

Redner zu nachfolgendem Tagesordnungspunkt

Erster Vizepräsident Karl Freller

Abg. Benjamin Adjei

Sechster Vizepräsident Dr. Wolfgang Heubisch

Abg. Gerd Mannes

Abg. Klaus Stöttner

Abg. Gerald Pittner

Abg. Michael Busch

Abg. Albert Duin

Erster Vizepräsident Karl Feller: Zur gemeinsamen Beratung rufe ich die **Tagesordnungspunkte 18 bis 24** auf:

Antrag der Abgeordneten Katharina Schulze, Ludwig Hartmann, Benjamin Adjei u. a. und Fraktion (BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN)

Gaming-Szene in Bayern I: Sichere und vertrauensvolle Gaming-Communities schaffen (Drs. 18/8235)

und

Antrag der Abgeordneten Katharina Schulze, Ludwig Hartmann, Benjamin Adjei u. a. und Fraktion (BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN)

Gaming-Szene in Bayern II: Forschungscluster über u. a. rechtsextremistische Radikalisierungsprozesse und Netzwerke in Gaming- und Kommunikations-Plattformen und Subkulturen im Internet (Drs. 18/8236)

und

Antrag der Abgeordneten Katharina Schulze, Ludwig Hartmann, Benjamin Adjei u. a. und Fraktion (BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN)

Gaming-Szene in Bayern III: Medienbildung für pädagogische Fachkräfte in Schulen stärken (Drs. 18/8237)

und

Antrag der Abgeordneten Katharina Schulze, Ludwig Hartmann, Benjamin Adjei u. a. und Fraktion (BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN)

Gaming-Szene in Bayern IV: Medienbildung für pädagogische Fachkräfte in Jugendhilfe und -arbeit stärken (Drs. 18/8238)

und

Antrag der Abgeordneten Katharina Schulze, Ludwig Hartmann, Benjamin Adjei u. a. und Fraktion (BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN)

Gaming-Szene in Bayern V: Anerkennung von E-Sport (Drs. 18/8239)

und

Antrag der Abgeordneten Katharina Schulze, Ludwig Hartmann, Benjamin Adjei u. a. und Fraktion (BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN)

Gaming-Szene in Bayern VI: Sicherheitskräfte für das digitale Zeitalter stark machen (Drs. 18/8240)

und

Antrag der Abgeordneten Katharina Schulze, Ludwig Hartmann, Benjamin Adjei u. a. und Fraktion (BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN)

Gaming-Szene in Bayern VII: Lagebild zu Radikalisierung, Rassismus, Queer- und Frauenfeindlichkeit und Antisemitismus auf Online-Plattformen (Drs. 18/8241)

Ich eröffne die gemeinsame Aussprache. Die Gesamtredezeit der Fraktionen beträgt nach der Geschäftsordnung 32 Minuten. Die Redezeit der Staatsregierung orientiert sich dabei an der Redezeit der stärksten Fraktion. Die CSU-Fraktion erhält 9 Minuten, die Fraktion der GRÜNEN 6 Minuten, die Fraktion der FREIEN WÄHLER 5 Minuten, die Fraktion der AfD 4 Minuten, die Fraktion der SPD 4 Minuten, die Fraktion der FDP 4 Minuten und die Staatsregierung 9 Minuten. Die fraktionslosen Abgeordneten haben jeweils 2 Minuten Redezeit. – Der erste Redner ist der Kollege Benjamin Adjei. Bitte schön, Herr Kollege.

Benjamin Adjei (GRÜNE): Sehr geehrter Herr Präsident, liebe Kolleginnen und Kollegen! Ich selbst bin Gamer. Damit bin ich nicht allein. Deutschland ist im Gaming-Fieber. Schon vor Corona haben in Deutschland 34 Millionen Menschen Videospiele gespielt; die Pandemie hat diese Entwicklung noch massiv beschleunigt. Aktuell geben zwei Drittel der Bevölkerung an, Videospiele zu spielen. Kaum ein Hobby ist so weit verbreitet. Gerade deswegen ist Gaming nicht nur ein Hobby; es ist mehr als das. Es ist soziale Interaktion über weite Grenzen hinweg. Es ist weit mehr als bloß ein Video-

chat. Gerade in Zeiten von Social Distancing wird hoffentlich dem Letzten endlich klar, wie wichtig dies für unsere Gesellschaft ist.

