

ESBD - eSport-Bund Deutschland e.V. ·
Oberwallstraße 6 · 10117 Berlin

Innenausschuss im Landtag Schleswig-Holstein
An die Mitglieder des Ausschusses
Düsternbrooker Weg 70
24105 Kiel

Ansprechpartner: Hans Jagnow
Position: Präsident

Telefon: +49 (0) 30 99 404 8500
Telefax: +49 (0) 30 99 404 8501
E-Mail: hans.jagnow@esportbund.de
Internet: www.esportbund.de

Datum: 01. November 2018

Stellungnahme zur Drs. 19/896 – Antrag: „eSport auch in Schleswig-Holstein fördern“

Am 22. August 2018 haben die Fraktionen der CDU, Bündnis 90 / Die Grünen, FDP sowie die Abgeordneten des SSW den Antrag mit der Drs.-Nr. 19/896 unter dem Titel „eSport auch in Schleswig-Holstein fördern in den Landtag eingebracht. Durch Schreiben vom 9. Oktober 2018 wurden wir vom Innenausschuss des Landtages um eine schriftliche Stellungnahme gebeten.

1. Über den ESBD

Der eSport-Bund Deutschland e.V. (ESBD) hat sich im November 2017 als Zusammenschluss von 22 Organisationen sowie weiteren Mitgliedern aus dem Bereich des eSports als Gründungsmitgliedern in der ehemaligen DFB-Villa in Frankfurt (Main) gegründet. Die satzungsmäßigen Aufgaben des ESBD sind die sportdemokratische Organisierung aller übergeordneten Belange im eSport, die Plattformfunktion für seine Mitgliedsorganisationen sowie die Vertretung der sportlichen Interessen gegenüber anderen Dach- und Sportverbänden, Politik und Gesellschaft. Der Verband umfasst aktuell 30 Organisationen aus dem eSport-Bereich, die einen Querschnitt durch den organisierten eSport in Deutschland bilden:

Professionelle eSport-Teams, eSport-Vereine und Mehrspartenvereine mit eSport-Abteilungen sowie Veranstalter im eSport-Bereich bilden die Basis des Verbandes. Insgesamt werden inzwischen über 780 Vereinsmitglieder sowie eine Vielzahl von professionellen eSport-Athlet/innen im ESBD repräsentiert.

2. Einführung in den eSport-Begriff

eSport ist eine Sonderform des Gaming. Gaming beschreibt dabei generell das Spielen von Video- und Computerspielen, darunter sowohl Einzelspielerspiele, Mehrspielertitel, Mobile Games, VR und AR und alle anderen Formen, die sich in der modernen Videospieldkultur herausgebildet haben.

Seiten 1 von 9

Unter eSport versteht vor diesem Hintergrund die Nutzung von bestimmten Videospielen zum *sportlichen* Wettkampf. eSport bildet Teilaspekte des Gamings ab und ergänzt sie mit eigenen Anforderungen und Strukturen. Auf seiner Mitgliederversammlung vom 26. Oktober 2018 in Hamburg einigte sich der Verband auf folgende Definition:

eSport ist der unmittelbare Wettkampf zwischen menschlichen Spieler/innen unter Nutzung von geeigneten Video- und Computerspielen an verschiedenen Geräten und auf digitalen Plattformen unter festgelegten Regeln. Der Vergleich der sportlichen Leistung im eSport bestimmt sich aus dem Zusammenwirken einer zielgerichteten Bedienung der Eingabegeräte in direkter Reaktion auf den dargestellten Spielablauf bei gleichzeitiger taktischer Beherrschung des übergreifenden Spielgeschehens. Bezugsobjekt der sportlichen Tätigkeit sind Videospiele, die in ihrem Aufbau und ihrer Wirkungsweise den Anforderungen an die sportliche Leistungsermittlung genügen, den Spielerfolg nicht überwiegend dem Zufall überlassen und einen reproduzierbaren Spielrahmen zum Vergleich der Leistung zwischen den Spieler/innen bieten.

