



**die lobby für kinder**

Deutscher Kinderschutzbund LV SH e. V. \* Sophienblatt 85 \* 24114 Kiel

Schleswig-Holsteinischer Landtag  
Innen- und Rechtsausschuss  
Frau Barbara Ostmeier  
Vorsitzende  
Düsternbrooker Weg 70  
24105 Kiel

**Deutscher Kinder-  
schutzbund**

**Landesverband  
Schleswig-Holstein e. V.**

Sophienblatt 85  
24114 Kiel  
Telefon: 0431 666679-0  
Fax: 0431 666679-16

info@kinderschutzbund-sh.de  
www.kinderschutzbund-sh.de

**per Email:  
innenausschuss@landtag.ltsh.de**

Kiel, 01. November 2018

**Stellungnahme des DKSB LV SH zu  
eSport auch in Schleswig-Holstein fördern**

Antrag der Fraktionen von CDU, Bündnis 90/DIE GRÜNEN, FDP und der Abgeordneten des  
SSW  
Drucksache 19/896

Sehr geehrte Frau Ostmeier,  
sehr geehrte Damen und Herren,

der Deutsche Kinderschutzbund Landesverband Schleswig-Holstein e.V. bedankt sich für die  
Möglichkeit, zum Antrag – eSport auch in Schleswig-Holstein fördern Stellung nehmen zu  
können.

**Stellungnahme:**

eSport ist in der Freizeitgestaltung vieler Kinder und Jugendlicher fest verankert – als aktive/r  
SpielerIn, TurnierteilnehmerIn, ZuschauerIn auf Veranstaltungen oder KonsumentIn von Li-  
ve-Streams oder Aufzeichnungen. Die eSport-Branche ist nicht nur durch diese verschiede-  
nen Konsumzugänge, sondern auch durch eine Vielzahl an Titel und Genres mit grundle-  
gend abweichender Spielmechanik und medialer Darstellung extrem diversifiziert und einem

**BANKVERBINDUNG**

Förde Sparkasse  
IBAN: DE76 2105 0170 0092 0360 78 BIC: NOLADE21KIE  
Gläubiger-Identifikationsnummer: DE 74ZZZ00001003266

Finanzamt Kiel  
St.-Nr. 20/290/81754

Mitglied im Dachverband  
DER PARITÄTISCHE

stetigen Wandel unterworfen. Unter dem Begriff eSport werden unterschiedlichste Genres von Sport- und Rennspielen, über Strategiespiele und Simulationen bis hin zu Ego- und Battle-Royal-Shootern subsumiert. Das heißt, die Spielmechanik reicht von einer Simulation von Sportarten wie Fußball oder Basketball hin zu Spielmodi, in denen – verkürzt dargestellt – eine Vielzahl an SpielerInnen auf einer Insel landet und sich untereinander solange duelliert, bis nur noch eine Spielerin oder ein Spieler übrigbleibt. Im Kern geht es also darum, in einem Überlebenskampf das Spiel dadurch zu gewinnen, nicht von den MitspielerInnen ausgeschaltet zu werden. SpielerInnen treten in einen virtuellen Kampf um Leben oder Tod.

Der Deutsche Kinderschutzbund Landesverband Schleswig-Holstein weist nachdrücklich darauf hin, dass für alle Facetten von eSport, kinder- und jugendschutzrechtliche Überlegungen von Anfang an mitgedacht werden müssen. Wir fordern eine klare jugendschutzrechtliche Regulierung aller eSport-Aktivitäten – sowohl bezogen auf die Altersangemessenheit von Veranstaltungen und Live-Events als auch für die Altersfreigabenbestimmung hinsichtlich des aktiven Spielens sowie passiven Konsumierens.

In Deutschland erhalten Spiele, die für bestimmte Altersgruppen als entwicklungsbeeinträchtigende Inhalte eingestuft werden eine USK-Kennzeichnung, die verbindlich festlegt, für welche Altersgruppe das Spiel geeignet ist. Diese Freigaben sind bei der Zugänglichmachung zu beachten und Veranstalter sind für die Einhaltung der Altersbeschränkung für SpielerInnen auf eSport-Events verantwortlich. Für viele Kinder und Jugendliche ist aber auch das Ansehen von (kommentierten) Live-Streams oder Aufzeichnungen (z.B. auf *YouTube*) von eSport-Veranstaltungen oder einzelnen Wettkämpfen fester Bestandteil ihres eSport Erlebens. Da sich die USK-Bewertung auf die Spielwirkung beim aktiven Spielen und nicht die passive Rezeption des Spielgeschehens bezieht, gilt die Altersbewertung nicht zwingend auch für ZuschauerInnen von Streams oder Aufzeichnungen. Der Kinderschutzbund bewertet es als sehr problematisch, dass Anbieter von Streams oder Aufzeichnungen somit ein Publikum ansprechen können, welches die Altersfreigabe der gezeigten Spiele noch nicht erreicht hat. Auch weil das Zusehen und Mitfiebern bei eSport-Wettkämpfen Kinder und Jugendliche dazu motiviert, die für sie ungeeigneten Titel selbst aktiv zu spielen. Weiterhin ist zu beachten, dass USK-Kennzeichnungen nur für Spiele vergeben werden, die auf physischen Datenträgern vorliegen und nicht für Titel, die über andere Distributionswege (z.B. reiner Online-Vertrieb) vertrieben werden.

