

Stellungnahme

zum Antrag „Nordrhein- Westfalen zum Games- Standort Nummer 1 machen“

Berlin, den 4. Februar 2019

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

Charlottenstraße 62
10117 Berlin

www.game.de

Ansprechpartner

Maren Schulz
Leiterin
Politische Kommunikation

T +49 30 2408779-15
maren.schulz@game.de

Stellungnahme zum Antrag „Nordrhein-Westfalen zum Games-Standort Nummer 1 machen“

Die Fraktionen von CDU und FDP im Landtag Nordrhein-Westfalen haben am 11. September 2018 den Antrag „Nordrhein-Westfalen zum Games-Standort Nummer 1 machen“ gestellt.¹ 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 in Köln. 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.

Computer- und Videospiele sind eine der innovativsten kulturellen Ausdrucksformen und als Kulturgut anerkannt. Ihre Technologien und Mechanismen finden heute weit über den Kultur- und Unterhaltungssektor hinaus Anwendung, von der Automobilindustrie bis zum Gesundheitswesen. Im Vergleich zu Ländern wie Kanada, Großbritannien oder Frankreich, die umfangreiche, nachhaltige und erfolgreiche Games-Fördersysteme aufgebaut haben, ist Deutschland als Standort für Games-Entwicklung ohne entsprechende Strukturen auf Bundesebene bislang nicht international wettbewerbsfähig. Zuletzt fiel der Marktanteil von Computer- und Videospiele von deutschen Unternehmen auf unter sechs Prozent auf dem heimischen Markt.²

Über die zahlreichen Initiativen zur Stärkung der Branche insgesamt und des Games-Standortes in NRW haben wir uns daher sehr gefreut. NRW ist für die deutsche und weltweite Games-Branche ein sehr wichtiger Event-Standort: Mit der gamescom, dessen Mitveranstalter und ideeller Träger der game – Verband der deutschen Games-Branche ist, findet seit zehn Jahren das weltgrößte Games-Event in Köln statt. In NRW sind bereits einige Entwicklerstudios und Publisher beheimatet.³ Außerdem ist das Bundesland wichtiger Ausbildungsstandort für spezifische Games-Berufe. In Deutschland ist NRW damit

¹ Drucksache 17/3578, online unter <https://www.landtag.nrw.de/Dokumentenservice/portal/WWW/dokumentenarchiv/Dokument/MMD17-3578.pdf>, letzter Zugriff am 23.01.2019.

² Pressemitteilung vom 14. August 2018, online unter <https://www.game.de/blog/2018/08/14/marktanteil-deutscher-spiele-entwicklungen-faellt-auf-unter-6-prozent/>, letzter Zugriff am 31.01.2019.

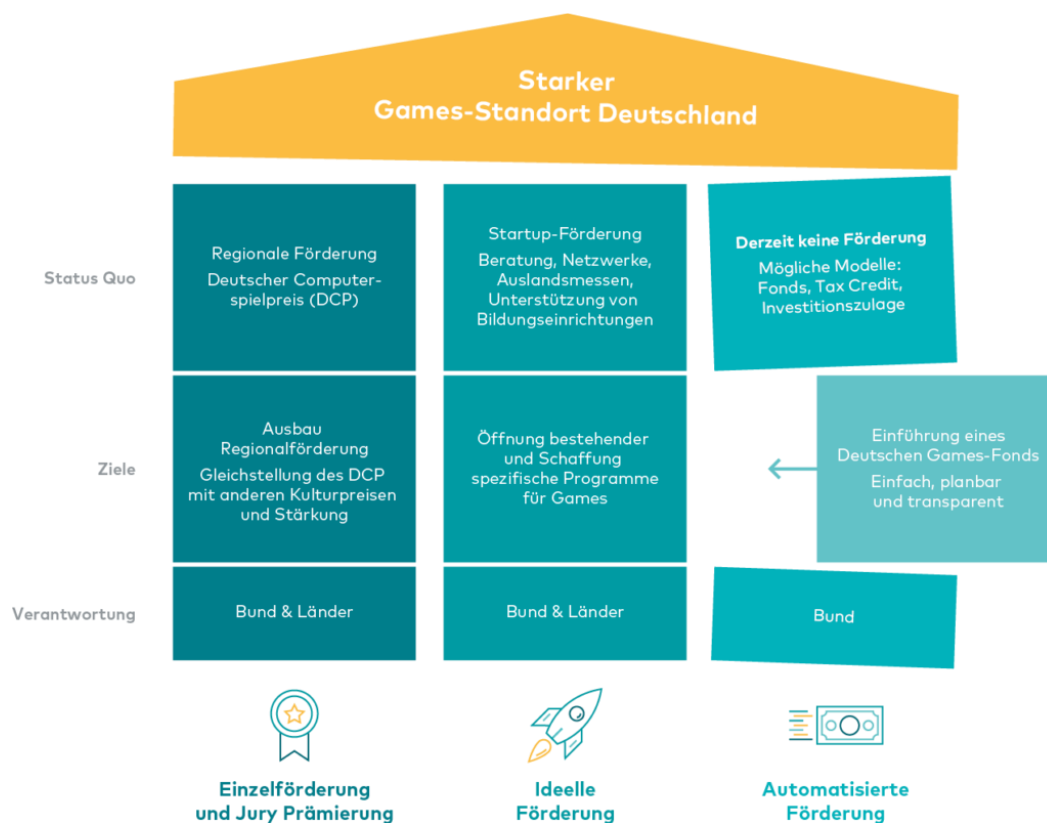
³ Eine Übersicht bietet die gamesmap, dem Online-Verzeichnis der Games-Branche in Deutschland, online unter <https://www.gamesmap.de/>, letzter Zugriff am 23.01.2019.

