



Landesstelle für Suchtfragen Schleswig-Holstein e.V.
Björn Malchow
Schreberweg 10
24119 Kronshagen
Tel.: 0431 – 5403 - 347
Fax: 0431 – 5403 – 355
bjorn.malchow@lssh.de

Schleswig-Holsteinischer Landtag
Umdruck 19/1522

Schleswig-Holsteinischer Landtag
Innen- und Rechtsausschuss
Die Vorsitzende Frau Barbara Ostmeier

Per E-Mail an Innenausschuss@landtag.ltsh.de

Kronshagen, der 31.10.2018

Schriftliche Stellungnahme der Landesstelle für Suchtfragen Schleswig-Holstein e.V. (LSSH) zum Antrag „eSport auch in Schleswig- Holstein fördern“

(Antrag der Fraktionen von CDU, BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN, FDP und
Abgeordneten der SSW – Drucksache 19/896)

Sehr geehrte Frau Vorsitzende, sehr geehrte Mitglieder des Innen- und Rechtsausschusses,
vielen Dank für die Möglichkeit der Stellungnahme zu dem Antrag, eSport auch in Schleswig-
Holstein zu fördern.

Die Landesstelle für Suchtfragen Schleswig-Holstein e.V. möchte die Gelegenheit nutzen, um mit dieser Stellungnahme auf wichtige Punkte hinzuweisen, die in der aktuell geführten Diskussion zum Vorhaben der Landesregierung „eSport auch in Schleswig-Holstein zu fördern“ aus unserer Sicht noch nicht genügend berücksichtigt wurden. Das exzessive Spielen von eSport-Games birgt, insbesondere für die Gruppe junger, männlicher Spieler, einige Risiken, wie z.B. Bewegungsmangel, Vernachlässigung der sozialen Kontakte sowie Nachlassen schulischer Leistung. Es kann aus unserer Sicht nicht nur darum gehen, ob eSport ein Sport ist und wie man diese Form der Jugendkultur in die bestehende Vereinsstruktur integrieren kann. Der wichtige Aspekt der Suchtgefahr - die zweifelsfrei bei sehr vielen Varianten der eSport-Games festzustellen ist - findet hierbei zu wenig Beachtung.

Spieleentwickler*innen erreichen die größte Kund*innenbindung durch Spielmechanismen, die ein Suchtpotential haben. Erste Prävalenzschätzungen zum Auftreten einer „Internet Gaming Disorder“ (kurz IGD), die sich auf die problematische Nutzung von Computerspielen bezieht, weisen darauf hin, dass rund 6% der Altersgruppe von 12-25-Jährigen ein problematisches

Spielverhalten aufweisen. Betrachtet man in dieser Gruppe nur die männlichen Befragten, liegt der Prävalenzwert sogar bei 8,4%. Es zeigte sich zudem, dass es signifikante Zusammenhänge zwischen IGD und niedrigem Lebensalter, höherer Depressivität, hoher Ängstlichkeit und häufigerer Vernachlässigung sozialer Kontakte gibt (Wartberg et. al., Deutsches Ärzteblatt, 2017, 114 (25): 419-24).

Die Behandlung der betroffenen Jugendlichen war und ist bis dato schwierig, da es keine entsprechende Diagnose gab. Erst mit der Aufnahme der „Internet Gaming Disorder“ als Forschungsdiagnose in das DSM-5 (Diagnosekatalog der US-amerikanischen Psychiater*innen) gibt es erste Ansätze für diagnostische Kriterien, nicht aber die Möglichkeit Jugendliche zu behandeln. Auch die Finanzierung der Präventions- und Beratungsarbeit in diesem Bereich ist in Schleswig-Holstein bislang nicht geregelt. Dies sind aus unserer Sicht wichtige Aspekte, die in diesem Antrag beachtet werden müssen.

Wenn eSport in Schleswig-Holstein in Vereinen oder anderen Institutionen integriert werden soll, dann ist eine pädagogische Begleitung der Kinder und Jugendlichen unabdingbar. Unter den eSport-Games sind auch Spiele wie z.B. „Counter-Strike ©“, einem sogenannten „Ego-Shooter“, indem Waffen, Kriegsszenarien sowie das Töten von Gegner*innen sehr real dargestellt werden. Kinder und Jugendliche dürfen mit ihren Eindrücken aus den Spielen nicht alleine gelassen werden. Sie müssen durch ausgebildete Fachkräfte angeleitet und unterstützt werden. Dazu gehört auch, einen respektvollen Umgang unter den Spieler*innen zu fördern und zu unterstützen. Es müssen entsprechende Konzepte für die pädagogische Begleitung entwickelt werden. So müssen Fragen geklärt werden, wie zum Beispiel

- welche Personen können als Übungsleiter*innen eingesetzt werden
- wie sollen Übungsleiter*innen qualifiziert bzw. ausgebildet werden
- wer überwacht die Einhaltung des Jugendschutzes
- wer entwickelt und finanziert geeignete Präventionskonzepte
- wie können Spieler*innen, die einen problematischen Umgang mit eSport-Games aufweisen, erkannt werden
- wie kann Betroffenen niederschwellig Hilfe angeboten werden und
- wer trägt die Kosten für Entwicklung und Umsetzung der pädagogischen Begleitung

Ein weiterer Aspekt, der in der bisherigen Diskussion zu dem Antrag noch gar nicht erörtert wurde, ist die Tatsache, dass (analog zu Fußballwetten) bei großen eSport-Events auf die Spielausgänge durch „Amateur-Spieler*innen“ gewettet werden kann. Dadurch droht den Spieler*innen von eSport-Games auch noch ein zusätzliches Suchtpotential durch pathologisches Glücksspiel. Dieses Suchtpotential haben auch die Spieleentwickler*innen erkannt und nutzen es z.B. durch Glücksspielelementen wie „Lootboxen“ (geldwerte Spielevorteile, die durch Zufallsauswahl bestimmt werden).

Wir erwarten (auch ohne die Auswirkungen dieses Antrags abschätzen zu können), dass die Inanspruchnahme im Bereich der Hilfsangebote wie der Prävention und den ambulanten Beratungen weiter steigen werden. So wird vermehrt Aufklärungsarbeit im Kinder- und Jugendbereich bzw. der Schule, aber auch im Elternbereich geleistet werden müssen. Da das

Thema eSport aber auch in der ambulanten Beratung oft noch unbekannt ist, müssen auch hier vermehrt Fortbildungen zur Stärkung der Kompetenzen stattfinden. Eine finanzielle Unterstützung seitens des Landes Schleswig-Holstein wird auch hier dringend benötigt.

Aus den oben genannten Gründen sehen wir noch erhebliches Verbesserungspotential in dem Antrag, „eSport auch in Schleswig-Holstein fördern“. Die Notwendigkeit der intensiveren Auseinandersetzung mit dem Abhängigkeitsrisiko der Computerspiele im Bereich eSport muss unbedingt Berücksichtigung finden.

Für Nachfragen zu unserer Stellungnahme oder einer evtl. Anhörung im Ausschuss stehen wir Ihnen selbstverständlich zur Verfügung.

Mit freundlichen Grüßen

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'B. Malchow'.

Björn Malchow
Stellv. Geschäftsführung LSSH