Aus dieser Definition ergibt sich einerseits die zentrale Eingrenzung der sportlichen Leistung einerseits und andererseits die Abgrenzung von Spieltiteln, die den Anforderungen der Leistungsermittlung und der Regelsetzung des eSports entsprechen.

In der Praxis haben sich dabei verschiedene eSport-Kategorien herausgebildet, die ähnlich der Leichtathletik jeweils eigene Mechaniken mit sich bringen. Darunter zählen sogenannte MOBA-Strategiespiele wie League Of Legends oder Dota2, Taktik-Shooter wie Counter-Strike, Sportspiele wie FIFA, PES oder NB2K sowie Echtzeitstrategiespiele wie StarCraft. Neuere Entwicklungen sind die Battle-Royale-Spiele wie Fortnite oder PUBG. Insgesamt kann man konstatieren, dass die genutzten Videospiele in Darstellung und Mechanik sehr unterschiedlich sind und eine Erfassung von eSport an nur einem Spieltitel nicht sinnvoll ist, sondern die Diversität der eSport-Angebote in ihrer Gesamtheit betrachtet werden muss.

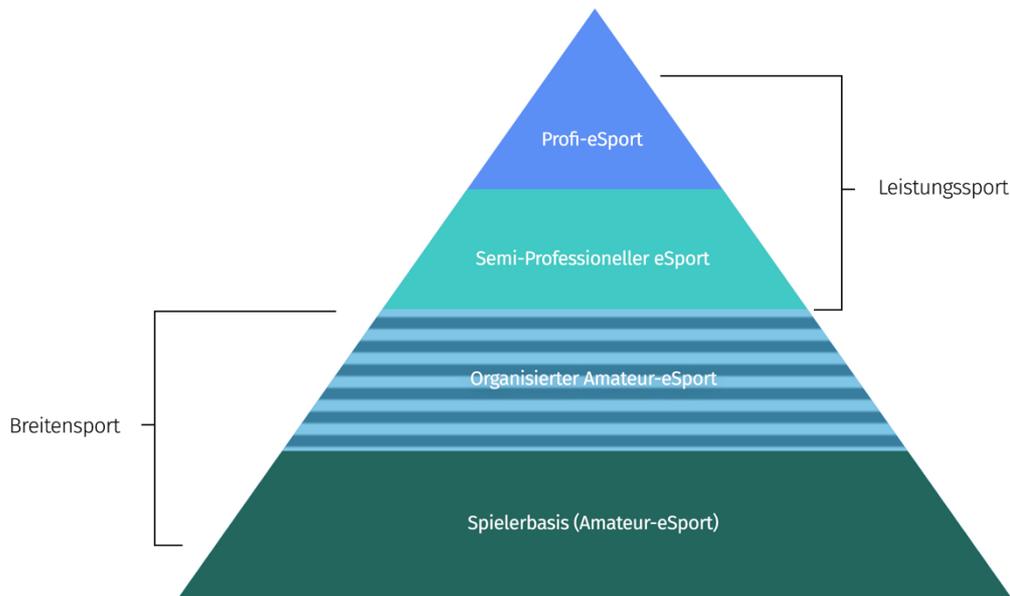
3. Situation des eSport in Deutschland

eSport in Deutschland erreicht in Deutschland über 3 Millionen eSport-begeisterte Menschen.¹

Grundlegend dafür ist die tiefe gesellschaftliche Verwurzelung von Computer- und Videospielen in der deutschen Gesellschaft und der Aufbau von langjährigen Strukturen, die das Rückgrat der aktuellen Entwicklung darstellen, sowie neue Distributionswege über Streaming-Plattformen wie Twitch und YouTube, die Interessierten einen sofortigen und kostenfreien Zugriff auf eSport-Übertragungen bietet. Dabei hat sich eSport lange Zeit als generisch digitale Sportbewegung fast ausschließlich über Online-Strukturen entwickelt.

