

5-Punkte-Plan für den E-Sport-Standort Deutschland

Vorwort

Der E-Sport in Deutschland entwickelt sich dynamisch: Der ESBD zählt über 200 Vereine und Organisationen, die E-Sport-Inhalte anbieten. Nicht nur die vergangenen Monate der Pandemie haben traditionelle Vereine, Verbände und Landesregierungen dazu bewegt, sich dem E-Sport zu öffnen.

Der ESBD hat jüngst an der Entstehung von Landesverbänden mitgewirkt, eine deutschlandweit einmalige C-Lizenz für TrainerInnen im E-Sport entwickelt und Projekte mit Akteuren des traditionellen Sports vorangetrieben.

Der E-Sport-Standort Deutschland ist bei Profi-Teams und Wettkampfveranstaltern hoch angesehen. Insbesondere die eingeführten Kurz- und Langzeitvisa für den E-Sport, an deren Umsetzung der ESBD teilhat, sind internationale Meilensteine für die Branche.

Diese Dynamik kommt allerdings größtenteils ohne politische Unterstützung aus. Denn der versprochene große Wurf der Großen Koalition blieb aus. Den wohlklingenden Worten aus dem Koalitionsvertrag folgten Absagen, vorurteilsbelastete Diskussionen und Spaltungsversuche. Bis auf besagte positive Entwicklungen im Aufenthaltsrecht wurde der E-Sport in Deutschland von der Politik gebremst und nicht gefördert. Das muss sich ändern.

E-Sport ist und bleibt ein fester Bestandteil der Gesellschaft. Deshalb sollten wir über gemeinsame Ziele sprechen und nach vorne schauen statt zurück: Wie können wir das Ehrenamt im E-Sport stärken? Wie können organisierte Strukturen nachhaltig wachsen und zum Mehrwert aller beitragen? Was braucht es, um den Anschluss an die internationale Spitze nicht zu verlieren?

Es sollte über gesamtgesellschaftliche Chancen des E-Sports gesprochen werden. Statt über Vorurteile sollten reale Entwicklungen und Potentiale fokussiert werden. Mit Blick auf die neue Legislaturperiode legt der ESBD folgenden 5-Punkte-Plan für den E-Sport-Standort Deutschland vor:

1. Gezielt voran: Gemeinsame E-Sport-Strategie mit der Bundesregierung entwickeln

Die bisherigen Erfolge des organisierten E-Sports in Deutschland entwickelten sich aus verschiedenen Richtungen, die zwar im Ergebnis überzeugen, aber nicht einer konsensualen Zielsetzung entsprangen. Bislang fehlt es an einem gemeinsamen Playing Field, um Rahmenbedingungen zu diskutieren und zu entwickeln.

Der ESBD spricht sich daher für eine auf mehrere Jahre angelegte E-Sport-Strategie der Bundesregierung aus: In ihr werden abgestimmte Ziele, Maßnahmen und Zuständigkeiten definiert, die das nachhaltige Wachstum des E-Sports in Deutschland befördern. Basieren sollte eine E-Sport-Strategie auf einem breit angelegten Stakeholderprozess, der den organisierten E-Sport, Wissenschaft, Zivilgesellschaft und Industrie berücksichtigt.

Die Koordinierung einer E-Sport-Strategie könnten beispielsweise im Bundeskanzleramt, dem Bundesministerium des Innern, für Bau und Heimat, dem Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur oder im einen etwaigen Digitalministerium verortet werden.

Entscheidend ist, eine zentrale Anlaufstelle auf Bundesebene für den organisierten E-Sport zu etablieren, die sowohl Querschnitts- als auch Steuerungscharakter entfaltet.

2. Grundsteinlegung: E-Sport im Verein als gemeinnützig anerkennen

Entgegen zahlreichen Versprechen wird dem ehrenamtlich organisierten E-Sport die Anerkennung der Gemeinnützigkeit bis heute vorenthalten. Das ehrenamtliche Engagement in den Vereinen wird dadurch ausgebremst. Einige Mehrspartenvereine laufen sogar Gefahr, die bislang anerkannte Gemeinnützigkeit zu verlieren, weil sie E-Sport-Angebote in ihr Programm aufgenommen haben. Es muss dringend für alle Vereine, die E-Sport anbieten, praktikable Abhilfe über die Einführung einer Sportfiktion für den E-Sport in der Abgabenordnung geschaffen werden.

Die Anerkennung der Gemeinnützigkeit bietet den E-Sport-Vereinen handfeste Vorteile: die Befreiung von Körperschafts- und Gewerbesteuer, die Anwendung des ermäßigten Umsatzsteuersatzes oder eine gänzliche Befreiung, die Möglichkeit zur Annahme von Spenden sowie die Partizipation an geförderten Projekten für gemeinnützige Vereine.

Im Ergebnis wird mit der Anerkennung der Gemeinnützigkeit für den E-Sport nicht nur eine solide Basis im Amateurbereich geschaffen. Die Vereine werden dadurch in die Lage versetzt, nachhaltige ehrenamtliche Strukturen aufzubauen, die für Begegnung, Betreuung, Kompetenz und Nachwuchsförderung stehen. Vom gefestigten Ehrenamt im E-Sport profitieren außerdem das Standortmarketing sowie die Jugend- und Bildungsarbeit der Kommunen.