vergleichsweise gut aufgestellt, darüber hinaus hat der Standort im internationalen Vergleich noch einiges Potenzial. Mit der Umsetzung der im Antrag beschriebenen Maßnahmen kann die Games-Branche in NRW gestärkt und der verantwortungsvolle Einsatz von Games gefördert werden.

Gerne gehen wir im Folgenden auf die einzelnen Themenfelder des Antrags ein.

Games-Förderung in Deutschland und NRW

Ein funktionierendes und nachhaltiges Fördersystem für einen starken Games-Standort besteht aus drei Säulen: (1.) Einzelförderungen und Prämierungen, (2.) ideelle Förderung und (3.) automatisierte Förderung.



Die erste Säule besteht aus der **Förderung der Länder** und **Preisen** wie dem Deutschen Entwicklerpreis oder dem Deutschen Computerspielpreis. Die Prototypen- und Projektförderung der Länder sind in den verschiedenen Bundesländern unterschiedlich stark ausgeprägt. NRW ist zusammen mit Bayern und Berlin/Brandenburg eines der Bundesländer mit einer am stärksten ausgeprägten Games-Förderung. Die im Januar 2019 erfolgte Notifizierung der Förderrichtlinie in NRW von der EU-Kommission, damit die Herstellung einzelner Projekte mit höheren Antragssummen unterstützt werden können, war ein enorm wichtiger Schritt, um Games-Projekte direkt in NRW zu unterstützen. Neben der Games-

Förderung, die in NRW bei der Film- und Medienstiftung NRW angesiedelt ist, sollten auch andere bestehende Investitions- und Förderprogramme, die nicht direkt auf die Games-Branche zielen, so gestaltet werden, dass Vorhaben der Games-Branche daran partizipieren können. Denn in der Games-Branche werden Innovationen in Simulation, Künstliche Intelligenz oder Virtual Reality entwickelt, von denen auch andere Branchen und der Digitalisierungsfortschritt profitieren. Vom Land NRW erwarten wir, dass die Rahmenbedingungen der Games-Branche weiter verbessert werden, indem der Förderbedarf regelmäßig überprüft und gegebenenfalls angepasst wird. Prämierungen in der Games-Branche werden beim Deutschen Entwicklerpreis (DEP) und beim Deutschen Computerspielpreis (DCP) verliehen. Der DEP wird jährlich Ende des Jahres in Köln in 19 Kategorien vergeben. Gefördert wird der Preis u.a. vom Ministerpräsidenten des Landes NRW und der Film- und Medienstiftung NRW. Beim DCP werden die besten Spiele des Jahres anhand von Aspekten wie Qualität, Innovationsgehalt, Spielspaß sowie kulturellem und pädagogischen Anspruch in 14 Kategorien mit einem Gesamtpreisgeld in Höhe von 590.000 Euro ausgezeichnet. Der Preis wird gemeinsam vom game und der Bundesregierung unter abwechselnder Beteiligung des Landes Berlin und des Freistaats Bayern verliehen. Beide Preise spielen eine große Rolle für das Renommee der Gewinnertitel- und Studios. Das Preisgeld des DCP kann zudem eine wichtige und relevante Unterstützung neuer Projekte der Gewinner-Teams darstellen.

