

# Stellungnahme

## eSports in Niedersachsen

Berlin, den 24. September 2019

---

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

Friedrichstraße 165  
10117 Berlin

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

**Ansprechpartner**

Sebastian Steinbach  
Referent  
Politische Kommunikation

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

Maren Schulz  
Leiterin  
Politische Kommunikation

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

## Stellungnahme: eSports in Niedersachsen

Die Fraktion der FDP und die Fraktion Bündnis 90/Die Grünen im Niedersächsischen Landtag haben Anträge zu eSports gestellt.<sup>1</sup> Gerne nimmt der game – Verband der deutschen Games-Branche Stellung zu diesen Anträgen.

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 Spielekultur sowie Träger des Deutschen Computerspielpreises. Als zentraler Ansprechpartner für Medien, Politik und Gesellschaft beantworten wir alle Fragen etwa zur Marktentwicklung, Spielekultur 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 die beiden politischen Initiativen zu eSports haben wir uns gefreut. Die Umsetzung einiger der Forderungen der Anträge kann dazu beitragen, Deutschland zu einem starken eSports-Standort auszubauen.

### A. Allgemein: Daten und Fakten über eSports

#### I. 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.<sup>2</sup> 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> Antrag der Fraktion der FDP „eSport in Niedersachsen endlich ernst nehmen!“ (Drs. 18/2566) und Antrag der Fraktion Bündnis 90/Die Grünen „Wandel im Sport fördern - eSports-Strukturen unterstützen und gestalten“ (Drs. 18/2692).

<sup>2</sup> vgl. Forschungen des Sportwissenschaftlers Professor Ingo Froböse: <https://www.dw.com/de/sportwissenschaftler-esports-profis-sind-wahre-athleten/a-19011581>, letzter Zugriff am 20.09.2019.

zusammenzuarbeiten. Ein eSports-Titel definiert sich dabei also nie nur durch die Darstellung, sondern vor allem durch die Spielmechanik, die ein kompetitives Spiel mit Teamwork und Taktik ermöglicht. Daher geht die Einteilung in „virtuelle Sportsimulationen“ und „eGaming“ des Deutschen Olympischen Sportbundes (DOSB) am Sportbegriff vorbei. Sportsimulationen können genauso wie Strategiespiele und Shooter als eSports-Titel funktionieren. Zugleich ist nicht jede Sportsimulation als eSports-Titel geeignet. Die Teams sind selbst meist international gemischt. Es kann zu jedem Zeitpunkt mit Menschen auf der ganzen Welt gespielt werden. Dabei werden Gegenspieler – anders als in Kampf-Sportarten – nicht körperlich verletzt oder beeinträchtigt. Der Kampf ist stets nur ein Stilmittel.

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 Insidern 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>3</sup> Die eSports-Athleten genießen vielerorts einen Status, der sonst nur Film- oder Popstars vorbehalten ist.

## II. Der eSports-Standort Deutschland

eSports hat also den Sprung in den Mainstream geschafft. In Deutschland kennen ihn bereits über zwei Drittel der Bundesbürger. Dass eSports längst zum Breitensport geworden ist, zeigt auch die wachsende Zahl von eSports-Vereinen und -Hochschulgruppen in Deutschland. Heute gibt es deutschlandweit eSports-Vereinigungen auf lokaler und regionaler Ebene. Sie sind Anlaufstelle für interessierte Spielerinnen und Spielern die Möglichkeit zum Austausch sowie zum gemeinsamen Training.<sup>4</sup> Neben der Stärkung des wachsenden Amateur-Bereichs sind die Vereinigungen ein wichtiger Teil der Nachwuchsförderung. Aktuell können sich rund zehn Millionen Gamer in Deutschland vorstellen, sich in einem eSports-Verein zu engagieren.<sup>5</sup>

Gesellschaftlich sind eSports damit bereits von hoher Relevanz. Und auch wirtschaftlich bieten sich hier viele Potenziale. Dem weltweiten eSports-Markt wird bis 2021 ein Umsatz von weit über einer Milliarde US-Dollar vorausgesagt.<sup>6</sup> Deutschland bietet sich hier die Chance, sich als Pfeiler des internationalen eSports zu positionieren: Als Heimat und Austragungsort einiger international renommierter Wettkämpfe wie der *ESL One*-Turniere in Köln und

---

<sup>3</sup> Vgl. <https://www.dw.com/de/asienspiele-2022-medailles-f%C3%BCr-den-e-sport/a-38489683>, letzter Zugriff am 31.10.2018

<sup>4</sup> Vgl. <https://esportbund.de/blog/2019/03/31/esbd-startet-bundesweite-grundausbildung/>, letzter Zugriff am 20.09.2019.

