

## Friday Night eSports – Grüne Diskussion über die Zukunft des eSports

Ein Veranstaltungsbericht der Fraktion Bündnis 90/Die Grünen im Abgeordnetenhaus von Berlin.



*„Zwei dicke Bretter übereinander, die durchbohrt werden müssen. Und zwar längs von oben. Aber gut, dann machen wir das halt – Herausforderungen sind dafür da, angegangen zu werden.“ – Anja Schillhaneck, MdA, zur Anerkennung von eSports.*

Das Thema „eSport“ beschäftigt die bündnisgrüne Fraktion in Berlin schon seit über einem Jahr und sie ist damit dem bundesweiten Trend der parteipolitischen Bekenntnisse im Bereich des eSports schon einige Schritte voraus. Als Teil der Veranstaltungsreihe „Grüne im Dialog“, die sich mit den verschiedenen Fragen von Videospiele als Gegenstand der politischen Debatte beschäftigen soll, haben wir am 14. Juli 2017 mit „Friday Night eSports“ den Diskurs um die sportpolitische Herausforderung, die digitalisierte und digitale Sportarten mit sich bringen und erneut angestoßen. Damit positioniert sich Berlin als Vordenker einer politischen Entwicklung, die in anderen Bundesländern noch in den Kinderschuhen steckt.

Friday Night eSports ist ein Verweis auf das berühmte „Friday Night Lights“, einer Serie über eine amerikanische Stadt, deren soziales Leben sich während des allwöchentlichen Footballspiels der lokalen Jugend entwickelt. Mit unserer Veranstaltung wollten wir gleichsam eSports-Begeisterte mit eSports-Neulingen zusammenbringen, traditionelle Sportverbände mit eSports-Vereinen, Politikinteressierte mit Medieninstitutionen. Mit über 50 Teilnehmer\*innen ist uns diese Mischung gelungen und wir konnten in der Veranstaltung ein Dialogforum zwischen den verschiedenen Interessengruppen herstellen.

Das Werkstattgespräch schritt dabei thematisch der Debatte voran: Wir wollten nicht nur darüber reden, ob eSports als Sportart in Deutschland anerkannt werden sollte, sondern auch, welche Auswirkungen die Anerkennung (für die wir uns schon seit 2016 als Fraktion einsetzen) auf die Berliner Sportlandschaft hat. In einer Reihe von Input-Vorträgen haben unsere eingeladenen Expert\*innen das Thema unter Moderation von unserer sportpolitischen Sprecherin **Anja Schillhaneck** zunächst erschlossen.

## eSport – eine Frage der Perspektive



Den Anfang machte die Rechtsanwältin **Anna B. Baumann**, die sich auf eSport spezialisiert hat und Teams und Spieler\*innen in diesem Bereich berät. Sie hat den Begriff „eSport“ aus rechtlicher Perspektive erklärt und stellte dabei zunächst fest, dass eSport ein "amateurhafter oder professioneller Wettbewerb sei, welcher mit physischen Kontrollelemente digital (in Form von Videospiele) unter Anerkennung sportlicher Grundwerte wie Chancengleichheit und Vergleichbarkeit der Leistung ausgetragen werde".

Im Folgenden sprach Sie die bisherige eSport-Regulierung und binnenrechtliche Strukturen durch die Spieleentwickler\*innen und –publisher an, die im starken Kontrast zur sportpolitischen Organisation in Deutschland stehen würden. Die Anerkennung von eSport würde zu einem neuen Rechtsbegriff von eSport führen, der einhergeht mit der steuerrechtlichen Gemeinnützigkeit. Folgen sind Neubewertungen der eSport-Umsätze mit Vereinen und ggf. Reduzierung der finanziellen Belastung, Förderung durch Bund und Länder sowie neue binnenrechtliche Strukturen hinsichtlich des Wettbewerbsrechts. Vielzitierte Visa-Probleme aufgrund der fehlenden Sparteigenschaft von eSport wären allerdings in Berlin schon hinfällig, weil die Stadt und ihre Verwaltung für eSport sehr offen seien.

