

# Stellungnahme

## zum Antrag „Die Entwicklung des eSports fördern und gestalten“

Berlin, den 26. November 2018

---

**game – Verband der  
deutschen Games-Branche**

Charlottenstraße 62  
10117 Berlin

[www.game.de](http://www.game.de)

**Ansprechpartner**

Sebastian Broch  
Referent  
Politische Kommunikation

T +49 30 2408779-21  
[sebastian.broch@game.de](mailto:sebastian.broch@game.de)

Maren Schulz  
Leiterin  
Politische Kommunikation

T +49 30 2408779-15  
[maren.schulz@game.de](mailto:maren.schulz@game.de)

## **Stellungnahme zum Antrag „Die Entwicklung des eSports fördern und gestalten“**

Die Bundestagsfraktion Bündnis 90/Die Grünen hat am 7. November 2018 den Antrag „Die Entwicklung des eSports fördern und gestalten“ gestellt.<sup>1</sup> Gerne nimmt der game – Verband der deutschen Games-Branche Stellung zu diesem Antrag.

Wir sind der Verband der deutschen Games-Branche. Unsere Mitglieder sind Entwickler, Publisher und viele weitere Akteure der Games-Branche wie eSports-Veranstalter, Bildungseinrichtungen und Dienstleister. Als Träger der gamescom verantworten wir das weltgrößte Event für Computer- und Videospiele. Wir sind Gesellschafter der USK und der Stiftung Digitale Spielkultur sowie Träger des Deutschen Computerspielpreises. Als zentraler Ansprechpartner für Medien, Politik und Gesellschaft beantworten wir alle Fragen etwa zur Marktentwicklung, Spielkultur und Medienkompetenz. Unsere Games bereichern das Leben aller Menschen. Daher ist es unsere Mission, Deutschland zum besten Games-Standort zu machen. „game eSports“, die Vereinigung der deutschen eSports-Branche im game, setzt sich für die Verbesserung der Rahmenbedingungen für eSports ein und bringt alle entscheidenden Akteure zusammen.

Über alle aktuellen politischen Initiativen zu eSports haben wir uns gefreut. Die Umsetzung einiger der Forderungen des Antrags „Die Entwicklung des eSports fördern und gestalten“ der Bundestagsfraktion Bündnis 90/Die Grünen kann dazu beitragen, Deutschland zu einem starken eSports-Standort auszubauen. Allerdings wird in dem Antrag teilweise die aktuelle Situation verkannt und es werden Maßnahmen vorgeschlagen, die nicht zielführend sind.

### **Definition von eSports**

Der Begriff eSports ist die englische Abkürzung für „elektronischer Sport“ und bezeichnet den professionellen Wettstreit in Computer- und Videospiele. Wie bei anderen, klassischen Sportarten geht es bei eSports um den Wettkampf beziehungsweise das Messen mit anderen in einer Disziplin. Von Profispielern werden enorme körperliche und psychische Leistungen verlangt. Die Basis von eSports bilden Computer- und Videospiele, die wettkampfmäßig von Einzelspielern und Teams – auch Clans genannt – gespielt werden können. Gaming unterscheidet sich damit genauso von eSports, wie sich das spaßorientierte, lockere Bolzen mit Freunden von einer Teilnahme mit einem Fußballverein an einer Liga unterscheidet. eSports-Titel umfassen dabei nicht nur Sportsimulationen, sondern insbesondere auch Strategiespiele sowie Taktik-Shooter. Beim digitalen Sport geht es um das soziale Moment, darum, miteinander zu spielen, sich als Team taktisch und strategisch abzustimmen und

---

<sup>1</sup> Drucksache 19/5545, online unter <http://dip21.bundestag.de/dip21/btd/19/055/1905545.pdf>, letzter Zugriff am 15.11.2018.

zusammenzuarbeiten. Dabei sind die Teams selbst meist international gemischt. Es kann zu jedem Zeitpunkt mit Menschen auf der ganzen Welt gespielt werden.

