



HESSISCHER LANDTAG

27. 08. 2019

Plenum

Antrag

Karl Hermann Bolldorf (AfD) und Fraktion

Hessen zu einem attraktiven Zukunftsstandort für eSports machen

Der Landtag wolle beschließen:

1. Der Landtag stellt fest, dass der eSports in Deutschland einen immer größeren gesellschaftlichen Stellenwert genießt. In erster Linie für junge, aber zunehmend auch für ältere Menschen ist er bereits zu einem populären Phänomen mit wachsender Bedeutung geworden. Videospielemessen wie die jährlich stattfindende Gamescom und professionelle eSports-Turniere füllen ganze Hallen und werden von Hunderttausenden Zuschauern live im Internet verfolgt. Mehr als drei Millionen Menschen in Deutschland sehen regelmäßig eSports-Matches oder sind selbst in diesem Bereich aktiv. Die deutsche eSports-Branche ist die mit Abstand umsatzstärkste in ganz Europa.
2. Der Landtag beobachtet die Entwicklung des eSports sowie die derzeit anhaltende Diskussion hinsichtlich der Fragestellung, ob der eSports in seiner derzeitigen Ausgestaltung als Sport anzuerkennen ist, und nimmt unter Beachtung der Autonomie des organisierten Sports die Standpunkte der betroffenen Akteure, u.a. des Deutschen Olympischen Sportbundes (DOSB) und der organisierten eSports-Verbände, ergebnisoffen zur Kenntnis.
3. In den letzten Jahren sind auch in Hessen eine Vielzahl von eSports-Vereinen entstanden. Nicht nur regional etablierte Sportvereine sind in den eSports eingestiegen, sondern auch große und international renommierte Sportvereine wie Eintracht Frankfurt haben eSports-Abteilungen in ihrer Vereinsstruktur etabliert und entsprechende Trainingszentren eingerichtet. An zahlreichen hessischen Universitäten haben sich studentische eSports-Initiativen organisiert. Der Landtag nimmt diese Entwicklungen zur Kenntnis und erachtet es als wichtige Aufgabe, diese Entwicklung und Professionalisierung des eSports in Hessen konstruktiv zu begleiten sowie durch angemessene politische Rahmenbedingungen wohlwollend zu unterstützen.
4. Der Landtag hebt die Internationalität des eSports hervor, die dazu geeignet ist, Menschen aus allen Teilen der Welt im Geiste der Völkerverständigung zu vernetzen und zusammenzuführen sowie soziale, sprachliche und kulturelle Barrieren abzubauen.
5. Der Landtag begrüßt die im letzten Jahr durch das Auswärtige Amt vorgenommenen Visa-Erleichterungen für eSportler aus Drittstaaten, die nicht dem europäischen Wirtschaftsraum (EWR) angehören. Die Subsumption von eSports-Veranstaltungen als „Veranstaltung mit sportlichem Charakter“ nach § 22 Abs. 1 Nr. 1 BeschV erleichtert die Einreise sowie kurzzeitige Aufenthalte für Turniere und ist folglich ein Schritt in die richtige Richtung.
6. Die Bundesregierung wird aufgefordert, die Vereinfachung der Visa-Vergabe für eSportler weiter voranzutreiben, um eine rechtssichere und möglichst unbürokratische Einreise nach Deutschland zur Teilnahme an eSports-Veranstaltungen sowie einem längerfristigen Trainings- und Wettbewerbsbetrieb zu gewährleisten.
7. Die Computer- und Gamesbranche hat als Wirtschaftszweig ein enormes Potenzial. Der Gesamtumsatz der Games-Industrie in Deutschland lag im Jahr 2018 bei etwa 4,36 Mrd. € (2017: 4,0 Mrd. €). In Hessen haben namhafte Konsolen- und Videospiehersteller wie Sony Interactive, Nintendo, Konami, Bandai Namco und Bethesda ihren Sitz, die mit interdisziplinärer und internationaler Arbeit als auch ihrem technologischen Know-how Beschäftigungs- und Innovationsmotor sind. Dies eröffnet auch große Synergieeffekte für den Wirtschaftsstandort Hessen. Der Landtag betont angesichts dieser hervorragenden Rahmenbedingungen die Wichtigkeit eines engen und zukunftsorientierten Dialoges mit in Hessen ansässigen Unternehmen aus der Computer- und Gamesbranche.