¹ game – Verband der deutschen Games-Branche (2017): game Fokus: eSports, S. 14; abrufbar unter: <https://www.game.de/publikationen/biu-fokus-esports/>

Wie aus dem traditionellen Sport bekannt, besteht auch im eSport eine pyramidenhafte Organisation.



In den letzten Jahren haben sich zunehmend professionelle eSport- Organisationen herausgebildet. Die sogenannten Pro-Teams sind mit über 30 Organisationen in Deutschland zu veranschlagen und werden durch eine Vielzahl von semi-professionellen Teams ergänzt. Nicht zuletzt wird die Situation in Deutschland aktuell durch das zunehmende Interesse von Fußball- und Basketballclubs, und weiteren Akteuren aus dem traditionellen Sport geprägt, die mit unterschiedlichen Angeboten und Schwerpunkten den Einstieg in den eSport suchen. Insgesamt zählt der ESDB aktuell 16 dieser traditionellen Sportstrukturen mit eSport-Engagement.

Seit 2016 erlebt, getrieben durch die öffentliche Diskussion, das Konzept der Vereinsorganisation im eSport eine Renaissance. Insgesamt 58 eSport-Vereine, zumeist gebunden an einen regionalen Standort, und 25 Mehrspartenvereine mit eSport-Angebot zählt der ESDB in Deutschland zum aktuellen Zeitpunkt. Etablierte Vereine erhoffen sich hier die Gewinnung jüngerer Mitglieder und die Sicherung der Attraktivität des Vereinslebens auch im Rahmen der Digitalisierung sowie die Stärkung ihres sportlichen Kerns. Dabei ist für das Jahr 2018 im eSport ein aktives Gründungsgeschehen festzustellen: 22 eSport-Vereine und eSport- Abteilungen befinden sich im Aufbau und werden dabei in vielen Fällen vom ESDB beraten. Damit ergibt sich ein Potential von über 100 Vereinen, die in Deutschland im eSport tätig sind oder tätig werden wollen.²

Auch die Zuschauer/innen-Zahlen sprechen eine deutliche Sprache. International wird bis 2020 mit 600 Mio. Zuschauer/innen im eSport gerechnet. Insgesamt kennen 16,5 Millionen Deutsche die Bedeutung von eSport. Mehr als 3 Millionen Menschen in Deutschland schauen mindestens einmal im Monat eSport-

² ESDB (2018): eSport in Deutschland 2018, S. 8; abrufbar unter: https://esportbund.de/wp-content/uploads/2018/08/eSport_in_Deutschland_2018_ESBD.pdf

Matches oder sind selbst im eSport in einer Amateur-Liga aktiv. 75% dieser Menschen sind dabei unter 35. Und 23% der Gamer/innen in Deutschland können sich vorstellen, im eSport auch vereinsmäßig aktiv zu sein.³

Im eSport finden Sportveranstaltungen in jeder erdenklichen Größe statt: von kleineren Schulturnieren bis hin zu mehrmals im Jahr stattfindenden „ESL One“ mit zehntausenden, internationalen Besucher/innen in großen deutschen Städten oder des deutschen Ablegers der Dreamhack in Leipzig.

Zusammenfassend lässt sich feststellen, dass eSport eine starke Basis mit einer Vielzahl von Amateur- und Breiten-eSport-Athlet/innen in Deutschland hat. In dieser Situation muss eine teilweise von externen Betrachter/innen als unübersichtlich empfundene Szene in Zukunft geordnet werden, um nachvollziehbare und transparente Strukturen zwischen den einzelnen Bereichen schaffen, die den dynamischen Charakter des eSport-Bereichs bewahren. Mit der deutlichen Zunahme von Vereinsorganisationen als neuer Mittelbau der eSport-Bewegung zeigen sich dabei erste positive Ergebnisse.