Die wachsende Bedeutung von Gaming führt aber auch zu größeren gesellschaftlichen Herausforderungen. Die Nazis von heute treiben sich nicht mehr nur vor Schulhöfen herum und verteilen dort CDs, sondern sie sind jetzt auch auf Gaming-Plattformen und in Imageboards unterwegs. Sie verbreiten dort ideologische Memes und Manga-Zeichnungen. Sie versuchen dadurch, Nachwuchs zu rekrutieren. Spätestens seit dem Halle-Attentat muss eigentlich jedem in der Politik klar sein, dass wir vor solchen Entwicklungen nicht mehr die Augen verschließen dürfen.

Liebe Kolleginnen und Kollegen, wir bieten Ihnen heute ein Paket mit konkreten Maßnahmen an, um die Gaming-Community zu stärken, um Hass, Hetze und Radikalisierung effektiv zu bekämpfen. Wir wollen sichere und vertrauensvolle Communities für alle Gamerinnen und Gamer schaffen.

Im Fokus muss dabei das aktive Stärken der Communities stehen. Es kann nicht sein, dass sich Politikerinnen und Politiker regelmäßig abwertend und verallgemeinernd über Gaming äußern und alle Gamerinnen und Gamer über einen Kamm scheren. Der Großteil der Gamerinnen und Gamer sind weder Terroristinnen und Terroristen, noch Extremistinnen und Extremisten und auch keine Rassistinnen und Rassisten. Ein Großteil stellt sich ganz klar gegen solche Bestrebungen.

Die Politik muss hier aktiv werden und bunte, vielfältige Projekte und Initiativen wie beispielsweise "Kein Pixel den Faschisten" unterstützen.

Liebe Kolleginnen und Kollegen von der CSU-Fraktion, spätestens seit Rezo und der Debatte über die Upload-Filter müsste eigentlich auch Ihnen klar sein, welche wichtige Rolle Influencerinnen und Influencer in der heutigen Zeit spielen. Statt Konfrontation ist hier Kooperation angesagt, auch um Influencerinnen und Influencer für die Relevanz, die sie mittlerweile im gesellschaftlichen Diskurs haben, zu sensibilisieren.

Zu einer aktiven, lebendigen Community gehört zudem das Zusammenfinden in Vereinen. E-Sportvereine helfen aktiv in der Jugend- und Sozialarbeit. Sie bieten Schutzräume und ein stabiles soziales Umfeld, leisten damit einen wichtigen Beitrag zur Suchtprävention und zum Schutz vor Vereinsamung und mindern die Empfänglichkeit für extremistische Ideologien. Um diese wichtigen gesellschaftlichen Aufgaben zu unterstützen, muss endlich die seit Langem diskutierte Anerkennung der Gemeinnützigkeit für E-Sportvereine eingeführt werden.

(Beifall bei den GRÜNEN)

Aber auch im Bildungsbereich hat das Wissen über Videospiele und Gaming-Plattformen noch nicht ausreichend Einzug gehalten, und das, obwohl Gaming mittlerweile zur Lebensrealität vieler Schüler*innen gehört. Entsprechend müssen Lehrer*innen hinreichend fortgebildet werden, um ein Verständnis zu entwickeln, was Schüler*innen so in ihrer Freizeit machen. Nur so können Lehrer*innen am Ende angemessen reagieren, wenn sie auf Probleme aufmerksam werden.

Liebe Kolleginnen und Kollegen, ich möchte noch kurz auf das Halle-Attentat zu sprechen kommen. Als ich mich mit verschiedenen Expertinnen und Experten aus der Games-Branche und auch aus der Extremismusforschung ausgetauscht habe, wurde der Prozess gegen den Halle-Attentäter geführt. Die Erkenntnisse aus dem Prozess sind dieselben, die ich auch aus den Gesprächen mitgenommen habe. Am siebten Prozesstag bestätigte eine BKA-Ermittlerin, die das Gaming-Verhalten des Attentäters analysiert hatte, dass sie sich selbst nie mit den Spielen beschäftigt hat und dass sie sich auch mit den Plattformen nicht auskennt. Am siebzehnten Prozesstag hat der Anwalt der Nebenklage seine ernüchternde Befragung einer weiteren BKA-Ermittlerin mit dem Fazit beendet, dass ein internetkompetenter 18-Jähriger dazu wohl mehr hätte beitragen können als die Expertinnen und Experten vom BKA. Dies muss uns alle und insbesondere Sie in der Staatsregierung aufrütteln, weil hier massiver Nachholbedarf ist.