<sup>5</sup> Repräsentative YouGov-Umfrage (16+; n = 2.000), [https://www.game.de/wp-content/uploads/2019/08/2019-08-16\\_Gesamtdokument\\_game-Fokus-eSports.pdf](https://www.game.de/wp-content/uploads/2019/08/2019-08-16_Gesamtdokument_game-Fokus-eSports.pdf), Seite 36, letzter Zugriff am 20.09.2019.

<sup>6</sup> Vgl. <https://newzoo.com/insights/articles/newzoos-esports-business-predictions-for-2021-a-bigger-industry-than-traditional-pro-sports/>, letzter Zugriff am 20.09.2019.

Hamburg, der *League of Legends European Championship* oder des *PUBG Global Invitational* nimmt Deutschland bereits eine relevante Rolle ein und kann diese noch ausbauen.

### III. Der eSports-Standort Niedersachsen

Die eSports-Szene in Niedersachsen ist lebendig: Profi-Sportvereine wie der *VfL Wolfsburg*, *Hannover 96*, *EWE Baskets* und der *SV Meppen* unterhalten eigene eSports-Abteilungen. Daneben existieren reine eSports-Profilvereine wie die *Playing Ducks* aus Peine sowie Amateurevereine wie der *TSV Hamelspringe*, der *TSV Burgdorf* und der *1. FC Germania Egestorf/Langreder* mit klassischen Sport- als auch eSports-Abteilungen. Im Hochschulsport engagieren sich die Universität Hannover<sup>7</sup> und die Universität Göttingen.<sup>8</sup> Größere Turniere fanden mit den Finalspielen der *ESL Meisterschaft 2018* in der *EWE Arena* in Oldenburg statt. Aktiv ist zudem der *ADAC Niedersachsen/Sachsen-Anhalt* mit der *Sim-Racing Series*, die in verschiedenen Städten in Niedersachsen stattfand.<sup>9</sup> Mit einem deutschlandweit einzigartigen Konzept bietet die *Esport-Factory* in Osnabrück Trainings- und Streamingmöglichkeiten an. Messenutzung an das große Veranstaltungspotential von eSport zu denken. Künftige Großveranstaltungen sind grundsätzlich in Veranstaltungshallen und Messen vieler Großstädte denkbar.

### IV. Der Games-Standort Niedersachsen

Niedersachsen ist nicht nur ein relevanter eSports-Standort, sondern spielt auch bei der Entwicklung von Computer- und Videospiele eine Rolle. Die regionale Vertretung *game Norddeutschland* engagiert sich daher mit Partnern wie der *nordmedia* für bessere Rahmenbedingungen für die Games-Branche vor Ort.<sup>10</sup> In Niedersachsen werden seit 2011 über die *nordmedia* Games-Entwicklungen gefördert. Mit dieser Games-Förderung werden insbesondere die Gründung, Ansiedelung, Kapitalausstattung und das nachhaltige Wachstum von kleinen und mittelständischen Unternehmen (KMU) unterstützt sowie Abwanderungstendenzen in andere Bundesländer verhindert. Gerade für die durch KMUs geprägte Games-Branche Niedersachsens sollte das zur Verfügung stehende Gesamtvolumen der Förderung sowie die einzelnen Projektfördersummen bei der *nordmedia* wesentlich erhöht werden, damit das mögliche Wachstum nicht weiter eingeschränkt wird und die Förderung einen spürbaren Impact hinterlassen kann.

---

<sup>7</sup> [https://db.zfh.uni-hannover.de/angebote/aktueller\\_zeitraum/\\_E-Sports.html](https://db.zfh.uni-hannover.de/angebote/aktueller_zeitraum/_E-Sports.html), abgerufen am 20.09.2019.

<sup>8</sup> <https://www.esugesports.de/>, abgerufen am 20.09.2019.

<sup>9</sup> <https://www.adac-niedersachsen-sachsen-anhalt.de/bereiche/motorsport/esports.html>, abgerufen am 20.09.2019.

<sup>10</sup> Informationen, Ansprechpartner und Forderungen von *game Norddeutschland* stehen auf <https://www.game.de/game-norddeutschland/> zu Verfügung.