## Daten und Fakten über eSports

eSports boomt, der digitale Wettstreit begeistert Millionen Menschen und wächst weltweit rasant. Wie kaum eine andere Disziplin hat sich der digitale Wettkampf in den vergangenen Jahren aus der Nische- zu einem Massenphänomen entwickelt. War er Ende der 1990er Jahre noch vorwiegend Gamern bekannt, werden die Wettkämpfe heute von einem Millionenpublikum per Livestream und in ausverkauften Stadien verfolgt. Das Olympische Komitee Asiens (OCA) hat eSports bei den Asienspielen 2022 sogar offiziell in das Programm mit aufgenommen.<sup>2</sup> Die eSports-Athleten genießen vielerorts einen Status, der sonst nur Film- oder Popstars vorbehalten ist. Der Erfolg des eSports schlägt sich nicht nur in der Popularität, sondern auch in den Umsätzen nieder. eSports wird spätestens 2020 mit einem geschätzten Umsatz von knapp 1,3 Milliarden Euro ein globaler Milliardenmarkt.<sup>3</sup>

## Der eSports-Standort Deutschland

„Dota 2“, „League of Legends“, „FIFA“ und andere Spiele gehören also für immer mehr Menschen zur Freizeitgestaltung. Studien zum deutschen eSports-Markt von Deloitte und game belegen: Nur jeder vierte Deutsche hat noch nie etwas von eSports gehört.<sup>4</sup> Der Anteil dieser Personen ist damit innerhalb eines Jahres um 22 Prozentpunkte zurückgegangen und liegt jetzt bei 25 Prozent. Jeder Zweite kennt den Begriff und seine Bedeutung. Für den deutschen Markt werden bis 2020 Umsätze von etwa 130 Millionen Euro und somit ca. 10 Prozent Marktanteil am weltweiten Geschäft erwartet. Der Umsatz von eSports in Deutschland ist damit größer als im Handball und Volleyball.<sup>5</sup> Die wichtigsten Erlösquellen sind dabei Sponsoring und Werbung. Für Vermarkter ist besonders die im eSports überdurchschnittlich stark vertretene junge, digitalaffine Zuschauerschaft interessant, die über klassische Kanäle nur noch schwer zu erreichen ist.

Deutschland hat angesichts der vergleichsweise großen Rolle von eSports hierzulande die Chance, Vorreiter zu werden. Neben der ESL, dem weltweit größten eSports-Veranstalter, gibt es in Deutschland zahlreiche weitere eSports-Stakeholder wie Freaks 4U Gaming oder Riot Games. Daneben wird der ehrenamtliche Breiten-eSports immer wichtiger. eSports-

---

<sup>2</sup> Vgl. <https://www.dw.com/de/asienspiele-2022-medailen-f%C3%BCr-den-e-sport/a-38489683>, letzter Zugriff am 31.10.2018

<sup>3</sup> Esser, Ralf; Lachmann, Kim; Wintgens, Gregory; Rödelbronn, Nils; Credico, Letizia; Grunewald, Matthias (2018): Continue to Play. Der deutsche eSports-Markt in der Analyse, August 2018, S.4, <https://www2.deloitte.com/de/de/pages/technology-media-and-telecommunications/articles/esports-studie-2018.html>, letzter Zugriff am 29.10.2018.

<sup>4</sup> Ebd., S. 6.

<sup>5</sup> Ebd., S. 4.