Dazu müssten entsprechende Forschungsprojekte gestartet werden, um die Dynamik besser zu verstehen. Wie eigentlich unterwandern extremistische Gruppierungen Gaming-Plattformen? Wie instrumentalisieren sie diese zur Verbreitung ihrer Ideologien, zur Rekrutierung neuer Mitglieder und auch zur Radikalisierung von Menschen?

Aber Forschung ist nicht genug; die Ergebnisse müssen am Ende in die Ermittlungsarbeit einfließen. Polizist*innen müssen verstehen, dass Videospiele auch Kommunikationsplattformen sind wie Facebook und Twitter. Sie müssen verstehen, wie Spieler*innen Discord Channels und Imageboards nutzen, um miteinander zu interagieren. Sie müssen auch die Vernetzungsstrategien von Extremist*innen auf solchen Plattformen nachvollziehen und durchschauen lernen, um dann die Gefahren rechtzeitig abwehren zu können.

Sie sehen also, liebe Kolleginnen und Kollegen: Es ist noch viel zu tun. Sie sehen aber auch: Wir können viel tun. Die vorgeschlagenen Maßnahmen sind genau der richtige Weg, um die Probleme, die es auf Gaming-Plattformen zweifelsohne gibt, anzugehen und zielgerichtet zu lösen. Ziel muss es am Ende sein, dass die vielen Millionen Gamer*innen, die einfach nur miteinander oder auch gegeneinander zocken wollen, die miteinander interagieren und kommunizieren wollen und ein gemeinsames Hobby miteinander teilen wollen, dies frei und sicher machen können, ohne Angst zu haben oder schlechte Erfahrungen machen zu müssen.

Wir hoffen deshalb, dass Sie unserem Antragspaket zustimmen und die Gamer*innen damit unterstützen. Lassen Sie uns dieses wichtige Signal setzen! Stimmen Sie unseren Anträgen zu!

(Beifall bei den GRÜNEN)

Sechster Vizepräsident Dr. Wolfgang Heubisch: Wir haben eine Zwischenbemerkung von Herrn Mannes, AfD-Fraktion. Bitte.

Gerd Mannes (AfD): Kollege Adjei, ich hätte eine Frage: In den sieben Anträgen steht kein einziges Mal ein Bezug zu Spiellesucht. Jetzt wissen Sie als Gamer wahrscheinlich, dass das wohl eine der größten Herausforderungen der Branche und der Community ist. Haben Sie das vergessen, war das Ihnen es nicht wert, oder ist es nicht wichtig? Sagen Sie mal ein paar Sätze dazu, wie Sie das sehen und warum Sie das in Ihren Anträgen ignoriert haben!

Benjamin Adjei (GRÜNE): Sehr geehrter Herr Mannes, zum einen hätten Sie mir einfach zuhören können. Ich habe nämlich das Wort "Suchtprävention" benutzt, als es um die Frage der Vereine ging, weil Vereine da eine ganz wichtige Rolle spielen. Insgesamt geht es hier vor allem um Radikalisierungstendenzen. Zum anderen geht es darum, dass ich sichere Plattformen schaffen möchte. Es geht in diesem Antrag eben nicht um Suchtprävention. Natürlich ist das ein wichtiges Feld. Da gibt es andere Anträge, wo im Hinblick auf Glücksspiele und Ähnliches – auch im Medienstaatsvertrag – einiges gemacht wird. Entsprechend konzentrieren wir uns hier auf die für diesen Themenkomplex wichtigen Themen.

(Beifall bei den GRÜNEN)

Sechster Vizepräsident Dr. Wolfgang Heubisch: Vielen Dank, Herr Kollege. – Ich rufe als nächsten Redner auf: Klaus Stöttner von der CSU-Fraktion. – Als Terrorismus – –

(Heiterkeit)

Als Tourismusbeauftragter ist man vielleicht weit weg.

(Zurufe)

– Ich habe heute noch bis 23 Uhr Dienst. Ich muss mir meine gute Laune erhalten.