## **B. Zu den Anträgen**

Im Folgenden gehen wir auf einzelne Punkte der in den Anträgen aufgeführten Forderungen ein.

### **I. 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 dennoch 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. 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 Mitglieder in den Vereinen 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 auch diese lokalen eSports-Vereine, wie auch viele andere ehrenamtliche Strukturen und Organisationen, als gemeinnützig anerkannt werden.

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 von der Umsatzsteuer.
- 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. Eine Ergänzung in einer separaten Ziffer „eSports“ in der AO ist ebenso denkbar. Alternativ kann die Anpassung der Sport-Ziffer der AO durch einen Klammerzusatz zielführend sein: „*Schach und eSports gelten als Sport*“.

## **II. Visa für eSports-Athleten**

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>11</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. 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 (zum Beispiel über § 22 der Beschäftigungsverordnung).

## **III. Teilhabe durch Games und eSports**

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 der Spieler untereinander ausgerichtet. Es 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 essenziell 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.

---

<sup>11</sup> Vgl. <https://www.auswaertiges-amt.de/blob/207816/3aea735b3f8b1cc9ca7cabc20e1d48a8/visumhandbuch-data.pdf>, Seite 447, letzter Zugriff am 15.11.2018.

Insgesamt stellt es für Entwickler von Computer- und Videospielen 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 Videospielen viele Ansätze, mit denen körperlich eingeschränkten Menschen Zugang zu Computer- und Videospielen 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>12</sup> Die Games-Branche ist sich ihrer Verantwortung bewusst und arbeitet – trotz der benannten Hürden – weiter am Abbau von Barrieren.

#### **IV. Jugendschutz**

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

---

<sup>12</sup> Vgl. <https://www.aktion-mensch.de/neuenaehue/barrrierefreies-gaming.html>, letzter Zugriff am 15.11.2018.

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 dient als Anlaufstelle für die freiwillige Beurteilung der jeweiligen Jugendschutzrelevanz und bietet Hilfestellungen. Dies schafft Sicherheit und Transparenz, wovon Behörden, Nutzer und Veranstalter gleichermaßen profitieren.

Wir setzen uns 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.

## **V. Medienstaatsvertrag**

Let's Plays und Live-Übertragungen sind als wichtiger Kommunikations- und Marketing-Kanal ein integraler Bestandteil des eSports und der Games-Branche. Deswegen setzen wir uns dafür ein, dass diese innovativen Formate möglichst problemlos und vor allem ohne Rundfunklizenz gestreamt werden können. Wir unterstützen daher die von den Landesmedienanstalten favorisierte Abschaffung der Zulassungspflicht. Eine Ausweitung der Rundfunkzulassung auch auf Telemedien, die regelmäßig Live-Streams anbietet, zu verlangen, entspricht der historisch gewachsenen Medienregulierung der 1980er Jahre, die die Besonderheiten des Internetzeitalters verkennt und noch dazu erhebliche verfassungsrechtliche Bedenken hervorruft. Die Fernsehregulierung ist maßgeblich legitimiert durch das Ziel der Vielfaltssicherung, die wegen der knappen Frequenzen Rundfunklizenzen erforderlich machte. Im Internet ist dies angesichts der unbeschränkten Verbreitungsmöglichkeiten zumindest so nicht mehr nötig.

Für den aktuellen Entwurf der Länder für einen Medienstaatsvertrag (MStV-E)<sup>13</sup> hätten wir uns mehr Mut gewünscht: Der Medienstaatsvertrag ist immer noch ein Rundfunkstaatsvertrag, der die Rundfunkregulierung weitgehend auf alle Medien ausweitet. Besser wäre es gewesen, technologieneutrale allgemeine Regeln für alle Medien zu entwickeln und spezifische Regelungen für die einzelnen Mediensektoren aufzustellen. Wir erkennen jedoch an, dass der neue Entwurf des Medienstaatsvertrages in Teilen in eine richtige Richtung geht: Die Klarstellung, dass die Rundfunkregulierung nur für „Rundfunkprogramme“ gilt, ist richtig und wichtig. Nur weil ein Let's Player seinen Live-Stream über Social Media ankündigt, handelt es sich also nicht um Rundfunk. Den gemeinsamen Willen der Länder, dies

---

<sup>13</sup> [https://www.rlp.de/fileadmin/rlp-stk/pdf-Dateien/Medienpolitik/MStV-E\\_Synopse\\_2019-07\\_Online\\_.pdf](https://www.rlp.de/fileadmin/rlp-stk/pdf-Dateien/Medienpolitik/MStV-E_Synopse_2019-07_Online_.pdf), letzter Zugriff am 20.09.2019.