4. Situation des eSport in Schleswig-Holstein

Der eSport-Bereich in Schleswig-Holstein positioniert sich im Bundesvergleich mit einer kleinen, aber aktiven Szene und innovativen Konzepten. Aus der Mitgliedschaft des ESBD sind mit dem Breitensportverein eSports Nord e.V. und dem Veranstalter ELC Gaming zwei eSport-Organisationen im Land vertreten. Einige traditionelle Sportvereine entwickeln daneben Angebote für eSport in ihren Vereinen.

Veranstaltungen mit eSport-Bezug in Schleswig-Holstein wachsen mit bestehenden Strukturen zusammen: mit der ESL Arena Wacken wurde in diesem Jahr erstmalig eine Integration eines eSport-Turniers auf dem Musikfestival als Angebot geschaffen. Auch auf der Nordish Gaming Convention in Husum werden eSport-Turniere ausgetragen, daneben gab es in diesem Jahr auch ein Turnier im fußballbezogenen eSport in Elmshorn.

eSport-Fans profitieren in Schleswig-Holstein neben den lokalen Strukturen und Angeboten auch von der Nähe zu Hamburg als Ausrichterstandort von Großveranstaltungen und von der europäischen Nachbarschaft zu Dänemark, wo sich starke eSport-Strukturen sowohl im Breiten- als auch im Leistungssport aufgebaut haben.

5. Stellungnahme zum Antrag

Der ESBD begrüßt den vorgelegten Antrag in seiner Zielrichtung. Nach der Verankerung der Evaluierung des eSport im Koalitionsvertrag zwischen den Regierungsparteien des Landes Schleswig-Holstein schon im Jahr 2016 ist der vorliegende Antrag ein weiter wichtiger Schritt, um die gesellschaftliche Debatte um

³ game, a.a.O.

eSport auch im parlamentarischen Rahmen (weiter) zu führen und politische Handlungsspielräume in der Gestaltung der eSport-Landschaft im Land Schleswig-Holstein auszuloten.

Zu den einzelnen Punkten des Antrags nehmen wir wie folgt Stellung:

5.1. Förderung von eSport-Veranstaltungen und Gründung einer eSport-Akademie

Turnier- und Ligen-Veranstaltungen im eSport stellen die Überführung des regelmäßig online stattfindenden Spielbetriebes in eine physische Dimension dar und schaffen damit Begegnungsräume zwischen den eSport-Athlet/innen einerseits und mit der eSport-Community andererseits. Sie sind gelebte Anerkennungskultur für die sportliche Leistung, die Athlet/innen im eSport erbringen und gehen oft einher mit einem friedlichen und bunten festival-ähnlichen Charakter der eSport-Fankultur, der sich über Elemente wie Cosplay (aufwändig als Spielfiguren kostümierte Fans) zeigt. Größere Turniere haben eine bundesweite und internationale Zielgruppe und eröffnen neue touristische Perspektiven unabhängig der aktuellen Debatten um Sportgroßveranstaltungen in Deutschland. Ansätze zur Förderung dieser Veranstaltung liegen in der Bestimmung von zielgenauen Förderangeboten für lokale, überregionale und internationale eSport-Events, den infrastrukturellen Ausbau entsprechender Flächen und die nachhaltige Integration des Veranstaltungscharakters in das jeweilige Regionalmarketing. Schleswig-Holstein kann dabei, wo oben aufgeführt, auf eine Reihe von existierenden Veranstaltungen und Veranstaltern im Bundesland zurückgreifen.