3. Potentiale entfalten: Organisierte Strukturen und Forschung im E-Sport fördern

Der E-Sport in Deutschland ist neben seinem lebendigen Ehrenamt auch durch eine stetig wachsende und interdisziplinäre Wissenschaft gekennzeichnet. In beiden Bereichen wird unverzichtbare Arbeit für den E-Sport geleistet: Die Vereinsheime im Breitensport sind Orte der Begegnung, des Lernens und des Miteinanders. Sie sind der Kern des organisierten E-Sports, der sich auf Landes- und Bundesebene weiter gliedert und vom ehrenamtlichen Engagement der Beteiligten lebt.

Eine institutionelle Bundesförderung kann maßgeblich dazu beitragen, diese Strukturen in ein für Bundesverbände typisches Hauptamt zu überführen. Die steigende Bedeutung von E-Sport insbesondere auf Ebene der Vereine bedarf einer gefestigten Repräsentation in Vollzeit, um die wachsenden Verbandsaufgaben für den E-Sport zu übernehmen.

In der Wissenschaft wird die notwendige Grundlagen- und Begleitforschung betrieben, die weitergehende Schritte erst ermöglicht – beispielsweise in der Sport-, Sozial- oder Rechtswissenschaft. Mit einer breiten Projektförderung kann der E-Sport-Standort Deutschland zum Spitzenreiter im noch jungen Feld der E-Sport-Forschung werden.

Projektförderungen bringen Mehrwerte vor Ort: Mit E-Sport lassen sich Kompetenzen im Digital- und Technikbereich spielend erlernen und der Umgang mit komplexer Technik wird schon früh normalisiert. In diesem Sinne kann der E-Sport auch seinen Beitrag zur Digitalisierung der Gesellschaft leisten. In Schleswig-Holstein wurde mit dem Landeszentrum für E-Sport und Digitalisierung diesbezüglich eine Vorreiterrolle eingenommen.

Aus Sicht des ESBD hat die von der Bundesregierung eingesetzte Games-Förderung, die den Entwicklerstandort Deutschland unterstützt, positiven Vorbildcharakter und kann als Blaupause dienen: Analog zur Games-Förderung ist die Förderung von Projekten im E-Sport dazu geeignet, den E-Sport-Standort Deutschland zu stärken und gesamtgesellschaftliche Mehrwerte aufzuzeigen.

4. Expertise statt Vorurteil: Die Diskussion über den E-Sport versachlichen

Nicht selten haben in der Diskussion über den E-Sport Stimmen einen Platz gefunden, die fernab jeder Sachlichkeit ihre Register zogen. Auf diese Weise wird man allerdings nicht der Interdisziplinarität der Materie gerecht – höchstens seinen eigenen Ambitionen.

Wäre es hingegen nicht wünschenswert, in Gänze eine versachlichte Diskussion über den E-Sport zu führen, ohne politisch genutzte Vorurteile und Wiederkehrern aus der argumentativen Mottenkiste?

Möglich ist es: Für einen besonneneren Weg haben sich zum Beispiel Stiftungen und Jugendorganisationen entschieden. Sie diskutieren und reflektieren E-Sport und Gaming als facettenreiche gesellschaftliche Realitäten. Zudem erfreut sich die wissenschaftliche Diskussion eines wachsenden Pools an neutralen ExpertInnen, die den Erkenntnisgewinn fest im Blick haben.

Der ESBD plädiert für eine ausgewogenere und vorurteilsfreie Diskussion: Auf E-Sport spezialisierte WissenschaftlerInnen bereichern beispielsweise den politischen Prozess ebenso wie VertreterInnen aus der Praxis. So wird ein angemessener Rahmen geschaffen, um ebenso Chancen wie Herausforderungen zu thematisieren.

5. Next Level: Mit E-Sport den kulturellen Austausch fördern

E-Sport ist seit jeher ein grenzüberschreitendes Phänomen: Menschen verschiedener Hintergründe treten weltweit in Kontakt, tauschen sich aus und messen sich in ihrer E-Sport-Disziplin. In diesem Miteinander steckt großes Potenzial für den internationalen Austausch.

Auf europäischer Ebene wird bereits die Vernetzung zwischen deutschen und dänischen E-SportlerInnen im Interreg-Programm gefördert. Für solche Projekte sollte aktiv bei Jugendlichen geworben werden, um sie für die Europäische Gemeinschaft zu begeistern.

Grenzüberschreitenden Projekte und E-Sport-Events sind internationale Kulturveranstaltungen, die es zu würdigen gilt: So könnten politische EntscheiderInnen bei der Eröffnung kommender Turniere auftreten, die Schirmherrschaft übernehmen und für den internationalen Austausch in Europa und darüber hinaus werben. Die Veranstalter von E-Sport-Events in Deutschland stehen traditionell in engem Austausch mit städtischen Akteuren vor Ort, um solche Events in Deutschland stattfinden zu lassen oder in Deutschland zu produzieren.