Damit diese Entwicklung aber in Gänze stattfinden könne, bräuchte es einen Spitzenverband des eSport in Deutschland, der Profi- wie auch Breitensport repräsentiert. Dieser existiere bisher nicht, hieraus ergäbe sich ein Arbeitsauftrag an die eSport-Szene: Verbände unter Berücksichtigung demokratischer Grundsätze auf Bundes- und Länderebene zu gründen. Ein solcher (Bundes-)Verband hätte eine Reihe wichtiger Aufgaben: insbesondere die Interessenvertretung und Interessenvermittlung seiner Mitgliedsvereine und Sportler\*innen aus dem Amateur- und Profibereich gegenüber Politik, Verwaltung, Turnierausschüssen und Entwickler\*innen; aber auch die Organisation von Nachwuchsförderung und die Entwicklung gesundheitlicher Grundsätze für den eSport.



Nach diesem rechtlichen Einstieg beschrieb **Philip Brülke** vom 1. Berliner eSport-Club e.V. die Vereinsarbeit im eSport und warb für die Anerkennung von eSport, die seiner Begründung nach insbesondere für kleine Vereine den Einstieg in wichtige gesellschaftliche Arbeit erleichtern würde. Die Landespolitik forderte er auf, Räume in Berlin für eSport zur Verfügung zu stellen, um die Zugänglichkeit und Professionalität von eSport als Breitensport zu fördern; außerdem müsse zusammengearbeitet werden, um Trainerqualifizierung zu verbessern. Zuletzt solle Berlin eSport in die Arbeit der Stadt mit internationalen Partnern und Partnerstädten aufnehmen, um das Potential einer jungen und dynamischen Sportart für die Stadtgesellschaft zu nutzen.

Danach betrat die grüne Bundestagsabgeordnete **Lisa Paus** die Bühne, die als Steuerrechtsexpertin über Hintergründe zu der Gemeinnützigkeit im Steuerrecht sprach. Zu eSport sagte sie: „Tatsächlich habt ihr euch was ausgesucht, was ein richtig dickes Brett ist.“ – denn die konservative Einstellung von Sportverbänden und Finanzbehörden würde einer einfachen Anerkennung zunächst im Weg stehe. „Aber man darf sich nicht entmutigen lassen.“ Die neue, durch Grüne verhandelte Koalitionsvereinbarung in Schleswig-Holstein zeige, dass es den politischen Willen gibt. Bei eSport müsse man den Gemeinwohlzweck gemeinsam entwickeln und deswegen unterstütze sie die Anerkennung. Allgemein müsse die gesamte Gemeinnützigkeit, unabhängig vom eSport, aus dem Finanzministerium gelöst und eine eigene institutionelle Lösung gefunden werden, welche die Transparenz in dem bisher undurchsichtigen Bereich fördern würde. Dafür wäre beispielsweise ein Gemeinnützigkeitsregister angebracht.

**Hannes Seifert** stellte danach Riot Games und die europäische League-Of-Legends-Liga vor. Er betonte dabei vor allem, dass Hauptfokus von Riot Games die Spieler\*innen wären. Im Vordergrund ständen ihr Erlebnis und ihre Stellung – auch im professionellen eSport-Bereich. Aus seiner Sicht bestehen im eSport-Bereich vor allem Herausforderungen durch die Internationalität des eSport und der länderübergreifenden Kooperation als auch in der Nachwuchsförderung. Hinzu käme, dass eSport an sich als Begriff noch unklar definiert sei,

und deswegen eine der Aufgaben für die Zukunft eine klare Begriffsbestimmung von eSport und seiner Disziplinen sei.

Zuletzt stellte **Lorenzo von Pettersdorf** für die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) eine Perspektive für einen modernen Jugendschutz im eSport vor. Kernherausforderungen für eine sachgerechte Jugendschutzeinschätzung sei im Grunde eine gesonderte Altersfreigabe für eSport-Events, um dem Unterschied zwischen „selber spielen“ und „beim Spielen zuschauen“ gerecht zu werden und damit Jugendschutz glaubwürdig und praxisnah zu machen. Er führte außerdem aus, dass eSport aufzeige, wo die Grenzen der bisherigen und veralteten gesetzlichen Regelungen seien. Vielmehr brauche es heute einheitliche und verständliche Jugendschutzregelungen, die international anschlussfähig seien. Außerdem wurden die Chancen für Jugendarbeit über den eSport betont.