(Heiterkeit)

Ich frage noch mal nach: Klaus Stöttner? – Jetzt steht er plötzlich vor mir. Das ist ja super. Du überraschst mich ein ums andere Mal wieder.

(Heiterkeit)

Ich darf dem Kollegen Stöttner das Wort geben.

Klaus Stöttner (CSU): Sehr geehrter Herr Vizepräsident, liebe Kolleginnen und Kollegen! Ab und zu kommt man sich wie ein Terrorist vor,

(Heiterkeit)

wenn man sich in vielen Diskussionen auseinandersetzt. – Aber es geht heute nicht um Tourismus, sondern im Speziellen auch um Terrorgefahren. Ich bin an dieser Stelle dem Kollegen Benjamin Adjei dankbar, dass er das Thema aufgreift, obwohl wir in vielen Punkten im Detail nicht einig sind, weil wir schon sehr viel machen.

Meine sehr verehrten Damen und Herren Kolleginnen und Kollegen, Hohes Haus, wir alle verbringen immer mehr Zeit am Computer, an den Laptops oder am Handy, und viele von uns vertreiben sich die Zeit auch mit Spielen, auf Neudeutsch: mit diesen modernen Games. Wenn ich meine Jungs zu Hause anrufe, dann sagen sie: Papa, ich habe keine Zeit, ich chatte und spiele gerade mit meinen Freunden aus Australien und Amerika. – Dann sind sie wirklich in einer anderen Welt. Der gesamte Games-Bereich hat eine ganz neue Bedeutung, besonders für die junge Generation.

Der gesamte Games-Bereich hat sich zu einem immer wichtigeren Wirtschaftsfaktor entwickelt, auch bei uns in Bayern. Der Freistaat Bayern steht seit zehn Jahren voll hinter seiner Games-Branche. Seitdem hat der Freistaat Bayern 160 Projekte mit einigen Hunderttausend Euro pro Projekt, insgesamt 10 Millionen Euro, gefördert. Wir waren damals Vorreiter bei der Förderung der Games-Branche in Deutschland und haben dabei entscheidende Maßstäbe gesetzt. Das Kabinett hat bereits vor einem Jahr erklärt, dass diese Förderung auch in Zukunft weitergehen wird.

Sehr geehrter Herr Präsident, liebe Kolleginnen und Kollegen, mit den vorliegenden sieben Anträgen zur Gaming-Szene in Bayern springen die GRÜNEN, lieber Benjamin, quasi auf den "Bayern Digital Train" auf.

(Zuruf)

Bayern ist es schon immer ein Anliegen gewesen, in der Games-Branche eine wichtige Rolle zu spielen. Dabei ist für uns eines vollkommen klar: Hass, Extremismus von rechts und links, Intoleranz und Mobbing sind in allen Games ein absolutes No-Go.

Die im ersten Antrag der GRÜNEN formulierten Ziele, Tendenzen von Rechtsradikalisierung, Mobbing und Hate Speech in Gaming Communities zu unterbinden und so den Zugang für alle Gamer offenzuhalten, unterstützen wir deshalb selbstverständlich. Sie werden aber mit den bereits ergriffenen Maßnahmen erreicht. Dabei stehen uns zwei etablierte und vom Freistaat geförderte Institutionen zur Seite: das Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis sowie die Aktion Jugendschutz, Landesarbeitsstelle Bayern. Außerdem gibt es vonseiten der Games-Branche bereits Initiativen, um sogenanntes toxisches Verhalten in den Gaming Communities zu unterbinden und zu bekämpfen. Das Thema hat erfreulicherweise auch bei Games-Entwicklern, Betreibern von Gaming-Plattformen sowie in den Communities stark steigende Aufmerksamkeit erfahren. Kampagnen wie zum Beispiel "No Hate Speech" tragen dazu bei, dass Gamer sich bestärkt und animiert fühlen, Hassreden im Netz offen entgegenzutreten.

Sehr geehrter Herr Präsident, liebe Kolleginnen und Kollegen, die im zweiten Antrag geforderte Einrichtung eines Forschungsclusters im Rahmen von BAYERN DIGITAL für Forschungsprojekte in Bereichen wie Rechtsextremismus, sexualisierte Gewalt oder Terrorismus in Verbindung mit Gaming- und Kommunikationsplattformen und Subkulturen im Internet lehnen wir ab, weil das ganz zentrale Bereiche sind, die im Rahmen der Schulungen der Medienkompetenz behandelt werden.