Vereine werden gegründet und viele etablierte Sportvereine schaffen eigene eSports-Abteilungen, sowohl im Amateur- als auch im Profibereich.<sup>6</sup>

Der Deutsche Olympische Sportbund (DOSB) hat sich dennoch von eSports distanziert.<sup>7</sup> Damit vergibt der DOSB eine große Chance für den klassischen Sport in Deutschland. Klassischer und digitaler Sport ergänzen sich und es bestehen große Potenziale gerade für die Jugendarbeit lokaler Sportvereine. Unabhängig von der Entscheidung des DOSB existieren politische Initiativen, um den Status von eSports anzupassen. Union und SPD haben sich beispielsweise im Koalitionsvertrag darauf verständigt, eSports als eigene Sportart mit Vereins- und Verbandsrecht anzuerkennen. Eine Zustimmung des DOSB ist dafür nicht notwendig.

## **Über den Antrag „Die Entwicklung des eSports fördern und gestalten“**

Im Folgenden gehen wir auf die einzelnen im Antrag „Die Entwicklung des eSports fördern und gestalten“ benannten Punkte ein.

### **Gemeinnützigkeit für eSports-Vereine**

Teams im eSports organisieren sich traditionell in sogenannten Clans, die eine eher lockere Struktur haben. Ihre Mitglieder leben oft örtlich voneinander getrennt, in unterschiedlichen Städten oder Ländern. Die Kommunikation erfolgt überwiegend online. Um ein professionelles Umfeld zu ermöglichen, trainieren professionelle eSports-Athleten inzwischen meist gemeinsam mit einem Trainerstab an einem Ort. Tatsächlich wünschen sich die Spieler immer häufiger auch den Anschluss an einen klassischen Verein und auch Amateur-eSports-Athleten organisieren sich zunehmend lokal, was in der Gründung zahlreicher lokaler Amateur-Vereine mündet.<sup>8</sup> In diesen Vereinen wird – wie in anderen Sportvereinen auch – gemeinsam trainiert, es werden Trainingspläne entwickelt, Nachwuchsarbeit betrieben und soziale Projekte wie Medienkompetenztrainings initiiert. Sie bieten damit ein Gemeinschaftserlebnis und sind Anlaufstelle sowohl für Jugendliche als auch für Eltern, aber auch für ältere Spieler. Die Vereine übernehmen Verantwortung füreinander und für die Gesellschaft, beispielsweise vermitteln sie aktiv Medien- und andere soziale Kompetenzen. Um diese Entwicklung zu befördern und eine Gleichbehandlung mit anderen Vereinen zu ermöglichen, müssen diese Vereine als gemeinnützig anerkannt werden.

---

<sup>6</sup> Beispielhaft genannt für den Amateur-Bereich sind TSV Hamelspringe e.V. oder TSG Niederrodenbach e.V. und für den Profibereich Fraport Skyliners, <https://esportbund.de/mitglieder/>, letzter Zugriff am 29.10.2018.

<sup>7</sup> Vgl. <https://www.dosb.de/ueber-uns/esport/>, letzter Zugriff am 31.10.2018

<sup>8</sup> Beispielhaft genannt für originäre eSports-Vereine sind der 1. Berliner eSport-Club e.V., Leipzig eSports e.V. oder Magdeburg eSports e.V., <https://esportbund.de/mitglieder/>, letzter Zugriff am 29.10.2018.

Damit verbunden wären:

- Befreiung von der Körperschaftssteuer, Befreiung von der Gewerbesteuer, Befreiung von der Grundsteuer, Anwendung des ermäßigten Umsatzsteuersatzes in Höhe von 7 Prozent oder eine gänzliche Befreiung.
- Möglichkeit, Spenden zu empfangen.