8. Der Landtag erwartet, dass sich die Landesregierung im Rahmen der Förderung der Kultur- und Kreativwirtschaft zukünftig nicht nur auf die Förderung von Serious Games beschränkt. Vielmehr bedarf es einer innovations- und investitionsfördernden Politik, die die Rahmenbedingungen verbessert und insbesondere kleinen und mittleren Entwicklerstudios Anreize und Unterstützung bietet. Es liegt in unserem wirtschaftlichen Interesse, den Anteil deutscher Entwicklerstudios am Gesamtumsatz der Gamesbranche in Deutschland zu erhöhen.
9. Der Landtag setzt sich dafür ein, dass Potenziale und die großen Chancen des eSports genutzt werden, damit Hessen ein attraktiver Zukunftsstandort für eSports wird. In diesem Zusammenhang weist er die Äußerung des Ministers des Innern und für Sport, Peter Beuth (CDU), wonach eSports mit dem Sport nichts zu tun habe und ausradiert werden müsse, als sachlich falsch und sprachlich unangemessen zurück.
10. Der Landtag fordert die Landesregierung auf,
 - die ehrenamtliche Arbeit und Vereinsgründungen im eSports-Bereich anzuerkennen und durch geeignete Maßnahmen zu unterstützen,
 - den Dialog mit der in Hessen ansässigen Computer- und Gamesbranche sowie dem organisierten eSport zu suchen und Möglichkeiten einer gemeinsamen Kooperation mit dem Ziel zu erörtern, welchen möglichst effektiven Beitrag die Politik dafür leisten kann, dass sich der eSports in Hessen erfolgreich entwickelt und professionalisiert,
 - ein ganzheitliches Förderprogramm zur Förderung des eSports mit einem Volumen von 2 Mio. € jährlich aufzulegen, das eSports-Vereine beim Aufbau ihrer Strukturen und Beschaffung von Infrastruktur unterstützt, innovative und pädagogisch sinnvolle eSport-Projekte in den Kommunen fördert und kleine sowie mittlere Entwicklerstudios in Hessen bei der Entwicklung von digitalen Spielen, interaktiven Inhalten und Prototypen bezuschusst,
 - sämtliche erforderlichen Maßnahmen dafür zu ergreifen, Hessen zu einem attraktiven Austragungsort für eSports-Veranstaltungen zu machen und Entwicklerkonferenzen wie die German Dev Days in Frankfurt am Main zu halten,
 - unter Einbeziehung des Landessportbundes Hessen e.V. den Austausch zwischen eSports und traditionellem Sport zielorientiert zu begleiten und sich dafür einzusetzen, dass bestehende Kooperationen ausgebaut und vertieft werden sowie – unter Wahrung der Autonomie des Sports – eine Anerkennung des eSports als förderfähigen Sport in der Satzung des Landessportbundes geprüft wird,
 - den Aufbau eines Kompetenzzentrums für eSports zu prüfen, um den Austausch von Politik, Unternehmen, Verbänden, Hochschulen sowie Bildungs- und Forschungseinrichtungen zu intensivieren, als Anlaufstelle für die Branche zu etablieren, Fördermittel zu koordinieren und konzeptionelle Strategien zu entwickeln,
 - sicherzustellen, dass Sportvereine nicht den Status der Gemeinnützigkeit verlieren, sofern sie eSports-Abteilungen in ihren Vereinsstrukturen aufbauen,
 - gemeinsam mit den Kommunen zu prüfen, inwieweit Inhalte des eSports unter Berücksichtigung des Jugendschutzes und der USK-Richtlinie zielführend in die Arbeit der Jugendhilfeeinrichtungen integriert und infrastrukturell gefördert werden können,
 - sich auf Bundesebene für die Verankerung der Förderung des eSports in den Vorschriften über die Gemeinnützigkeit einzusetzen und auf die entsprechende Änderung des § 52 Abs. 2 Nr. 21 Abgabenordnung (AO) hinzuwirken,
 - die Entwicklung des eSports in Hessen und die Maßnahmen der Landesregierung in diesem Kontext wissenschaftlich begleiten zu lassen und dem Hessischen Landtag hierzu regelmäßig Bericht zu erstatten.

Begründung:

Als eSports (engl. „elektronischer Sport“), auch eSport oder E-Sport, wird das sportwettbewerbliche Spielen von Video- bzw. Computerspielen, insbesondere auf Computern und Konsolen, auf professioneller Ebene nach einem festgelegten Regelwerk bezeichnet.

Er ist mittlerweile zu einem weltweit populären Massenphänomen geworden. eSports-Turniere füllen ganze Veranstaltungshallen und werden live im Internet übertragen. Mehr als 320 Millionen Zuschauer fiebern bei Spielen wie FIFA 19, League of Legends, Dota 2, Overwatch u.v.m. mit. Für das Jahr 2021 werden weltweit bereits mehr als 550 Millionen Zuschauer prognostiziert. Die Preisgelder für Gewinner von eSports-Turnieren liegen oft in Millionenhöhe. In mehr als 60 Ländern werden eSports von etablierten Verbänden des organisierten Sports anerkannt und teilweise vom Staat gefördert – die USA, China, Russland und Großbritannien sind prominente Beispiele dafür. Bei den Asienspielen gehört er ab 2022 als offizielle Sportart zum Pro-

gramm. In den USA gibt es College-Stipendien für eSports und an einigen Schulen in Norwegen ist eSports sogar Unterrichtsfach.