Während Gaming im akademischen Bereich eine inzwischen feste Konstante für Forschung und Lehre ist, stellt sich eSport als neue Herausforderung dar. Gleichzeitig wächst der Bedarf an qualifizierten Fachkräften mit interdisziplinären Kenntnissen im wirtschaftlichen Bereich des eSports und bei Wirtschaftsbetrieben, die einen Einstieg in den eSport planen. Zielgerichtete Ausbildungsangebote für den *berufsqualifizierenden* Bereich entstehen dabei aktuell in verschiedenen Bundesländern. Ein weiterer Ausbau ist dabei zu begrüßen, sollte sich aber eng an der Forschungslage im eSport orientieren, die sich zurzeit im Ausbau befindet und zukünftige fachliche Ausbildungsinhalte ständig weiterentwickeln muss. Im Optimalfall verbinden sich Lehr- und Forschungsbetrieb. Ausbildungsangebote für *zivilgesellschaftlichen* und *privaten* Bereich sollten sich eng an der Entwicklung des organisierten eSports orientieren, um eine bundeseinheitliche Vergleichbarkeit und Transparenz zur Qualifikation gewährleisten zu können.

5.2. eSport in der Jugendarbeit

Mit seiner hohen Akzeptanz und der Anschlussfähigkeit im Jugendbereich hat der eSport ein starkes Potential, um gesellschaftliche Werte zu vermitteln und entwicklungsrelevante Strukturen zu vermitteln. Die Zusammenarbeit von eSport-Strukturen mit kommunalen Trägern in diesem Bereich kann dabei Synergieeffekte schaffen, die in der Lebenswirklichkeit vieler Jugendlicher auf Augenhöhe wirken und dabei Medienkompetenzen bei Jugendlichen und ihren Erziehungsberechtigten schaffen können. Wichtig ist dabei die Wahrung von Authentizität.

Seiten 5 von 9

Wichtig ist hier die strukturelle Unterscheidung zwischen Gaming-Angeboten, die bei vielen kommunalen Trägern schon seit einiger Zeit zum Angebot gehören, und der Schaffung von eSport-Angeboten, die eine sportliche Fokussierung (siehe oben zur Definition) begleiten müssen. Dafür ist insbesondere betreutes Training unter Zuhilfenahme von Vermittlungskompetenzen im eSport empfehlenswert – der ESBD wird hierfür zeitnah eine auch für Pädagog/innen und Sozialarbeiter/innen zugängliche Grundlagenausbildung schaffen.

5.3. Gemeinnützigkeit des eSport

Die steuerrechtlichen Vorschriften über die Gemeinnützigkeit stellen das zentrale staatliche Instrument zur Privilegierung von zivilgesellschaftlichem Zusammenwirken mit gesamtgesellschaftlichem Nutzen dar. eSport-Vereine und Vereine mit eSport-Angebot leisten bisher weitestgehend eine solche Arbeit im Ehrenamt. Für die Integration des eSports in die gesellschaftliche Funktion insbesondere des Breitensports eröffnet sich der politische Handlungsrahmen in der Gestaltung des § 52 II AO. Die zunehmende Anzahl an eSport-Vereinen oder Sportvereinen mit eSport-Abteilungen ist bisher nicht den traditionellen Sportarten gleichgestellt und muss auf die Privilegierung der Gemeinnützigkeit verzichten bzw. agiert in der Unsicherheit über den Verlust der bisher zugesprochenen Gemeinnützigkeit (bei Mehrspartenvereinen).

Um hier eine Angleichung zu schaffen, sind folgende Varianten einer Gesetzesinitiative im Bundesrat denkbar:

- Änderung des staatlichen Sportbegriffs: Anpassung des § 52 II S.1 Nr. 21 AO in „Förderung des Sports (Schach *und* eSport gilt als Sport)“;

Alternativ:

- Gleichstellung mit dem Sport: Anpassung des § 52 II S.1 Nr. 21 AO in „Förderung des Sports (Schach gilt als Sport) *und* eSports“;

oder

- Schaffung eines Regelbeispiels: Einfügung eines § 52 II S.1 Nr. 21a AO: „Förderung des eSports“.