Die im dritten Antrag geforderte Weiterentwicklung von Fortbildungsangeboten in der Medienbildung, insbesondere im Bereich "digitale Spiele/digitale Spielkultur", für alle in

der Schule sowie in der Jugend- und Sozialarbeit tätigen pädagogischen Fachkräfte lehnen wir aus dem gleichen Grund ab. Sie ist bereits Teil der schulischen Medienerziehung sowie des schulart- und fächerübergreifenden Bildungs- und Erziehungsziels Medienbildung/digitale Bildung.

Die im vierten Antrag gestellten Forderungen, Medienbildung für pädagogische Fachkräfte in Jugendhilfe und -arbeit zu stärken, lehnen wir ebenfalls ab, weil in Bayern bereits zahlreiche Angebote für die Bereiche digitale Spiele und digitale Spielkultur existieren. Insbesondere der Bayerische Jugendring und seine Jugendverbände führen eine Vielzahl an Programmen zum Thema Medienbildung durch. Ich selbst habe vor einigen Jahren diesen Medienführerschein für das Ehrenamt unterstützt und als ehrenamtliche Komponente in die Juleica-Karte eingebaut.

Sehr geehrter Herr Präsident, liebe Kolleginnen und Kollegen! Die Zielrichtung des fünften Antrags, E-Sport in die Kategorie für gemeinnützige Zwecke aufzunehmen, ist grundsätzlich zu begrüßen. Der Antrag der GRÜNEN wird von uns aber in dieser Form leider abgelehnt, da bestimmte E-Gaming-Bereiche, zum Beispiel Ego-Shooting-Spiele, also Spiele, in denen oft Massen von Menschen virtuell getötet werden, nicht als gemeinnützig anerkannt werden können.

Im sechsten Antrag fordern die GRÜNEN schließlich, dass der Kampf gegen rechtswidrige, demokratiegefährdende Inhalte und Aktivitäten auf Gaming-Plattformen und in Foren durch entsprechende Schulungen der Beamten des LKA schon während deren Ausbildung intensiv geführt werden sollte. Schwerpunkte sollen die von Subkulturen im Internet, zum Beispiel auf Gaming-Plattformen, verbreitete Hasskriminalität sowie sonstige illegale Inhalte im Netz sein. Dies alles soll dann in regelmäßigen Fort- und Weiterbildungen vertieft werden. Auch diesen Antrag lehnen wir in dieser Form ab, da sich die bayerische Polizei im Sinne einer lehrenden Organisation jeweils in den richtigen Einheiten kontinuierlich weiterentwickelt. Eine Fokussierung auf einzelne Bereiche wie Gaming-Plattformen ist nicht zielführend, da die Prioritätensetzung in der jeweiligen Polizeiarbeit, wie ich schon gesagt habe, an der jeweiligen konkreten Sicherheits-

lage orientiert werden soll. Trotzdem ist der Antrag als solcher berechtigt, weil wir dies auch als notwendig empfinden. Wir praktizieren das aber bereits.

Sehr geehrter Herr Präsident, liebe Kolleginnen und Kollegen, ich komme nun zum letzten Antrag dieses Antragspakets. Der im siebten Antrag gestellten Forderung nach einem mündlichen Bericht an den Innenausschuss des Landtags über Erkenntnisse zu Radikalisierung, Rassismus, Queer- und Frauenfeindlichkeit sowie Antisemitismus auf Online- sowie Video- und Streaming-Plattformen stimmen wir mit der Änderung zu, dass nicht nur dem Innenausschuss mündlich, sondern dem gesamten Bayerischen Landtag schriftlich berichtet wird.

Sehr geehrte Kolleginnen und Kollegen, Hohes Haus, laut einer vor wenigen Tagen veröffentlichten Games-Studie der Hamburg Media School werden hier bei uns in Deutschland zwar viele Spiele verkauft, aber leider noch zu wenige entwickelt. Die 619 deutschen Spieleentwickler und -Publisher können von stürmischen Marktzuwachsraten nur bedingt profitieren. Nur 5 Euro von 100 Euro Umsatz landen bei unseren deutschen Entwicklern. Hier gilt es – da hat der Kollege durchaus recht – Priorität zu setzen.

