

Beschluss des Landesausschuss

**BÜNDNIS 90 / DIE GRÜNEN Landesverband Hamburg**

**Freitag, 18. September 2020, Bürgerhaus Wilhelmsburg, Mengestraße 20**

## **eGaming fördern und Rahmenbedingungen gestalten**

Die elektronische Sportartensimulation und andere wettbewerbsmäßig ausgetragene Videospiele (eGaming) sind ein weltweites Phänomen und Teil der Medienkultur. Millionen junger und zunehmend auch älterer Menschen begeistern sich, sowohl als Spieler\*innen, als auch als Zuschauer\*innen bei Turnieren vor Ort, via Streaming im Internet oder im Fernsehen. Auch in Hamburg wächst die eGaming-Szene rasant. Gleichzeitig ist Hamburg Standort vieler Unternehmen der Games-Industrie und somit doppelt gefordert - es bedarf klarer, politischer Rahmenbedingungen für diesen sich schnell wandelnden Bereich unserer Gesellschaft.

Die GRÜNEN begrüßen es, wenn sich Menschen freiwillig zu zivilgesellschaftlichen Organisationen zusammenfinden, um ihrem Hobby nachzugehen. Vor allem die junge Zielgruppe soll für zivilgesellschaftliches Engagement begeistert werden. eGaming-Vereine sollen daher genauso von der Gemeinnützigkeit profitieren wie beispielsweise Sportvereine: Weniger Bürokratie gegenüber den Behörden, steuerliche Erleichterungen, Zugang zu kommunalen Räumen und vieles mehr. Basis für eine solche Entscheidung auf Grundlage der Abgabenordnung, ist die mediengestützte Jugendarbeit.

Allerdings muss im e-Gaming-Bereich ein besonderes Augenmerk darauf gelegt werden, die Themen Suchtprävention, Gewaltprävention und auch Geschlechterrollen stets mit im Blick zu haben. Vereine, die sich mit dem Vereinszweck der Ausübung von e-gaming gründen oder bereits gegründet wurden, sollten deshalb in diesen Themenfeldern Auflagen erfüllen.

Gemeinnützige Sportorganisationen haben in Hamburg ebenfalls die Möglichkeit, eGaming im Rahmen ihrer Jugendarbeit anzubieten. Sportvereine, die sich diesem Trend öffnen, sind willkommen, müssen dann die Themen Suchtprävention, Gewalt und Gender aber ebenfalls in den Blick nehmen und die Standards einhalten, die auch für eigenständige e-gaming-Vereine gelten.

Wegen der verfassungsrechtlich garantierten Autonomie des verbands- und vereinsorganisierten Sports (Artikel 9 GG) entscheidet in Deutschland der Sport eigenständig über die sportorganisationelle Anerkennung von Sportarten. Obwohl der Deutsche Olympische Sportbund dem eGaming zur Zeit die Anerkennung als Sport verweigert, können die Aktivitäten der Interessierten auf anderem Weg unterstützt werden.

Das Potential des eGaming, Menschen mit und ohne Behinderung vergleichsweise leicht zusammenzubringen, muss erkannt und gefördert werden.

Die GRÜNEN werden die Entwicklung von eGaming weiter begleiten: Bei Sucht- und Gesundheitsprävention oder Geschlechtergerechtigkeit müssen die Akteure in Gaming-Verbänden und Software-Industrie geeignete Maßnahmen ergreifen. Es fehlt bislang an Aufklärungs- und Präventionskampagnen zur Suchtgefahr von Games und hinreichend ausgestatteten Beratungs- sowie Hilfsangeboten.

### **Selbstorganisation verbessern**

Die GRÜNEN wollen:

- die ehrenamtliche Arbeit in Vereinen mit eGaming-Angebot anerkennen und eGaming in den Vorschriften über die Gemeinnützigkeit unter besonderer Berücksichtigung des Jugendschutzes als Jugendarbeit verankern. Eine entsprechende Initiative Hamburgs im Bundesrat und eine Umsetzung durch Hamburgs Finanzämter ist notwendig. Die Förderung von eSport als gemeinnützigen Zweck im Rahmen des § 52 Absatz 2 Nr. 21 der Abgabenordnung als Sport und eine Gleichstellung zum traditionellen Sport soll erst nach Klärung der Haltung des Deutschen Olympischen Sportbunds (DOSB) erfolgen.
- umfassende Programme für ein zielgruppen- und altersgerechtes Medienkompetenztraining für Kinder und Jugendliche, Erwachsene sowie Eltern, und eGaming-Instruktor\*innen, um den souveränen Umgang mit eGames zu fördern.
- Fortbildungsangebote und praktisches Handlungswissen in der Medienbildung für alle in der Jugend- und Sozialarbeit tätigen pädagogischen Fachkräfte weiterentwickeln. In jedem im eGaming tätigen Verein soll ein\*e Suchtbeauftragte\*r benannt werden, der\*die sich regelmäßig fortbildet. Der Bereich „digitale Spiele/digitale Spielkultur“ soll durch Aktivitäten des Landesjugendamts sowie der Behörde für Schule und Berufsbildung verstärkt werden, um hier der Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen zu entsprechen.
- die gemeinnützigen Vereine als Interessensvertretung der Spieler\*innen stärken, um bei Entwicklung und Betrieb von Spielen mit Herstellern und relevanten Verbänden zu kommunizieren.
- die Möglichkeiten des eGaming im internationalen Jugend- und Kulturaustausch und zur Förderung der internationalen Freundschaft zu nutzen und durch den Landesjugendring zu unterstützen.
- eine Reform des Jugendmedienschutz-Staatsvertrags nutzen, um gleichermaßen das Jugendschutzgesetz zu modernisieren, um einen effektiven und konsistenten Jugendschutz im Bereich eGaming zu gewährleisten.