zu berücksichtigen und etwa Let's-Play-Formate von einer Lizenzpflicht auszunehmen, begrüßen wir sehr.<sup>14</sup>

## **VI. eSports in der Jugendarbeit**

Da bereits viele Jugendliche in ihrer Freizeit Computer- und Videospiele spielen, bieten sich eSports-Titel in besonderer Weise für den Einsatz in der Jugendarbeit an und können mit einem entsprechenden Konzept pädagogisch eingesetzt werden. Die *Stiftung Digitale Spielkultur* initiiert entsprechende Projekte, entwickelt und setzt entsprechende Formate um, beispielsweise die Plattform *Digitale-Spielewelten.de*, die mehr als 65 Projekte und Methoden für Pädagogen und Interessierte bietet. Neben Bundesministerien sind Partner aus Kultur, Gesellschaft, Politik, Wissenschaft, Jugendschutz und Pädagogik an der Stiftung beteiligt.

## **VII. eSports- und Games-Angebote an Schulen**

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 Spielewelten durchführen. Auch Wirtschaftssimulationen können dabei helfen, wirtschaftliche und soziale Zusammenhänge besser verständlich zu machen und Sprachlernspiele das Vokabeltraining spielerisch erleichtern. Die Beispiele verdeutlichen: Der Einsatz von Games zur Unterstützung der Kompetenzvermittlung hat in jedem Unterrichtsfach große Potenziale. Nebenbei wird durch den Einsatz von Computer- und Videospiele Medienkompetenz vermittelt und ein verantwortungsvoller Umgang mit dem Medium geschult.<sup>15</sup> 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.<sup>16</sup> Auch müssen zahlreiche technische Hürden überwunden werden. So sind viele Schulcomputer veraltet und zu langsam für viele Titel. Schulen, die sich für ein Games-Angebot entscheiden, sollten daher besonders unterstützt werden.

---

<sup>14</sup> Die vollständige Stellungnahme des game zum Medienstaatsvertrag ist abrufbar unter <https://www.game.de/positionen/stellungnahme-zum-medienstaatsvertrag/>.

<sup>15</sup> Weitere Informationen zum Thema Computerspiele im Unterricht: <https://www.game.de/publikationen/computerspiele-im-unterricht-warum-games-in-die-schule-gehoren/>.

<sup>16</sup> In einer ersten Broschüre der Plattform *Digitale-Spielewelten.de* wird interessierten Lehrkräften am Beispiel von drei Themeneinheiten gezeigt, wie sie digitale Spiele in der Schule einsetzen können: <http://www.stiftung-digitale-spielkultur.de/project/broschuere-mit-praxisbeispielen-fuer-den-unterricht-erschienen/>, letzter Zugriff am 20.09.2019.

Ein positiver Lerneffekt ist auch bei dem Einsatz von eSports-Titeln im Unterricht zu erwarten. Die Spieler trainieren das strategische Denken, Koordination und Teamfähigkeit. Das Spiel verlangt von den Gamern, sich schnell auf sich ändernde Situationen einzustellen und fördert so ihre Lösungskompetenz. Die Games schulen damit Wissen und Fertigkeiten, die in der modernen Arbeitswelt benötigt werden. Zu betonen ist in diesem Zusammenhang, dass der Sportunterricht an Schulen in den Lehrplänen auf einen körperlichen Ausgleich zum primär sitzend ausgeübten Unterricht ausgerichtet ist. eSports als Präzisionssportart kann und soll daher den auf Bewegungssportarten ausgerichteten Sportunterricht nicht ersetzen. Denkbar sind aber ergänzende Kurse oder Arbeitsgemeinschaften. In vielen Schulen existieren bereits eSports-Arbeitsgemeinschaften, die in den eSports-Schulmeisterschaften gegen andere Schulen antreten können. In der Saison 2019 nahmen Spielerinnen und Spieler von über 100 verschiedenen Schulen teil.<sup>17</sup>

## **VIII. 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, 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 Spiele und 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 Anerkennung von Computerspielsucht durch die WHO als Krankheitsbild zurecht hoch umstritten.<sup>18</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.

---

<sup>17</sup> vgl. <https://www.schulmeisterschaft.de/saison2019/news/280413>, letzter Zugriff am 20.09.2019.

<sup>18</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.

## **IX. 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 Versorgungslücke 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 Videospielen 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.