Die **ideelle Förderung** ist die zweite Säule. Im Mittelpunkt stehen hierbei die bessere Vernetzung, Beratung und Sichtbarkeit insbesondere von kleinen Unternehmen und Startups der deutschen Games-Branche. Bundesweit sind hierbei die Unterstützung bei Auslands-Messen und Markterschließungsreisen von großer Bedeutung, die insbesondere für kleine und mittlere Games-Unternehmen den Zugang zu wichtigen Märkten und Kontakten ermöglichen. In NRW spielen für Vernetzung, Sichtbarkeit und Beratung der Gametreff NRW vom Mediennetzwerk NRW, games.nrw als Netzwerk der Games-Branche in NRW oder auch lokale Hub-Initiativen wie das Cologne Games Haus eine große Rolle. Eine lobenswerte Initiative ist beispielsweise die Unterstützung des Messeauftritts auf der Game Developers Conference & Expo 2019 durch das Mediennetzwerk NRW in Kooperation mit games.nrw. Ein Games-Kompetenzzentrum kann die Säule der ideellen Förderung in NRW bedeutend stärken. Wir fordern daher das Land NRW auf, ein Konzept gemeinsam mit der Games-Branche zu entwickeln und zeitnah umzusetzen.

Die dritte Säule ist eine automatisierte Förderung, die vom Bund getragen werden muss. Nötig ist diese, damit die hiesigen Games-Unternehmen auch im internationalen Wettbewerb bestehen können. Der Bundeshaushalt für 2019 sieht erstmals Mittel in Höhe von 50 Millionen Euro für die Einführung eines Games-Fonds vor, mit dem künftig die Computerspieleentwicklung auf Bundesebene gefördert werden soll. Damit setzt die Bundesregierung jetzt ein Vorhaben aus dem Koalitionsvertrag um. CDU, CSU und SPD hatten sich darin auf die Einführung eines Games-Fonds geeinigt. Der Fonds wird beim

Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur angesiedelt, das bereits in der letzten Legislaturperiode für den Deutschen Computerspielpreis zuständig war. Wir rechnen damit, dass das Ministerium die Förderkriterien schnellstmöglich entwickelt und von der EU notifizieren lässt, damit spätestens im Herbst die ersten Förderanträge eingereicht werden können. Ein mögliches Modell eines „Deutschen Games-Fonds“ haben wir im April 2018 veröffentlicht.⁴

Kennzahlen zum Games-Standort NRW

Für die Branche, die Politik und die Öffentlichkeit sind valide Kennzahlen über einen Wirtschaftszweig von großer Bedeutung. Die Games-Branche wird allerdings im Gegensatz zur Buch- oder Filmbranche nicht von der amtlichen Statistik erfasst. Erstmals wurde 2017 daher eine bundesweite Studie zur Games-Branche in Deutschland von Prof. Dr. Oliver Castendyk von der Hamburg Media School und Prof. Dr. Jörg Müller-Lietzkow von der Universität Paderborn veröffentlicht, die das Jahr 2015 betrachtet.⁵ Gefördert und finanziert wurde das Studienprojekt von der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien (BKM) im Rahmen der Initiative Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes, der Senatskanzlei Berlin und dem Hessischen Ministerium für Wirtschaft, Energie, Verkehr und Landesentwicklung zusammen mit der Games-Branche. Daten von Games-Unternehmen aus NRW wurden darin zuletzt nicht separat erhoben. Das Online-Verzeichnis der Games-Branche in Deutschland, die Games-Map verzeichnet Unternehmen, Ausbildungsstätten, Öffentliche Institutionen und weitere in Deutschland ansässige Branchenbeteiligte und schlüsselt diese nach Bundesländern auf.⁶ An einer Neuauflage der Games-Studie sollte sich das Land NRW beteiligen, um eine valide und vergleichbare Datenlage über die Games-Branche im Land zu erhalten.