Der ESBD sieht eSport als Sportart an; und empfiehlt die Änderung des staatlichen Sportbegriffes als logische Folge dieser Grundannahme. Diese Variante bedeutet auch klare Positionierung des Gesetzgebers in der Frage, ob eSport als Sport zu betrachten sei. Ungeachtet dessen führen auch die weiteren aufgeführten Varianten zu einer praktischen Entlastung der Vereine.

Zu den konkreten Folgen einer solchen Regelung:

- 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.
- Reduzierung des Nachweisaufwandes: Die Prüfung der Berechtigung zur Steuerbefreiung ist i.d.R. alle 3 Jahre anstehend; ohne Steuerbefreiung ist jährlich eine umfangreiche Steuererklärung einzureichen.
- Berechtigung zur Annahme von Spenden und Quittierung der Zuwendung als Spenden: Das ermöglicht es, auch Mittel aus der lokalen Wirtschaft für die gesellschaftlichen und sportliche Arbeit der Vereine zu akquirieren und stärkt durch die Möglichkeit der Absetzung durch den Sponsor die Attraktivität eines solchen Engagements.
- Antragsberechtigung für Projektmittel aus EU- und Bundesförderung: Projektanträge aus Sport, Jugend, Kultur etc. sind zunehmend nur für gemeinnützige Organisationen zugänglich. Eine entsprechende Einstufung von eSport würde es Vereinen erlauben, national und international an solchen Projekten zu partizipieren und ihre Umsetzung zu finanzieren.

Wirtschaftliche Tätigkeit mit Gewinnerzielungsabsicht kann – entgegen einiger vorgebrachten Bedenken – über die Gemeinnützigkeit nicht privilegiert werden und profitiert von einer Änderung der Abgabenordnung nicht. Im Gegenteil stärkt es die Verfassung des ehrenamtlichen Amateurbereichs und ermöglicht Gestaltungsoptionen neben dem sportökonomischen Bereich. Neben Aufgaben wie Sportorganisation, Sportartentwicklung und Nachwuchsförderung kann ein so gestärkter Amateur-eSport auch Aufgaben vermehrt übernehmen, die für gewinnorientierte Unternehmen schlichtweg nicht wirtschaftlich attraktiv sind.

5.4. Dialog zwischen traditionellem Sport und eSport

Der ESDB begrüßt einen moderierten Dialog zwischen eSport und dem traditionellen Sport und stellt dafür gerne entsprechende Fachkenntnisse und Gesprächspartner zur Verfügung. Ein gegenseitiger Austausch bedeutet eine Chance für beide Interessengruppen: eine moderne, digitalisierte und junge Ausrichtung des traditionellen Sports auf der einen Seite und Kompetenzerwerb in Organisation und Nachhaltigkeit auf der anderen Seite. Dialoghafte Begegnungen sollten durch konkrete Projekte der Zusammenarbeit ergänzt werden – eSport ist in Struktur und Begeisterung wie viele Sportarten oft über persönliche Erfahrung deutlich besser vermittelbar als einzig durch theoretische Beschäftigung.

Für den eSport auf Landesebene wird es eine zeitnahe Herausforderung sein, eine sportliche Vertretung auch im Bundesland zu organisieren, um einen einheitlichen Ansprechpartner in sportdemokratischer

Seiten 7 von 9

Organisierung zu bilden. Als Bundesverband unterstützen wir einen solchen Prozess und würden eine entsprechende Begleitung durch die Landesregierung begrüßen.

5.5. Schulische Integration von eSport

Wir verstehen eSport als geeignetes Instrument eines zusätzlichen Kompetenzerwerbs *neben* des schulischen Curriculums. Herausforderungen wie Teamorganisation und -kommunikation, Trainingsaufbau, die Steigerung der sportlichen Leistung und regelmäßige und pünktliche Teilnahme an Turnieren vermitteln Kernkompetenzen des alltäglichen und sozialen Lebens. Freiwillige Angebote in Schul-AGs und der Nachmittagsbetreuung sollten mit entsprechenden Vermittlungskompetenzen in der Betreuung entwickelt werden. Wir verweisen vor diesem Hintergrund auf die Ausführungen zu Punkt 5.2.