Beides schafft für Eltern und Erziehungsberechtigte eine große Unsicherheit, da die USK-Kennzeichnung das entscheidende Kriterium darstellt, um die Altersangemessenheit verschiedener Spiele für ihre Kinder einzuschätzen.

Es ist eine klare Rechtssicherheit zu schaffen: Aus Sicht des Kinderschutzbundes müssen alle aktiven SpielerInnen, alle ZuschauerInnen auf Veranstaltungen und KonsumentenInnen von Live-Streams oder Aufzeichnungen, die von der USK vergebene Altersgrenze erreicht haben. Wenn also beispielsweise populäre eSport-Titel wie *Counter-Strike: Global Offensive* oder *Overwatch* (beide USK 16) auf einer Veranstaltung gespielt werden, ist unter 16-Jährigen – auch als ZuschauerIn und ebenfalls in Begleitung einer personensorgeberechtigten oder erziehungsbeauftragten Person – der Zutritt zu untersagen. Unabhängig davon, ob es sich um einen kommunalen und lokalen Wettkampf oder um eine internationale Großveranstaltung handelt. Ebenfalls dürfen unter 16-Jährigen Live-Streams und Aufzeichnungen entsprechender Titel auf Plattformen wie *Twitch* nicht zugänglich sein. Die Altersangemessenheit aller Facetten von eSport und aller Konsumzugänge zu eSport muss zwingend beachtet werden.

Der Kinderschutzbund plädiert dafür, dass nicht nur die im Antrag benannten Aktivitäten wissenschaftlich begleitet werden, sondern ein Augenmerk auf die Erforschung der Ursachen, Wirkungen, Potentiale und Risiken der verschiedenen Facetten von eSport gelegt wird. Herauszustellen ist hier insbesondere die Immersionswirkung (Grad, zu dem eine virtuelle Umgebung als real empfunden wird) bei aktiven SpielerInnen und passiven ZuschauerInnen von eSport, in Abhängigkeit von Alter, Genre, Spielmechanik und medialer Darstellung, um zu eruieren, ab welchem Mindestalter die notwendige Abstraktionsleistung erfolgt, damit entsprechende eSport-Aktivitäten jugendschutzrechtlich unbedenklich sind.

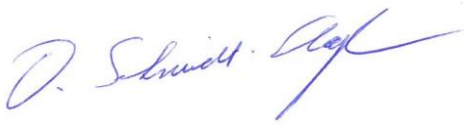
Ebenfalls möchten wir die personellen und wirtschaftlichen Verflechtungen zwischen Publishern, Veranstaltern, Verbänden, eSportlern, Teams, Werbetreibenden, der Wettindustrie, Investoren, Sponsoren und weiterer Beteiligteninteressen innerhalb einer hochprofitablen, extrem kompetitiven und stark markorientierten Branche zu bedenken geben.

Der Kinderschutzbund fordert weiterhin, dass alle eSport-Aktivitäten medienpädagogisch durch qualifiziertes und unabhängiges Fachpersonal begleitet werden und, dass zwingend eine gute Anbindung an Fachberatungsstellen erfolgen muss, wenn eSport-Strukturen im Land gefördert und aufgebaut werden. Dafür sind entsprechende Konzepte zu erarbeiten, die einen selbstständigen, differenzierten, verantwortungsvollen und kritischen Umgang mit

eSport ermöglichen. Insbesondere sind Präventionsstrukturen aufzubauen und das Fachpersonal für Themen wie Jugendmedienschutz, körperliche Ausgleichsbelastungen, Datenschutz, Medienkompetenz, Suchtgefahren, Online-Mobbing und mediale Gewaltdarstellungen zu sensibilisieren und zu schulen.

Wir hoffen, damit einen Beitrag aus unserer Perspektive für die weitere Diskussion gegeben zu haben.

Mit freundlichen Grüßen



Dr. Eberhard Schmidt-Elsaesser  
Mitglied geschäftsführender Vorstand



Susanne Günther  
Geschäftsführerin