Auch in Deutschland erlebt eSports seit einem Jahrzehnt eine dynamische Entwicklung und verzeichnet stetig hohe Wachstumsraten. So lag der Gesamtumsatz der deutschen eSports-Branche bei 62,5 Mio. €, was einem Plus von 22 % im Vergleich zum Vorjahr entspricht (2017: 51,2 Mio. €). Damit ist sie die umsatzstärkste Branche in Europa noch vor Großbritannien, Frankreich, Spanien und Italien; global liegt sie nur hinter den USA, Südkorea und China. Die Zahl der regelmäßigen Zuschauer von eSports-Veranstaltungen hat sich seit 2017 von 5,3 auf 9,2 Mio. erhöht. Laut dem „eSport-Bund Deutschland“ (ESBD) leben hierzulande drei Millionen Menschen, die eSports betreiben – Tendenz stark steigend. Die meisten Fußballvereine der Bundesliga haben mittlerweile eSports-Abteilungen aufgebaut.

Hessen verfügt über hervorragende Voraussetzungen, ein attraktiver Zukunftsstandort für eSports zu werden: Konsolen- und Videospielhersteller wie Sony Interactive, Crytek, Nintendo, Bandai Namco, Deck 13, Bethesda, Cloud Imperium Games, Keen Games und Konami, die zusammen einen großen Anteil am 4,4-Mrd.-Euro-Gesamtumsatz der Games-Industrie in Deutschland erbringen, haben ihren Sitz in Hessen. Seit Jahren finden die German Dev Days, eine ausschließlich deutsche Gaming-Entwicklerkonferenz, jährlich in Frankfurt am Main statt. An Hochschulen wie beispielsweise der Technischen Hochschule Mittelhessen, der Goethe-Universität Frankfurt am Main und der Philipps-Universität Marburg gibt es studentische eSports-Initiativen. Sportvereine wie TuS Griesheim, TGS Niederrodenbach und zuletzt Eintracht Frankfurt haben eSports-Abteilungen in ihre Vereinsstruktur integriert.

Trotz dieser Voraussetzungen sind die Rahmenbedingungen für den eSports in Hessen in vielerlei Hinsicht höchst defizitär. Eine dezidiert ausgestaltete und zielgerichtete Games-Förderung wie etwa in Nordrhein-Westfalen existiert nicht. Stattdessen existiert in Hessen lediglich ein Fördervolumen von 200 Tsd. € für die Förderung von Serious Games, also Lehr- und Lernspielen, wovon allerdings noch keinerlei Mittel geflossen sind. Innenminister Peter Beuth (CDU) äußerte sich beim Darmstädter Turn- und Sportkongress 2018 wie folgt: „E-Sport hat mit Sport nichts zu tun. Wir müssen diesen Begriff ausradieren.“ Dies offenbart deutlich, dass die schwarz-grüne Landesregierung nicht willens ist, gute und richtige Rahmenbedingungen für eSports in Hessen zu setzen. Dieses Missverhältnis ist zu beheben.

Anders sieht es auf Bundesebene aus. Politisch hat die Große Koalition vorgesehen, eSports „künftig vollständig als eigene Sportart mit Vereins- und Verbandsrecht anerkennen und bei der Schaffung einer olympischen Perspektive unterstützen“ (Koalitionsvertrag, S. 48). Auch die Landesregierung sollte sich auf Bundesebene dafür einsetzen, dem eSports den Status der Gemeinnützigkeit anzuerkennen und den Aufbau von Verbands- und Vereinsstrukturen zu fördern. Durch den Aufbau von Verbandsstrukturen und die Anerkennung der Gemeinnützigkeit werden ferner die Konzeptionierung von Standards in Bereichen wie Suchtgefahr, Anti-Doping sowie gesellschaftliche Teilhabe erleichtert. Ein effektiver Jugendschutz und eine sinnvolle Unterstützung der Persönlichkeitsentwicklung haben dabei angesichts des jungen Alters der meisten praktizierenden eSportler eine hohe Priorität.

Es geht nicht um das bloße „Zocken“ als Zeitvertreib oder Profitdenken, sondern um die Förderung sozialer Kompetenzen (Teamfähigkeit, Respekt, Sportlichkeit, Disziplin, etc.), soziale Kompetenzen, der Kommunikationsfähigkeit sowie taktischer und motorischer Fähigkeiten. Zudem bedeutet eine Anerkennung des eSports auch die Entstehung neuer Arbeitsplätze, wie z.B. Entwickler, Publisher oder Broadcaster, und sind – mit Blick auf Hessen als möglicher Austragungsort für international relevante eSports-Turniere – auch aus wirtschaftlicher Sicht wünschenswert.

Wiesbaden, 27. August 2019

Der Parlamentarische Geschäftsführer:
Dr. Frank Grobe

Karl Hermann Bolldorf