5.6. Digitalisierungsstrategie des Landes

eSport bildet vor einem wirtschaftlichen Kontext in der Digitalisierung sowohl medienwirtschaftliche als auch sportökonomische Chancen. Eine zentrale Digitalisierungsstrategie des Landes kann dabei für Rahmenbedingungen sorgen und so einen attraktiven Standort für Start-Ups im eSport-Bereich und für professionelle eSport-Teams fördern. Im Zentrum sollte dabei insbesondere der Breitbandausbau gelten, der eSport sowohl im Spiel als auch in der Übertragung überhaupt erst zugänglich macht. Insbesondere Livestreaming erfordert dabei sowohl von Sender/innen als auch Empfänger/innen ein erhebliches Übertragungsvolumen.

5.7. eSport und Wissenschaft

Während im Bereich „Gaming“ inzwischen eine umfangreiche Forschungs- und Publikationstätigkeit zu konstatieren ist, ist die wissenschaftliche Erschließung des eSports aktuell im Entstehen. Umfangreichere Ergebnisse sind vor diesem Hintergrund erst in den kommenden Jahren zu erwarten. Um so wichtiger ist es nach unserem Dafürhalten, erste Maßnahmen der Landesregierung und der zivilgesellschaftlichen Institutionen nach Möglichkeit wissenschaftlich begleiten zu lassen und an den akademischen Institutionen des Landes eine freie Forschungstätigkeit zur Erfassung des eSports zu ermöglichen. Wir empfehlen die Verankerung eines entsprechenden Mittelansatzes in diesem Bereich im Landeshaushalt. Ein früher Einstieg durch ein Bundesland in die Forschung zu eSport begünstigt die Herausbildung von akademischen Schwerpunktgebieten im Bundesgebiet. Davon profitiert auch der Gesamtstandort (siehe 5.6).

6. Ergänzende Stellungnahme zur IMPULS-Initiative der Regierungsfractionen

Korrespondierend zum Antrag haben wir die Initiative der Koalitionsfractionen zur Kenntnis genommen, eine infrastrukturelle Förderung für eSport über das Programm IMPULS im Landeshaushalt für 2019 zu

verankern.⁴ Wir begrüßen diesen Vorstoß und verstehen es als bundesweites Signal der kommunalen Stärkung von eSport-Projekten, der dem Gedanken Rechnung trägt, eSport nicht nur als reines Online-Phänomen zu verstehen, sondern Begegnungsräume zu eröffnen, in denen die gesellschaftliche Wirkung von eSport-Angeboten sich entfalten kann.

7. Weiterführende Literatur

- ESBD (2018): eSport in Deutschland 2018, abrufbar unter: https://esportbund.de/wp-content/uploads/2018/08/eSport_in_Deutschland_2018_ESBD.pdf
- Deloitte / game.eSports (2018): Continue To Play, abrufbar unter: <https://www2.deloitte.com/de/de/pages/technology-media-and-telecommunications/articles/esports-studie-2018.html>
- game – Verband der deutschen Games-Branche (2018): Jahresreport der deutschen Games-Branche, abrufbar unter: <https://www.game.de/medien/jahresreport/>
- PricewaterhouseCoopers (2018): eSport-Studie 2018, abrufbar unter: <https://www.pwc.de/de/technologie-medien-und-telekommunikation/digital-trend-outlook-2018-esport.html>
- game – Verband der deutschen Games-Branche (2017): game Fokus: eSports, abrufbar unter: <https://www.game.de/publikationen/biu-fokus-esports/>

⁴ Presseinformation der Koalitionsfraktionen von CDU, Bündnis 90/Die Grünen und FDP vom 25.09.18: „30 Millionen Euro aus IMPULS-Programm: Investitionen in Jugend, Gesundheit/Umwelt, Kita, Kultur und Sport“