Um das zu ändern und auch in diesem Bereich mehr Wertschöpfung und damit Arbeitsplätze in Deutschland zu schaffen, hat das bayerische Kabinett bereits vor über einem Jahr die Stärkung des Computerspiel-Standorts Bayern beschlossen. Deshalb freue ich mich, dass der Bund 250 Millionen Euro für die Games-Förderung in Deutschland bereitgestellt hat. Ich danke unserer Digitalisierungsministerin Judith Gerlach, die dies mit Dorothee Bär, unserer Staatsministerin im Bund, und gemeinsam mit der Großen Koalition der SPD und der CDU/CSU auf den Weg gebracht hat. Ich bin davon überzeugt, dass wir auf einem guten Weg sind, Hass, Extremismus von rechts und links, Intoleranz und Mobbing aus den Games zu verbannen. Wir haben dafür, wie gesagt, aktuell die notwendigen Maßnahmen und Instrumente.

Daher lehnen wir die ersten sechs Anträge der GRÜNEN ab, stimmen aber dem letzten Antrag, der eine schriftliche Berichtspflicht gegenüber dem Landtag vorsieht, zu.

(Beifall bei der CSU sowie Abgeordneten der FREIEN WÄHLER)

Sechster Vizepräsident Dr. Wolfgang Heubisch: Bleiben Sie bitte noch hier am Rednerpult. – Die erste Zwischenbemerkung kommt von Herrn Abgeordneten Mannes von der AfD-Fraktion.

Gerd Mannes (AfD): Lieber Herr Kollege Stöttner, Sie haben sehr gut ausgeführt, dass die Bayerische Staatsregierung ein Förderprogramm mit Millionen Euro hat. Leider hat sich das überhaupt nicht auf den wirtschaftlichen Erfolg der Gaming-Szene und speziell der Spieleentwickler ausgewirkt. In der letzten Sitzung des Wirtschaftsausschusses haben wir beantragt, dass man überprüft und validiert, warum das so ist. Der Antrag wurde abgelehnt, aber ich frage Sie jetzt: Haben Sie eine Erklärung dafür, warum die Staatsregierung sehr viel Geld in Förderprogramme investiert hat, aber so gut wie nichts dabei herausgekommen ist? Kann es sein, dass das an den Förderkriterien liegt? Woran kann das liegen?

Klaus Stöttner (CSU): Sehr geehrter Herr Mannes, wir haben das ausführlich im Wirtschaftsausschuss diskutiert. Meine persönliche Meinung ist, dass es sicherlich notwendig ist, die öffentliche Bühne stärker zu präsentieren. Damals hat die Wirtschaftsministerin Ilse Aigner die Gründerkonferenz "Bits & Pretzels" auf den Weg gebracht, die mit wenigen Leuten begonnen hat und mittlerweile eine komplette Halle der Messe München füllt. Daher glaube ich, wir müssen in diesem Bereich die Interessen, die oft in Berlin, Frankfurt und bei all den Messen vertreten werden, noch stärker nach München holen. Deswegen sind wir mit diesen Förderprogrammen mit über 10 Millionen Euro Direktförderung und mit der Bundesmittelförderung auf einem guten Weg, unsere Partner, die Jungen, und die großen Plattformen vermehrt nach München zu holen. München ist hier mit den Auslegern in Bayern beispielhaft. Wir befinden uns auf einem guten Weg. Noch ist nicht alles perfekt, aber wir haben das Problem erkannt.

Auch die Kollegen der GRÜNEN, die das Thema sehr ernst nehmen, haben mit Sicherheit ein paar Ansätze, die wir gemeinsam auf den Weg bringen können.

(Beifall bei der CSU)

Sechster Vizepräsident Dr. Wolfgang Heubisch: Die zweite Zwischenbemerkung kommt von dem Abgeordneten Benjamin Adjei. –Bitte, Herr Adjei.

Benjamin Adjei (GRÜNE): Zunächst einmal freut es mich, dass Sie einen dieser Anträge annehmen. Zu den anderen Anträgen: Zum Thema E-Sport bzw. zur Gemeinnützigkeit haben Sie gesagt, Sie könnten "Ballerspiele" nicht als gemeinnützig ansehen, weil diese gewaltverherrlichend seien. Hier frage ich mich: Wie sehen Sie das beispielsweise bei Schützenvereinen? Diese dienen natürlich der Allgemeinheit und einem guten Zweck. Wo sehen Sie hier die Unterschiede, wenn ich Gewalt simuliere, im Hinblick auf E-Sport?

