtung einer eSport-Abteilung evtl. ein Sonderzuschuss gezahlt werden könnte.

Im Bereich der inneren Schulangelegenheiten werden dagegen kaum Anknüpfungspunkte zum Thema „eSport“ gesehen. Es ist momentan nicht vorstellbar, dass der herkömmliche Sportunterricht durch eSport-Elemente ergänzt wird. Im Rahmen der Ganztagsbetreuung könnte das Thema aber durchaus eine Rolle spielen. Gleiches gilt sicherlich für den Bereich der Jugendarbeit. Um Jugendliche zum Besuch der Einrichtungen zu motivieren, bedarf es Angebote, die deren Interesse wecken. Hier kann der eSport sicherlich ein Schwerpunkt sein, zumal die Jugendlichen ihre Wettkämpfe dort dann auch unter Aufsicht ausüben, anstatt zu Hause evtl. jugendgefährdenden Spielvarianten nachzugehen. Ob und inwieweit dieses allerdings wirklich realisiert werden kann, müsste eine Praxistest (Pilotverfahren) erweisen.

Mit freundlichen Grüßen



Marc Ziertmann
Geschäftsführendes Vorstandsmitglied