Ausbildung und Fachkräfte

In der deutschen Computer- und Videospielebranche arbeiten rund 12.000 Menschen, innerhalb der Kultur- und Kreativbranche ist der Anteil an voll sozialversicherungspflichtigen Beschäftigten mit 77 Prozent überdurchschnittlich hoch.⁷ Mitarbeiter in der Games-Branche sind gefragte Spezialisten, Berufsbilder in der Games-Branche verbinden Spitzentechnologie und Kreativität. In den letzten Jahren sind zahlreiche neue Games-Studiengänge entstanden. In NRW existieren reine Games-spezifische Studiengänge beispielsweise an der Technischen Hochschule Köln oder dem SAE Institute. Damit ist NRW auch bei der Ausbildung von Games-Fachkräften sowie der Forschung deutschlandweit auf einen der vorderen Plätze. Diese Entwicklung sollte weiter unterstützt und vorangetrieben werden. Wir begrüßen die Forderung nach einer Überprüfung des Bedarfs nach zusätzlichen Games-Studienplätzen

⁴ Das Modell für eine Games-Förderung des Bundes ist abrufbar unter <https://www.game.de/games-foerderung/>, letzter Zugriff am 25.01.2019.

⁵ Die Studie ist auf der Webseite der Hamburg Media School abrufbar: https://www.hamburgmediaschool.com/assets/documents/Forschung/Abschlussbericht_Games-Studie.pdf, letzter Zugriff am 31.01.2019.

⁶ Online unter <https://www.gamesmap.de/>, letzter Zugriff am 23.01.2019.

⁷ Castendyk/Müller-Lietzkow (2017): Die Computer- und Videospieleindustrie in Deutschland, S. 109.

oder zertifizierter Berufsabschlüsse wie Game-Engineering oder Game-Design. Ausbildungsberufe, die Programmierkenntnisse mit Game-Design-Know-how verknüpft, sind mittelfristig ein wichtiger Baustein für ein gesundes Wachstum der Branche und sind häufig gefragt von der klassischen Industrie, die mehr und mehr Games-Technologien einsetzt und dafür auf diese Talente zurückgreift.

Wichtige Voraussetzung für einen florierenden Standort ist die Verfügbarkeit von qualifizierten Spezialisten. Durch den internationalen Wettbewerb um die besten Köpfe und den Bedarf anderer Industrien an erfahrenen Fachkräften aus der Games-Branche besteht ein besonderer Mangel an solchen Spezialisten. Der gesetzliche Rahmen und die Verfahren, um diese international begehrten Fachkräfte nach Deutschland zu holen, müssen daher flexibler gestaltet und der Zuzug nach Deutschland muss erleichtert werden. Vor diesem Hintergrund ist der aktuelle Gesetzentwurf eines Fachkräfteeinwanderungsgesetzes des Bundes grundsätzlich zu begrüßen. In der derzeitigen Form würde das Gesetz die Situation Deutschlands im internationalen Wettbewerb allerdings nur geringfügig verbessern: So gehen die Zugangsvoraussetzung von einer mindestens fünfjährigen Berufserfahrung sowie dem Nachweis ausreichender deutscher Sprachkenntnisse zu weit an der Arbeitsrealität der Games-Branche vorbei. Auch junge Entwickler mit kürzerer Berufserfahrung können sich bereits umfangreiches Spezialwissen angeeignet haben. Außerdem erfolgt die Entwicklung von Computerspielen als internationales Medium in den meisten Studios auch in Deutschland in englischer Sprache und Deutschkenntnisse sind somit für die Tätigkeit nicht erforderlich, wirkt als Voraussetzung für den Zuzug von hochqualifizierten Experten abschreckend und hemmt die deutsche Games-Branche unnötig im Wettbewerb um die besten Köpfe. Daher fordern wir das Land NRW auf, im Rahmen des Gesetzgebungsprozesses Einfluss darauf zu nehmen, die Kriterien im Fachkräfteeinwanderungsgesetz entsprechend anzupassen.

Jugendschutz und Medienkompetenz

Die Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen hat sich im letzten Jahrzehnt grundlegend verändert, heute sind Millionen Inhalte über unterschiedlichste Geräte jederzeit und überall zugänglich. Der gesetzliche Rahmen bildet diese tiefgreifenden Veränderungen bisher nur unzureichend ab, nach wie vor ist die Regulierung zwischen Online-Medien (Hoheit der Länder) und den Offline-Medien (Gesetzgebung des Bundes) geteilt. Es fehlt eine verständliche, konvergente und international anschlussfähige Regulierung, 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 der Jugendschutzgesetzgebung und diese konsequent konvergent auszugestalten. Daher begrüßen wir die entsprechende Forderung im vorliegenden Antrag und fordern das Land NRW dazu auf, sich aktiv für eine rasche Anpassung des Jugendschutzgesetzes (JuSchG) und des Jugendmedienschutzstaatsvertrages (JMStV) einzusetzen. Bei einer Reform müssen international anerkannte und erfolgreich eingeführte Altersklassifizierungssysteme wie die

International Age Rating Coalition (IARC) gewürdigt werden und könnten sogar als Vorbild dienen. Der Unterhalt und die Weiterentwicklung technischer Jugendschutzprogramme wie des JusProg müssen finanziell besser unterstützt werden.