### Die Werkstatt fragt nach ...



Im Anschluss an den Input durch die Expert\*innen unserer Runde wurde in das Werkstattgespräch geöffnet, um auch weiteren Gästen die Möglichkeit der Stellungnahme und für Nachfragen zu geben. Thematisiert wurden zunächst durch Anja Schillhaneck die Frage des sportlichen Umgangs miteinander und insbesondere auch gegenüber Frauen im eSport. Das sogenannte „toxische“ Verhalten in Spielechats sei auch im Jugendschutzbereich eine relevante Frage. Anna Baumann und Philip Brülke führten dazu an, dass sich die Situation im realen Aufeinandertreffen entspannen würde und Diversität in den Vereinen gute Auswirkungen hätte. Hannes Seifert ergänzte die Chancen, die Jugendarbeit in dem Bereich bieten würden und Lisa Paus betonte die Notwendigkeit von guter Trainerausbildung und zukünftiger Regulierung.

Anja Schillhaneck brachte danach die Erwartungen an die politische Organisierung ins Spiel. Für Anna Baumann und Philip Brülke führt die politische Thematisierung zu der Hoffnung nach mehr ehrenamtlicher Organisierung im eSport, gerade in Vereinen und neuen Vereinsgründungen. Diese wären die beste Chance, die Professionalisierung von eSport voranzutreiben. Es brauche Graswurzelarbeit mit politischer Unterstützung. Das war auch Hannes Seifert wichtig, der betonte, dass Spieler\*innen gute Rahmenbedingungen für den Einstieg und das Ausüben von eSport finden müssen. Das nahm Lorenzo von Pettersdorf auf: Politik müsse den Rahmen sowie Klarheit und Sicherheit schaffen. Lisa Paus führte an, dass die bisherigen Reaktionen auf eSport von politischer und vor allem sportverbandlicher Seite ein Armutszeugnis gewesen wären – jetzt sei es an allen, eine schnelle und unproblematische Lösung zu finden. Anja Schillhaneck zeigte danach auf, dass eSport auch entgegen der bisherigen Sportverbandsauffassung recht unproblematisch eine Sportart sei: als Präzisionssport wie z.B. Bogenschießen ginge es um die meisterhafte Beherrschung eines Sportgerätes durch die eigenen (körperlichen) Fähigkeiten.

Aus dem Publikum kam die Anregung, warum eSport und seine sportlichen Werte und die richtige Ausübung nicht z.B. in Schulen vermittelt werde, auch um den negativen Effekten wie sozialer Isolation entgegenzuwirken. Außerdem wurde aufgebracht, dass nicht nur der Gang in die Breite, sondern auch die gesellschaftliche Anerkennung von Spitzenleistungen im eSport durch politische Würdenträger\*innen wie den Berliner Bürgermeister\*innen oder dem Sportsenator angebracht wäre. Auch wurde nach den konkreten Fördermöglichkeiten für eSport-Institutionen gefragt.

Anja Schillhaneck zeigte die Ansatzpunkte, die durch Vereinsarbeit in Verbindung mit Schule entstehen könnten – gerade Vereine genießen mehr Akzeptanz bei Eltern und Lehrer\*innen. Anna Baumann erörterte in der Frage der Förderung, dass durch den kommerziellen Charakter von vielen eSport-Teams und -Institutionen eher Förderung im Wirtschaftsbereich (wie z.B. Gründer\*innen-Preise) anvisiert werden sollten – hier sei Kreativität gefragt. Sportförderung in Berlin laufe, so berichtet Anja Schillhaneck, vor allem über den Landessportbund sowie über die Sportflächen des Landes – beides sei für den eSport aktuell nicht zugänglich oder relevant. Nachfragen dazu schlugen vor, dass man einen Umweg über die Gemeinnützigkeit der Jugendarbeit gehen würde – hier wurde entgegengehalten, dass dafür im eSport bisher noch keine genaue Differenzierung zwischen Jugend- und Erwachseneninhalten besteht.

