



April 2023

Wahlprüfsteine E-Sport

Der Schleswig-Holsteinische E-Sport und seine Strukturen haben **bundesweiten Vorbildcharakter**. Insbesondere das **Landeszentrum für eSport und Digitalisierung SH (LEZ SH)** in Kiel stellt als öffentliche Trainings- und Kompetenzstätte einen einzigartigen Leuchtturm dar und demonstriert die **Professionalisierung der regionalen Strukturen**. Mit der Gründung des E-Sport-Verbandes Schleswig-Holstein mit Sitz in Kiel als einer der ersten beiden E-Sport-Landesverbände Deutschlands schloss im Jahr 2021 ein weiterer Meilenstein an. Zudem entstehen aktuell in Ergänzung zum Schleswig-Holsteinischen E-Sport-Landeszentrum vier E-Sport-Regionalzentren in Flensburg, Heide, Husum und Mölln, sodass landesweite E-Sport-Strukturen aufgebaut werden.

Um den **gemeinwohlorientierten E-Sport** weiter voranzutreiben und die gesellschaftlichen Potenziale regionalen E-Sports weiter auszuschöpfen, sind jedoch noch vielfältige Handlungsfelder offen. Diese möchten wir als Landesfachverband angehen und so auch auf kommunaler Ebene in Flensburg die Rahmenbedingungen für E-Sport verbessern.

Anlässlich der Kommunalwahl möchten wir nun interessierten Menschen einen Überblick geben, welche Haltung die politischen Parteien zu drängenden Themen des E-Sports in der Region vertreten und haben zu diesem Zweck **sechs Wahlprüfsteine** entwickelt.

Wir möchten Sie freundlich bitten, dass Sie uns die Wahlprüfsteine **bis zum 06.05.2023 beantworten**, damit wir kurz darauf eine Übersicht der Antworten aller Parteien veröffentlichen können. Wir danken Ihnen für Ihre Mühen und freuen uns auf den weiteren Dialog.

1. Der elektronische Sport rückt mit steigender Popularität immer mehr in die Mitte der Gesellschaft. Dennoch sieht sich die zum großen Teil junge Szene in ihrem ehrenamtlichen Engagement oft Vorbehalten sowie strukturellen Herausforderungen unter anderem bezogen auf die Gründung von Vereinen oder Einrichtung von Vereinsstätten gegenüber. Die Teams und Spieler:innen benötigen Unterstützung etwa in Form von Bereitstellung öffentlicher Räumlichkeiten wie Sporthallen und Gemeindezentren, finanzieller Hilfe oder Beratung, damit mehr gemeinwohlorientierte Angebote geschaffen werden können. **Gehört zur Agenda Ihrer Partei, sich für derlei Fördermaßnahmen für engagierte E-Sport-Vereinigungen einzusetzen?**
2. E-Sport begeistert insbesondere junge Menschen – Bezugspersonen wie Eltern und Lehrkräfte sind jedoch größtenteils nicht ausreichend affin, um das E-Sport-Interesse pädagogisch adäquat zu begleiten. Die Förderung von E-Sport-Programmen, -Workshops und/oder AGs in Schulen und anderen Bildungseinrichtungen sind daher notwendig, um über die Thematik aufzuklären und verantwortungsbewussten E-Sport zu fördern.

Wie steht Ihre Partei zur Etablierung von E-Sport-Angeboten und – Informationsveranstaltungen für Schüler:innen sowie Eltern und Lehrkräfte in Bildungseinrichtungen?

3. Regionale E-Sport-Veranstaltungen wurden bisher weitestgehend von der Szene selbst initiiert und im Rahmen weitreichenden ehrenamtlichen Engagements umgesetzt. Es fehlt an offiziellen E-Sport-Veranstaltungen in Flensburg, um die lokale E-Sport-Szene zu stärken, Talente zu fördern sowie Wahrnehmung und Verständnis bezogen auf den elektronischen Sport auch außerhalb der Community zu erhöhen. **Werden Sie sich dafür einsetzen, dass E-Sport-Veranstaltungen in Flensburg gefördert werden?**

4. Auf dem Landeszentrum für eSport und Digitalisierung aufbauend werden im Jahr 2023 die Regionalzentren für E-Sport und Digitalisierung in den Orten Flensburg, Heide, Husum und Mölln eröffnet. Ziel neben der Verdichtung sowie Aufklärung zum organisierten E-Sport ist es, allen Altersgruppen die Digitalisierung als Werkzeug kommunaler Herausforderungen näher zu bringen. Weiterhin fungieren die REZ's als "Dritte Orte" der Gemeinschaft für ehrenamtliche Institutionen, um mit den digitalen Mitteln ihre eigene Entwicklung zu fördern. **Wie steht Ihre Partei zum Regionalzentrum in Flensburg und hat sie Pläne, das Zentrum kommunal zu fördern?**

5. E-Sport beinhaltet diverse Spiele und Genres, sodass sportbezogene Spieltitel nur einen kleinen Teil der Spielgemeinschaft berücksichtigen. Dabei steht die sportliche Leistung der Tätigkeit im Fokus, nicht das Genre, Narrativ oder die Jugendschutz-konforme Altersfreigabe des jeweiligen Spiels. Nur einen kleinen Teil des E-Sports als förderwürdig zu betrachten, schließt damit einen Großteil der Spieler:innen aus, was wiederum das Potenzial positiver Begleitung stark eingrenzt. **Wie positioniert sich Ihre Partei in Bezug zur ganzheitlichen Betrachtung von E-Sport inklusive aller relevanten Genres beziehungsweise Spieltitel?**

6. E-Sport ist auch 2023 noch nicht gemäß Abgabenordnung (AO) § 52 als gemeinnützig anerkannt. Bereits bestehende gemeinnützige Zwecke wie etwa die Jugendförderung kommen entgegen Empfehlungen auf bundespolitischer Ebene für E-Sport-Angebote zumeist nicht in Frage, da sich diese in der Regel nicht nur an jugendliche Menschen richten (gemäß game-Branchenverband stellten im Jahr 2021 die 25- bis 34-Jährigen die größte Altersgruppe im E-Sport dar). Etablierten gemeinnützigen Institutionen wie etwa Sportvereinen wiederum wird damit der Einstieg in den E-Sport erschwert, sodass der Aufbau nachhaltiger Strukturen behindert wird. **Was ist die Haltung Ihrer Partei zur Anerkennung der Gemeinnützigkeit von E-Sport?**

Für Rückfragen stehe ich Ihnen gern zur Verfügung.

Freundliche Grüße



Phillip Ebben, 1. Vorsitzender des EVSH

p.ebben@e-sport.sh

0174 78 56 14 1