Rechtliche Voraussetzungen für die Gemeinnützigkeit:

- Die steuerrechtliche Gemeinnützigkeit wird in der Abgabenordnung (AO) geregelt (Bundesgesetz).
- Vereine, die mindestens eines der in der AO unter § 52 Absatz 2 genannten „Gemeinnützige Zwecke“ verfolgen, werden von der Finanzverwaltung als gemeinnützig angesehen. Derzeit zählen dazu 25 Ziffern, unter anderem die Förderung der Jugend- und Altenhilfe, Förderung von Kunst und Kultur, Förderung des Tierschutzes, Förderung der Fürsorge für Strafgefangene und ehemalige Strafgefangene, Förderung der Heimatpflege oder in Ziffer 21 „die Förderung des Sports (Schach gilt als Sport)“.

eSports sollte auch in der Abgabenordnung verankert werden. Wir begrüßen daher die Forderung, eSports als gemeinnützigen Zweck in der AO unter § 52 Absatz 2 Ziffer 21 zu erfassen. Auch die Ergänzung einer separaten Ziffer „eSports“ in der AO ist denkbar. Alternativ ist die Anpassung der Sport-Ziffer der AO durch einen Klammerzusatz zielführend: *„Schach und eSports gelten als Sport“*.

### **Visa für eSports-Athleten**

Insbesondere professionelle eSports-Athleten sind darauf angewiesen, ohne größere Probleme für Turniere oder das Training nach Deutschland einreisen zu können. Aufgrund von Antritts- und Preisgeldern benötigen EU-Drittstaatenangehörige grundsätzlich einen Aufenthaltstitel zum Zwecke einer Erwerbstätigkeit (§ 4 Abs. 1 Aufenthaltsgesetz). Geschäfts- oder touristische Besuchsvisa reichen nicht aus. Ein entsprechender Aufenthaltstitel konnte bis Herbst 2018 nur mit Zustimmung der Bundesagentur für Arbeit (BA) erteilt werden. Das Auswärtige Amt hat das Problem erkannt und eSports in das Visumhandbuch unter dem Punkt „Darbietung sportlichen Charakters“ neu aufgenommen.<sup>9</sup> Zwar erhalten eSports-Athleten weiterhin keinen Aufenthaltstitel für Berufssportler, eSports-Veranstaltungen werden allerdings unter „Veranstaltung mit sportlichem Charakter“ subsumiert. Dies vereinfacht die Teilnahme von eSports-Athleten aus Drittstaaten an eSports-Veranstaltungen in Deutschland. Dabei darf der Aufenthalt 90 Tage im Jahr nicht überschreiten. Wenn es in der Praxis keine Probleme bei der Visa-Vergabe geben sollte, ist das

---

<sup>9</sup> Vgl. <https://www.auswaertiges-amt.de/blob/207816/3aea735b3f8b1cc9ca7cabc20e1d48a8/visumhandbuch-data.pdf>, S. 447. Letzter Zugriff am 15.11.2018.

Problem damit weitestgehend gelöst. Im nächsten Schritt muss die Situation für eSports-Athleten verbessert werden, die aufgrund der Teilnahme an einem Liga- und Trainingsbetrieb länger als 90 Tage im Jahr in Deutschland verbleiben.

### **Teilhabe durch Games**

Computer- und Videospiele ermöglichen es wie kein anderes Medium, als Spieler in unterschiedlichste Rollen zu schlüpfen und ganz individuelle Erfahrungen zu sammeln. Geschlecht und Herkunft spielen für den Spielerfolg keine Rolle. Auch sind Online-Games in einzigartiger Weise auf einen internationalen Austausch ausgerichtet. Mit einem Klick finden sich Mitspieler aus anderen Kulturkreisen zusammen und ein Miteinander kann trotz Sprachbarrieren stattfinden. Auch Menschen mit körperlichen Einschränkungen können gleichberechtigte Teammitglieder sein. Bei eSports sind Können, Mannschaftsgeist und Teamplay essentiell für den Erfolg. Eine möglicherweise bei vielen anderen Aktivitäten als Defizit wahrgenommene Beeinträchtigung spielt dagegen keine Rolle. eSports ermöglicht daher Menschen mit Behinderung die Teilhabe am gesellschaftlichen Leben.