Eine weitere Frage beschäftigte sich mit den Konfliktlinien zwischen kommerziellen eSport und dem Ehrenamtswesen. Philip Brülke sieht den zentralen Konfliktbereich vor allem in der Finanzierungsstruktur der eSport-Titel. Dort, wo z.B. Glücksspiel möglich sei, müsse man genau hinschauen, ob man diesen den Vereinsmitgliedern zugänglich macht. Ansonsten sei die Kooperation mit Entwickler\*innen und Publishern bisher konfliktfrei gewesen. Dem stimmte auch Hannes Seifert zu, weil Riot Games das Umfeld für eSport sehr wichtig sei und sie dort unterstützen wollen.

In einem Statement aus dem Publikum wurde dann erneut betont, wie wichtig einerseits die Vereinsarbeit ist und dass diese gefördert und unterstützt werden müsse, anstatt ihr Steine in den Weg zu legen. Andererseits sei ein wichtiger Bestandteil dessen die Aufklärungsarbeit über die verschiedenen Veranstaltungen, die aktuell zu dem Thema organisiert werden und Bildung in die verschiedenen Gesellschafts- und Institutionsschichten tragen. Bei Förderung

sei auch das Medienboard Berlin-Brandenburg unter Umständen ein richtiger Ansprechpartner.

Mit einer Abschlussrunde beendete Anja Schillhaneck dann die Veranstaltung. Die geladenen Expert\*innen setzten dabei noch einige letzte Punkte: Lorenzo von Pettersdorf betonte zunächst, dass Medienkompetenz auch für Eltern und Erwachsene wichtig sei und das gerade im Bereich eSport. Danach merkte Lisa Paus an, dass auch über Verbraucherschutz und Suchtbekämpfung in Gaming und eSport geredet werden müsse. Die Anerkennung von eSport sei eine Aufgabe für die kommende Legislaturperiode und würde dort angegangen werden. Zuletzt schlug sie vor, eine parlamentarische Gruppe für eSport im Bundestag einzurichten. Philip Brülke forderte eine gemeinsame Arbeit an sportlichen Werten, um eSport frei von Diskriminierung zu gestalten. Abschließend äußerten Hannes Seifert und Anna Baumann die Begeisterung dafür, dass eSport mit Veranstaltung wie unserer den ihm zustehenden Platz in der Gesellschaft erhält.

### **Zusammen mit Maxim Markow in den eSport abtauchen!**



Unser Gastgeber, der Betreiber der europäischen „League Of Legends“-Liga und Spieleentwickler Riot Games, der uns dankenswerterweise die Räumlichkeiten für die Veranstaltung zur Verfügung stellte, organisierte außerdem nach dem Werkstattgespräch eine exklusive Backstagetour für unsere Gäste sowie den Besuch eines Ligenspiels, welches wir uns in der ausverkauften Halle anschauen konnten. Hier ergab sich auch die Möglichkeit für abenteuerliche Fotos und spannende Einblicke in die Turniergestaltung von League Of Legends (LOL).



Unterstützt wurden wir im weiteren Veranstaltungsverlauf freundlicherweise durch Maxim Markow und Freaks4U: Der deutschlandweit bekannte YouTuber und LOL-Kommentator Maxim erklärte im Nachgang im Detail die Besonderheiten des eSport-Titels und die Abläufe des Spiels. Mit diesem Veranstaltungsteil konnten wir nicht nur über eSport diskutieren, sondern eSport auch für unsere Gäste erfahrbar machen. Mit den Unicorns Of Love und den Misfits konnten wir bei zwei Hochleistungsteams in einem aufregenden Spiel über drei Runden hinweg verfolgen, welche Magie eSport bei Sportler\*innen und Zuschauer\*innen hervorruft. Der Abend endete mit einem 2 zu 1 für Unicorns Of Love und spannenden Einblicken in die Zukunft des eSports in Deutschland und Berlin.

Mehr Informationen unter: [www.gruene-fraktion-berlin.de](http://www.gruene-fraktion-berlin.de)  
Veranstaltungsaufzeichnung unter: [youtu.be/dqBcCibuWwQ](https://youtu.be/dqBcCibuWwQ)