Landtag von Sachsen-Anhalt

Drucksache 7/3075
21.06.2018

Änderungsantrag

Fraktion DIE LINKE

Wandel im Sport fördern - eSports-Strukturen stärken

Antrag Fraktionen CDU, SPD und BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN - **Drs. 7/3015**

Der Antrag wird wie folgt geändert:

1. In Punkt 1 wird folgender Satz 2 eingefügt:

   „Gleichzeitig betont er die Notwendigkeit, zum besseren Schutz von Kindern und Jugendlichen, die Angebote zur Entwicklung von Medienkompetenz und den Jugendmedienschutz im Kontext von eSport zu stärken."

2. Es wird folgender Punkt 4 eingefügt:

   „Die Landesregierung wird beauftragt, parallel zur Etablierung von eSport adäquate Informations- und Beratungsstrukturen zu Medienkompetenz und präventivem Jugendmedienschutz für Familien und Fachkräfte im Land zu stärken und auszubauen."

3. Es wird folgender Punkt 5 eingefügt:

   „Die Landesregierung wird beauftragt, verbindliche und einheitliche rechtliche Jugendschutz-Regelungen für öffentliche eSports-Veranstaltungen zu schaffen und die örtlichen Ordnungsbehörden sowie die Fachkräfte des erzieherischen Kinder- und Jugendschutzes der Jugendämter in Einschätzung und Vorgaben für öffentliche eSport-Veranstaltungen fortzubilden."

Begründung

eSport ist ein spannendes und zeitgemäßes mediales Freizeitangebot. Insbesondere als gemeinschaftliche Aktivität kann eSport Teamfähigkeit und kognitive Fähigkeiten der Spielerinnen und Spieler fördern. Aufgrund seiner Eigenart steht eSport auch

(Ausgegeben am 21.06.2018)

Menschen offen, die aufgrund von körperlichen Einschränkungen möglicherweise keine anderen sportlichen Aktivitäten ausüben können; er lässt sich ungeachtet nationaler, kultureller oder politischer Grenzen spielen.

Allerdings ist eSport ein relativ neues Phänomen; viele Fragen in gesellschaftlicher und rechtlicher Hinsicht sind noch ungeklärt. Weil insbesondere Jugendliche und junge Erwachsene die Bedeutung von eSport wahrnehmen bzw. eSport betreiben, stellen sich neben der Unterstützung des eSports an sich vor allem auch neue Fragen des Jugendschutzes.

Dabei gibt es folgende zentrale Aspekte:

1. Im Juni 2018 hat die Weltgesundheitsorganisation die psychische Störung „Computerspielsucht“ unter der Bezeichnung „6C51 Gaming disorder“ in die internationale Klassifikation der Krankheiten (ICD-11) aufgenommen. Auch wenn Experten und Expertinnen darüber streiten, ob die Aufnahme verfrüht oder nicht ausreichend evident begründet ist: Computerspiele gehören zu dem Teil der Lebenswelt von Heranwachsenden, der insbesondere Eltern und pädagogischen Fachkräften, aber auch Psychologen und Kinder- und Jugendärzten große Sorgen bereitet.
   Daher ist es wichtig, dass parallel zur Etablierung von eSport präventive Informations- und Beratungsstrukturen für Familien und Fachkräfte im Land gestärkt und ausgebaut werden. Zentral sind dabei die Stärkung der Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen.

2. Veranstalter öffentlicher eSport-Veranstaltungen müssen die allgemeinen Jugendschutzvorschriften, wie zum Ausschank von Alkohol oder Rauchen in der Öffentlichkeit einhalten. Bislang gibt es jedoch keine verbindliche Einschätzung zur Altersfreigabe der Spiele für Zuschauer. Ob die USK-Kennzeichen hier gelten, ist unklar. Das Jugendschutzgesetz regelt bislang nur die Teilnahme an öffentlichen Filmveranstaltungen (§ 11 JuSchG), das Zugänglichmachen von Bildträgern mit Filmen oder Spielen (§ 12 JuSchG) bzw. den Aufenthalt auf Flächen und in Räumen mit Bildschirmspielgeräten (§ 13 JuSchG).

Alle drei Regelungen greifen hier nicht, da es sich bei eSport weder um eine Filmveranstaltung noch regelmäßig um ein Abrufen von Spielinhalten auf Bildträgern oder Spielen an öffentlich aufgestellten elektronischen Bildschirmspielgeräten handelt. Bei öffentlichen eSports-Veranstaltungen sind die bislang gängigen Regelungen zu Zugangsbeschränkungen für Kinder und Jugendliche zu Spielen, die für ihre Altersstufe nicht freigegeben sind, in der Regel nicht direkt anwendbar.

Thomas Lippmann
Fraktionsvorsitzender