Insgesamt stellt es für Entwickler von Computer- und Videospiele eine sehr große Herausforderung dar, auch die Inhalte vollumfänglich inklusiv zu gestalten. So vereinen digitale Spiele alle bisherigen Mediengattungen wie Text, Musik/Sound und Bewegtbildinhalte miteinander und fügen diesen weitere Elemente hinzu. Computer- und Videospiele sprechen also beinahe alle Sinne an. Trotz dieser Herausforderungen gibt es bei Computer- und Videospiele viele Ansätze, mit denen körperlich eingeschränkten Menschen Zugang zu Computer- und Videospiele ermöglicht wird. So existieren Optionen zur vereinfachten Bedienung und individuelle Teilhabe: Diese reichen von Bildschirmlupen und größeren Texten über hohe Kontraste und der Invertierung von Farben bis hin zur Sprachausgabe von Bildschirmtexten und Kontextinformationen. Zusätzliche Hardware kann außerdem die Steuerung erleichtern. Programmierbare Tastaturen und Mäuse lassen sich individuell an die Bedürfnisse der Gamer mit und ohne Behinderung anpassen. Andere Geräte werden speziell für Gamer mit eingeschränkter Mobilität konzipiert wie der Xbox Adaptive Controller, programmierbare Fußsteuerungen oder externe Steuermodule wie eine Mund-Maus.<sup>10</sup> Die Games-Branche ist sich ihrer Verantwortung bewusst und arbeitet – trotz der benannten Hürden – weiter am Abbau von Barrieren.

### **Jugendschutz und eSports**

In Deutschland ist die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) als freiwillige Einrichtung der Computerspielerwirtschaft für die Prüfung von Computer- und Videospiele sowohl unter dem Jugendschutzgesetz (JuSchG) als auch online unter dem Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV) als zuständige Stelle staatlich anerkannt. Entsprechend des

---

<sup>10</sup> Vgl. <https://www.aktion-mensch.de/neuenaehre/barrierefreies-gaming.html>, letzter Zugriff am 15.11.2018.

Jugendschutzgesetzes erteilen staatliche Vertreter am Ende eines USK-Verfahrens die Alterskennzeichen. Diese Freigaben sind für den Handel bindend. Computer- und Videospiele, die keine USK-Freigabe erhalten, dürfen Minderjährigen nicht zugänglich gemacht werden. Für den Online-Bereich gilt hingegen der Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV), der keine Kennzeichnungspflicht in Bezug auf das Zugänglichmachen von Computer- und Videospiele gegenüber Minderjährigen regelt. Dennoch erteilt die USK auch hier Altersfreigaben. Dies erfolgt nach dem im Regelungsbereich des JMStV geltenden Prinzips des eigenverantwortlichen Anbieters, der selbst für die jugendschutzkonforme Ausgestaltung seines Angebots zuständig ist. Gewaltverherrlichende oder gewaltverharmlosende Darstellungen sind bereits gemäß § 131 StGB verboten. Darüber hinaus werden auch jugendgefährdenden bzw. indizierungsrelevanten Inhalten unterhalb der Grenze zum Strafrecht keine Kennzeichen erteilt.

Bei eSports-Veranstaltungen orientieren sich die Veranstalter in der Regel an der Altersfreigabe der gezeigten Computer- und Videospiele. Es ist jedoch nicht gesetzlich vorgeschrieben, die USK-Alterskennzeichen auf die Altersfreigabe von eSports-Veranstaltungen zu übertragen. Entscheidend ist daher das Gesamtkonzept der Veranstaltung, zu dem nicht nur die präsentierten eSports-Titel zählen, sondern auch weitere Aspekte wie zum Beispiel das Bühnenprogramm oder der Verkauf von Alkohol. Die USK kann als Anlaufstelle für die freiwillige Beurteilung der jeweiligen Jugendschutzrelevanz dienen und Hilfestellungen bieten. Dies schafft Sicherheit und Transparenz, wovon Behörden, Nutzer und Veranstalter gleichermaßen profitieren.