Games im Unterricht

Computer- und Videospiele bieten sich sehr dafür an, im Schulunterricht sowohl als Lehr- und Lernmittel als auch zur Medienbildung und Medienkompetenzvermittlung eingesetzt zu werden. Spiele wie Minecraft oder Assassin's Creed Origins sind als „Education Edition“ erhältlich, die für den Einsatz im Unterricht oder pädagogischen Kontext besonders geeignet sind. Dadurch können im Geschichtsunterricht Inhalte lebendiger vermittelt werden und im Physik- oder Chemieunterricht Experimente in Spielwelten durchführen. Auch Wirtschaftssimulationen helfen dabei, wirtschaftliche und soziale Zusammenhänge besser verständlich zu machen. Sprachlernspiele erleichtern das Vokabeltraining spielerisch. Die Beispiele verdeutlichen: Der Einsatz von Games zur Unterstützung der Kompetenzvermittlung hat in fast jedem Unterrichtsfach große Potenziale. Spielerisches Lernen führt zu nachhaltigeren Lerneffekten. Nebenbei wird durch den Einsatz von Computer- und Videospiele Medienkompetenz vermittelt und ein verantwortungsvoller Umgang mit dem Medium geschult.⁸ Games sollten daher genauso wie Filme oder Bücher als Lehrmittel an Schulen eingesetzt werden können. Anders als andere digitale Inhalte wie Filme oder Musik greifen bei Games die urheberrechtlichen Ausnahmen für den Unterricht (§ 60a UrhG) nicht, weil es sich hier auch um Software handelt. Daher müssen bei der Nutzung von Games im Unterricht zuvor die Rechte geklärt werden. Viele Spiele werden kostenfrei unter einer CC-Lizenz zur Verfügung gestellt. Für hochwertige Spiele und Lehrangebote gibt es teils spezielle Schul-Lizenzen. Hier muss an Schulen ein dezidiertes Budget bereitgestellt werden, aus dem solche Unterrichtsmaterialien finanziert werden können – vergleichbar den bereits existierenden Buchbudgets. Eine pauschale Vergütung über die Kultusministerkonferenz, wie bei anderen Inhalten, reicht keinesfalls aus.

Der Einsatz von Games im Unterricht erfordert allerdings Engagement und gute Vorbereitungen durch die Lehrkräfte. Denn im Gegensatz zu Büchern und Filmen gibt es für Computerspiele bisher kaum didaktisches Begleitmaterial, das Pädagogen das Unterrichten erleichtert und noch zu wenige Games, die ganz speziell für den Unterricht entwickelt wurden. Die Stiftung Digitale Spielekultur, getragen durch den game, hat in dem Projekt Digitale Spielwelten in Kooperation mit dem Institut Spielraum an der Technischen Hochschule Köln eine (Online-)Kompetenzplattform für Medienpädagogik in der digitalen Spielekultur geschaffen. Alle interessierten Akteure erhalten durch das Projekt die notwendige Hilfe, um die Impulse in der praktischen Arbeit umzusetzen. Gleichzeitig handelt es sich um ein Vorhaben, die Vernetzung aller Interessierten an Gameskultur zu fördern und den Transfer des wissenschaftlichen und praktischen Wissens in unterschiedliche Handlungsfelder zu

⁸ Weitere Informationen zum Thema Computerspiele im Unterricht: <https://www.game.de/publikationen/computerspiele-im-unterricht-warum-games-in-die-schule-gehoren/>, letzter Zugriff am 31.01.2019.

ermöglichen. Teil des Projektes war die Erstellung einer ersten Broschüre, den interessierten Lehrkräften am Beispiel von drei Themeneinheiten zeigt, wie sie digitale Spiele in der Schule einsetzen können.⁹ Mit jeweils einer pädagogischen Rahmung, einem Projekt- und einem Methodenbeispiel werden die Themen „Identität“, „Flucht und Vertreibung“ sowie „Gender und Games“ besprochen.

