

**Rede von Oberbürgermeisterin Henriette Reker anlässlich  
des Empfangs "Medienforum – Kölner Forum Medienrecht"  
mit Minister Nathanael Liminski und Herrn Beigeordneten  
Haack am 4. August 2022 im Kölner Ratssaal**

Es gilt das gesprochene Wort!

Sehr geehrter Herr Professor Frey,

sehr geehrter Herr Professor Peifer,

sehr geehrter Herr Minister Liminski, lieber Nathanael,

sehr geehrte Damen und Herren,

ich freue mich sehr, Sie heute hier im Kölner Ratssaal begrüßen zu dürfen, dem Herzstück der langen demokratischen Tradition unserer Stadt. Kein Ort wäre wohl passender für Ihre Themen und Anliegen als dieser Saal, denn die Medienbranche, Games und insbesondere E-Sport sind für die Stadt Köln und für mich persönlich seit Jahren im Zentrum der Aufmerksamkeit, sie stehen im Kern unserer Bemühungen zur Stärkung unseres Standorts.

Meine Damen und Herren,

vor einigen Monaten habe ich im Kicker einen Beitrag zum Thema E-Sport veröffentlicht. Die Reaktionen darauf haben mich überrascht. Gefreut habe ich mich über Lob aus der Fachwelt, gewundert habe ich mich über die eine oder andere Reaktion aus der etablierten Sportwelt. Offenbar ist noch nicht

bei allen angekommen, was in Südkorea, in den USA oder Japan längst selbstverständlich ist: E-Sport ist Sport. E-Sport ist Standortfaktor. E-Sport ist eine breite Brücke zwischen virtueller und analoger Welt.

In Köln wollen wir diese Potentiale mit der Gamescom, mit der IEM Cologne und mit Fördermöglichkeiten für E-Sport Projekte für unsere Stadt heben. Wir wollen Europas Gaming Hauptstadt werden und wissen, dass wir dafür Standortfaktoren verbessern müssen, noch mehr Räume für Entwicklerinnen und Entwickler schaffen und dem E-Sport weitere Entfaltungsmöglichkeiten bieten.

Aber nicht alle Rahmenbedingungen liegen in unserer Hand. Nach wie vor wird E-Sport in Deutschland mit institutioneller Skepsis und regulatorischen Hürden begegnet. Der Deutsche Olympische Sportbund und weite Teile der Politik beharren auf einem tradierten Bild des E-Sports. Schnell ist das Bild des killerspielenden Jugendlichen gezeichnet, der besser an der frischen Luft aufgehoben wäre. Ich bin davon überzeugt: Eine Unterteilung in pädagogisch „sinnvollen“ und „nicht sinnvollen“ Sport durch Politik und Verbände wird keinen einzigen Jugendlichen in der Wahl des Spiels beeinflussen, vermutlich im Gegenteil.

Dann wird oft beklagt, dass E-Sport von kommerziellen Interessen dominiert sei.

Meine Damen und Herren,

zunächst einmal bin ich froh und dankbar, dass wir es hier mit einer aufstrebenden Sportart zu tun haben, die weitestgehend ohne öffentliche Subventionen betrieben wird. Und gerade die nicht-Anerkennung des E-Sports als „offizielle“ Sportart durch den DOSB und die damit verbundene, verweigerte Gemeinnützigkeit durch staatliche Behörden sorgt dafür, dass sich gemeinnützige, nicht-kommerzielle Strukturen im Amateurbereich ausbilden können. Tatsächlich riskieren Sportvereine, die E-Sport-Abteilungen gründen, gar ihre Gemeinnützigkeit.

Ich finde: Dieser Zustand ist nicht nur unglücklich, er riskiert auch, dass die Sportnation Deutschland den Anschluss im Bereich E-Sport verliert und erhebliches soziales wie wirtschaftliches Potential vergeben wird.

Mit zwei, vergleichsweise kleinen, rechtlichen Weichenstellungen bringen wir den E-Sport in Deutschland entscheidend voran:

1. durch die entsprechende Änderung des Paragraphen 52, dem Gemeinnützigkeitsrecht. E-Sport könnte so eine rechtliche Gleichstellung, ähnlich wie Schach, erfahren.
2. weniger legislatorisch eingriffsintensiv: Durch Aufnahme des E-Sports in die Positivliste des Anwendungserlasses

zum Paragraphen 52 beim Bundesministerium der Finanzen.

Eine weitere rechtliche Rahmenbedingung, die den Ausrichterstandort Deutschland stärken würde, wäre die vereinfachte Gewährung von Visa für Spielerinnen und Spieler. Wir schwächen die Brücke zwischen analoger und digitaler Welt, wenn beispielsweise vietnamesische Spielerinnen und Spieler nicht zu Offline-Turnieren nach Deutschland reisen können.

Meine Damen und Herren,  
machen wir uns gemeinsam stark für den E-Sport – in Politik und Verbänden. Ein den E-Sport bejahender Rechtsrahmen wird dann hergestellt werden, wenn das Thema auf der Agenda bleibt. Dazu trägt Ihr heutiges Forum bei.