Der game setzt sich seit längerem für eine verständliche, konvergente und international anschlussfähige Regulierung ein, die nicht am Trägermedium, sondern beim Inhalt ansetzt. Bund und Länder müssen gemeinsam einen modernen Rechtsrahmen für den Jugendmedienschutz auf den Weg bringen. Es ist dringend erforderlich, die schon für die letzte Legislaturperiode geplante Reform des Jugendschutzgesetzes (JuSchG) anzugehen und konsequent auszugestalten. International anerkannte und erfolgreich eingeführte Altersklassifizierungssysteme wie die International Age Rating Coalition (IARC) müssen gesetzlich gewürdigt und der Unterhalt und die Weiterentwicklung technischer Jugendschutzprogramme wie „JusProg“ finanziell besser unterstützt werden.

### **Medienkompetenzvermittlung**

Die Games-Branche engagiert sich aktiv über die USK, die Stiftung Digitale Spielekultur oder das Institut Spielraum für die Medienkompetenzvermittlung und den verantwortungsvollen Umgang mit dem Medium. Computer- und Videospiele bieten heute eine große Vielfalt sozialer Interaktionen. In Spielen und insbesondere eSports-Titeln gibt es die Möglichkeit, mit den Mitspielern zu chatten oder auch via Headsets direkt mit ihnen zu sprechen (Sprach-Chat), beispielsweise um die gemeinsame Spieltaktik abzustimmen. Nicht jeder Spieler

verhält sich in den Text- und Sprach-Chats von Online-Spielen vorbildlich. Daher bieten Online-Games in der Regel die Möglichkeit, schlechtes Verhalten zu melden. Entsprechenden Spielern drohen dann auf Grundlage umfangreicher Nutzungs- und Verhaltensregeln Sanktionen, die bis zum Spiel-Ausschluss führen können. Diese Mechanismen sind bewährt und im Interesse der Spieler, um diesen ein bestmögliches Spielerlebnis zu ermöglichen. Eine verpflichtende Abgabe zur Finanzierung von Beratungsstellen würde hingegen zu hohem bürokratischen Aufwand führen und vor allem Anbieter treffen, die sich bereits in Deutschland an der Stiftung Digitale Spielekultur oder der USK beteiligen.

## **Gaming Disorder**

Die Games-Branche nimmt das Problem exzessiven Spielens sehr ernst. Wir sehen es als eine gesamtgesellschaftliche Aufgabe, exzessives Spielverhalten unter Kontrolle zu bringen. Eltern, Freunde, Schulen und Industrie sind hier gleichermaßen gefordert. Die Games-Branche kommt dieser Aufgabe seit vielen Jahren nach. Zum einen mit technischen Systemen (Spielzeitbegrenzungen, ermüdende Avatare, Familien-Timer, Warnhinweise in Spielen etc.), zum anderen mit Maßnahmen im Bereich der Aufklärung und zur Stärkung der Medienkompetenz. Verpflichtende technische Maßnahmen sind hingegen nicht hilfreich. Es kann keine einheitliche Lösung für alle Genres geben, die zum Teil auf ganz unterschiedlichen Spielmechanismen beruhen.

Mit dem Begriff „Sucht“ sollte man sehr vorsichtig umgehen. Die notwendige wissenschaftliche Basis für eine einfache Ursachenzuschreibung mit belastbaren Studienergebnissen fehlt. Daher ist auch die geplante Anerkennung von Computerspielsucht durch die WHO als Krankheitsbild zurecht hoch umstritten.<sup>11</sup> Mit einem leichtfertigen Umgang des Begriffs Spiele-Sucht würden eigentlich gesunde Kinder und Jugendliche in ihrer sich normal verändernden Medienrealität stigmatisiert. Eine Folge kann die Behandlung falsch diagnostizierter ernsthafter, psychischer Erkrankungen wie Depressionen oder Angststörungen bei vielen Patienten sowie eine Verharmlosung stofflicher Süchte wie Alkohol- oder Drogensucht sein.