### **Beratung ermöglichen**

Die GRÜNEN wollen:

- communitybasierte Konzepte gegen Sexismus, Hate Speech und sexualisierte Gewalt im eGaming durch das Landesjugendamt unterstützen.
- durch Aufklärungskampagnen des Amts für Gesundheit in gefährdeten Zielgruppen auf die Suchtgefahr des Gaming hinweisen, insbesondere bei Minderjährigen. Außerdem braucht es Beratungskapazitäten und die Bekanntmachung

entsprechender Beratungsangebote für all jene, die bereits einen problematischen Medienkonsum aufweisen sowie für deren Angehörige.

- Glücksspielsucht und der Entwicklung eines problematischen Medienkonsumverhaltens entgegenzutreten, durch Entwicklung eines "Suchtpräventions Siegel". Weitgehend unbedenkliche Spiele sollen damit ausgezeichnet werden. Lootboxen und Mikrotransaktionen sollen als jugendgefährdend und damit USK-18 gekennzeichnet werden.
- unabhängige, kostenfreie und altersgerechte Informations- und Beratungsstellen zum Umgang mit Diskriminierungen im eGaming schaffen, um Hate Speech, Cybermobbing, Cyberstalking, Cybergrooming wirkungsvoll zu begegnen.
- niedrigschwellige Beratungsangebote für Betroffene von „Gaming Disorder“ sowie deren Angehörigen einrichten - insbesondere im Fall von betroffenen Kindern und Jugendlichen. Die Beratung kann auch Online erfolgen oder Selbsttests enthalten.

### **GamesCity weiterentwickeln**

Die GRÜNEN wollen:

- Hamburg weiterhin als attraktiven Austragungsort für eGaming-Veranstaltungen zu vermarkten – für das Publikum als auch die Branche.
- eine Gesamtstrategie für Gaming-Großveranstaltungen erstellen und dabei Geschlechtergerechtigkeit und Barrierefreiheit von Software, Bediengeräten, Trainings- und Veranstaltungsräumen sicherzustellen und spezielle Nachhaltigkeitskonzepte für die stromintensiven Veranstaltungen auf den Weg zu bringen, die sich an den Zielen der CO2-Neutralität und nachhaltiger Veranstaltungen orientieren.
- den Publikumsverkehr bei eGaming-Events unabhängig von der USK-Freigabe der Spiele ermöglichen ohne einen stringenten Jugendschutzes aufzugeben.
- in jeweils geeigneter Weise gegenüber Games-Industrie, Veranstalter\*innen und Vereinen die Barrierefreiheit einfordern und insbesondere gemeinnützige Vereine und kleinere Veranstaltungen beim Abbau von Barrieren zu unterstützen.
- die Games-Industrie in die Pflicht nehmen, Sensibilität und Prävention hinsichtlich der Suchtgefahr zu entwickeln, dazu zählen Informations- und Präventionsangebote auf eGaming-Events ebenso wie technische Lösungen innerhalb der Spiele. Zu Anlässen wie Hamburg gamesconference und andere Branchenveranstaltungen sollen für den Dialog genutzt werden.
- eine freiwillige Beteiligung der lokalen Games-Industrie an den Kosten der Präventions-, Beratungs- und Hilfsangebote in Hamburg.
- Chancen des eGaming für Bildungseinrichtungen, Pädagogik und Jugendarbeit verbessern, zum Beispiel durch die Veränderung der Förderkriterien zur Förderung der Entwicklung von Prototypen durch die Hamburger Kreativgesellschaft. Auf diesem Weg können medienpädagogisch sinnvolle Spiele und Konzepte gefördert werden.
- Forschungsexpertise im Bereich eGaming aufbauen, um spezifische Studien und Konferenzen insbesondere in den Themenfeldern Prävention und Gesundheitsförderung, Geschlechtergerechtigkeit und Sexismus, Barrierefreiheit und Inklusion, Dopingbekämpfung, Medienkompetenz etc. zu fördern. Die bestehenden Zusammenhänge aus Hochschule für Angewandte Wissenschaften, School of Audio

Engineering, Macromedia Hochschule sowie der Fachhochschule Wedel sind prädestinierte Partner\*innen.