Auch müssen zahlreiche technische Hürden überwunden werden. Während kommerzielle serienmäßige digitale Spiele hohe technische Anforderungen aufweisen können, sind für die im Google Playstore oder App-Store erhältlichen Spiele-Apps keine großen Anforderungen erforderlich. Sie können problemlos auf dem Smartphone oder Tablet installiert werden. Schulen, die sich für ein Games-Angebot entscheiden, sollten daher besonders unterstützt werden.

Die Digitalisierung hat inzwischen nahezu alle Bereiche unseres Lebens erfasst und wird diese in Zukunft weiter nachhaltig verändern. Um unsere Welt auch zukünftig zu verstehen und zu gestalten, müssen Kinder und Jugendliche optimal auf Leben und Lernen in der digitalen Welt vorbereitet werden. Das Verstehen der Digitalisierung, die Fähigkeit zur kritischen, selbstbestimmten Mediennutzung und grundlegende Programmierkenntnisse werden von elementarer Bedeutung sein und müssen bereits frühzeitig in der Schule vermittelt werden. Digitalisierung selbstverständlich im Unterricht zu leben, ist entscheidend für eine gute Ausbildung.

Der eSports-Standort NRW

Im game sind vielfältige Akteure des eSports-Ökosystems wie Spiele-Entwickler, Publisher, Veranstalter oder Agenturen organisiert. In der Vereinigung „game eSports“ setzen wir uns für die Verbesserung der Rahmenbedingungen für eSports ein und bringen alle entscheidenden Akteure zusammen.¹⁰

eSports bezeichnet den Wettstreit in Computer- und Videospiele zwischen menschlichen Spielern. 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. eSports-Athleten machen bis zu 300 Bewegungen pro Minute, die Herzfrequenz von 140 bis 150 Schlägen pro Minute entspricht der eines Rallyefahrers. Zusätzlich müssen technische und taktische Fähigkeiten trainiert werden. Für den Sportwissenschaftler an der Sporthochschule Köln Ingo Froboese ist damit eSports Sport.¹¹ Gaming unterscheidet sich also genauso von eSports, wie sich das

⁹ Abrufbar auf http://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/wp-content/uploads/2017/08/A5Brosch%C3%BCre-DigitaleSpielewelten_WEB.pdf, letzter Zugriff am 31.01.2019.

¹⁰ Weitere Informationen zu game eSports: <https://www.game.de/esports-game/>, letzter Zugriff am 31.01.2019.

¹¹ <https://www.volksfreund.de/sport/sportmix/regional/der-sportwissenschaftler-ingo-froboese-forscht-ueber-esport-erste-ergebnisse-schildert-er-im-tv-gespraech-aid-7101231>, letzter Zugriff am 31.01.2019.

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

Deutschland hat angesichts der vergleichsweise großen Rolle von eSports hierzulande die Chance, Vorreiter zu werden. In NRW ist mit der ESL sogar einer der weltweit größten eSports-Veranstalter heimisch, der einige der weltweit wichtigsten und größten eSports-Turniere abhält, u.a. die ESL One Cologne. Vorreiter in der eSports-Forschung ist zudem die Sporthochschule Köln. Immer wichtiger wird außerdem der ehrenamtliche Breiten-eSports. eSports-Vereine werden gegründet und viele etablierte Sportvereine schaffen eigene eSports-Abteilungen, sowohl im Amateur- als auch im Profibereich.¹²

Der Deutsche Olympische Sportbund (DOSB) hat sich dennoch von eSports distanziert.¹³ Damit vergeblich 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 im Bund darauf verständigt, eSports als eigene Sportart mit Vereins- und Verbandsrecht anzuerkennen. Eine Zustimmung des DOSB ist dafür nicht notwendig. eSports sollte daher mit Unterstützung des Landes NRW in der Abgabenordnung verankert werden. Wir begrüßen daher die Forderung, die Aufnahme von eSports als gemeinnützigen Zweck in der Abgabenordnung zeitnah zu prüfen und wissenschaftliche Erkenntnisse über eSports zu fördern.

¹² Beispielhaft genannt für den Amateur-Bereich in NRW sind Planetkey Dynamics (Stolberg) oder Final Gaming (Duisburg) und für den Profibereich der FC Schalke 04.

¹³ Vgl. <https://www.dosb.de/ueber-uns/esport/>, letzter Zugriff am 31.10.2018