Auch ein Zusammenhang zwischen dem Einsatz sogenannter Lootboxen („Beuteboxen“) und exzessivem Spielverhalten ist nicht nachgewiesen. Lootboxen sind für die allermeisten Spieler kein entscheidendes Motivationselement, ein Spiel weiterzuspielen. Der Mechanismus von Lootboxen ist daher nicht mit Glücksspielen gleichzusetzen, bei dem der gesamte Verlauf maßgeblich vom Zufall bestimmt wird und schnelle Spielabfolgen und das Risiko, den Geldeinsatz ersatzlos zu verlieren, zu einer Verhaltenssucht führen können.<sup>12</sup>

---

<sup>11</sup> Zuletzt beispielsweise van Rooij et al. (2018). A weak scientific basis for gaming disorder: Let us err on the side of caution. Journal of Behavioral Addictions., <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/29529886>, letzter Zugriff am 15.11.2018.

<sup>12</sup> Vgl. Positionspapier zu Lootboxen in Games, <https://www.game.de/positionen/lootboxen-in-games/>.



## **Streaming**

Livestreaming mit Gaming-Inhalten boomt. Bei Twitch werden kommentierte Videos vom eigenen Spielen, sogenannte Let's Plays, monatlich von Millionen Zuschauern aufgerufen. Millionen Fans verfolgen gebannt die Live-Spielzüge und Taktiken von eSports-Profis und Laien. eSports-Wettbewerbe werden nicht nur über Twitch, Facebook und Twitter, sondern auch direkt über Veranstalter wie die ESL oder Freaks 4U Gaming gestreamt oder auch im Privatfernsehen gesendet. Sowohl rechtlich als auch gesellschaftspolitisch ist eine moderne Gesetzgebung in Bezug auf die Chancen neuer Medien und neuer Kommunikationsmittel mehr als dringend. Es ist notwendig, die Macher innovativer Streaming- und Let's-Play-Formate zu ermutigen, anstatt ihnen regulative Steine in den Weg zu legen, die aus Zeiten der alten analogen Medienordnung stammen. Stattdessen sollte der Gesetzgeber die Digitalisierung als Chance für eine stärkere Bürgerbeteiligung erkennen und dieser gesetzlich den Weg bereiten, anstatt ihn wie derzeit mit Lizenzverfahren zu erschweren.<sup>13</sup>

## **Breitbandausbau**

Das Vorhandensein eines schnellen Internetanschlusses ist von zentraler Bedeutung für wirtschaftlichen Erfolg, Innovationen, Wissensvermittlung und gesellschaftliche Teilhabe. Deutschland hinkt in der flächendeckenden Versorgung mit schnellen Internetanschlüssen den internationalen Standards und technischen Möglichkeiten weiter hinterher. Eine Vertiefung der Versorgungskluft zwischen Ballungsräumen und ländlichen Regionen muss verhindert werden, zugleich darf dies aber nicht das alleinige Ziel einer ambitionierten Breitbandstrategie sein. Für die Games-Branche spielt die Verfügbarkeit leistungsstarker und latenzarmer Breitbandinternetzugänge nicht nur bei den Nutzern der Games eine besonders wichtige Rolle: Der Grad der Arbeitsteilung ist bei der Entwicklung von Computer- und Videospiele besonders hoch, häufig geschieht dies über mehrere Städte, Länder oder gar Kontinente hinweg. Die Verfügbarkeit eines schnellen Internetzugangs ist für die Frage nach einem guten Entwicklungsstandort existenziell. Die flächendeckende Versorgung mit schnellem Internet bei geringen Latenzen muss im Fokus stehen.

---

<sup>13</sup> Vgl. Stellungnahme zum neuen Medienstaatsvertrag, <https://www.game.de/positionen/stellungnahme-zum-neuen-medienstaatsvertrag/>.