Die zweite Frage bezieht sich auf die Ermittlungsbehörden. Ich habe das Problem beim Halle-Prozess, der gerade stattgefunden hat, geschildert. Tag 7 und Tag 17 waren die entscheidenden Tage, an denen man gesehen hat, dass sich das BKA in diesen Bereichen eben nicht auskennt. Jetzt sagen Sie, dass dies beim LKA in Bayern anders ist und dort die Ermittlerinnen und Ermittler Spielekonsolen haben, mit denen sie sich anscheinend selbst auf Steam, Discord usw. bewegen und tatsächlich einschätzen können, welche Dynamiken sich dort entwickeln. Oder wie soll ich das verstehen?

Klaus Stöttner (CSU): Lieber Kollege, lieber Benjamin, Punkt eins: Bitte vergleiche die Schützenvereine nicht mit diesen Spielen, in denen Menschen virtuell im Kampf in Massen abgeschossen werden. Ich kenne diese Spiele, und ich bin oft erschrocken, wie leichtfertig die jungen Menschen damit umgehen. Wo ist die Grenze zum Realen? Kein Schützenverein schießt auf menschenähnliche Ziele. Dort findet eine Schärfung der Feinfühligkeit, der Präzision und des Vereinsgefühls statt. Die Schützenvereine sind in keiner Weise damit zu vergleichen. Daher bitte ich dich, hier zu unterscheiden.

Zum zweiten Frage: Ich habe im digitalen Gründerzentrum in Rosenheim die Cybersecurity des LKA der Polizei Bayern selbst besucht, die dort in einer eigenen Abteilung sehr streng abgesichert sind, um sich auf diese digitalen Plattformen aufzuschalten und dort Probleme zu erkennen. Ob jeder dieser Beamten zu Hause eine Spielkonsole hat und in dieser Community daheim ist, kann ich nicht sagen, aber man kümmert sich darum. Zwar kann in diesem Bereich noch mehr getan werden, keine Frage, aber sei versichert: Dieses Thema nehmen das LKA und die Polizei in Bayern sehr ernst.

(Beifall bei der CSU)

Sechster Vizepräsident Dr. Wolfgang Heubisch: Vielen Dank. – Weitere Zwischenbemerkungen gibt es nicht. Dann rufe ich als nächsten Redner Herrn Gerd Mannes von der AfD-Fraktion auf.

(Beifall bei der AfD)

Gerd Mannes (AfD): Sehr geehrtes Präsidium, sehr geehrte Damen und Herren! Mit 6,2 Milliarden Euro Umsatz und mehr als 34 Millionen Spielern in Deutschland ist die elektronische Spieleindustrie eine wichtige Branche. Wir begrüßen die Behandlung der Thematik heute im Plenum. In den sieben Anträgen behandeln die GRÜNEN aber fast ausschließlich Themen, die für die Gaming-Branche nicht besonders wichtig sind.

Im ersten Antrag geht es um vertrauensvolle Gaming-Community. Im zweiten sowie im sechsten und siebten Antrag befassen Sie sich mit queer- und frauenfeindlichen, rechtsextremistischen, rassistischen und antisemitischen Inhalten oder Tendenzen in der Gaming-Szene. Im dritten und vierten Antrag fordern Sie – zusammengefasst – Fortbildung für Lehrer und pädagogische Fachkräfte. Das gibt es eigentlich schon. Der fünfte Antrag zur Anerkennung von E-Sport als gemeinnützigem Sport nach § 52 der Abgabenordnung war wirklich ernst zu nehmen. Aber was uns da nicht gefallen hat, das habe ich auch im Ausschuss gesagt: Die Suchtproblematik wurde nicht berücksichtigt.

Zu allen Anträgen können wir Folgendes festhalten: Die GRÜNEN behandeln in ihren Anträgen nicht wirklich Verbesserungen für Gamer und die elektronische Spieleindustrie. Es geht um euer Dauerthema. Überall wittern Sie Rechtsextremismus, Antisemitismus und Frauenfeindlichkeit. Aber wissen Sie, was eigentlich bezeichnend ist? – Dass in Ihren Anträgen mit keinem Wort Linksextremismus, menschenfeindlicher Kommunismus oder Islamismus als gefährliche Ideologien erwähnt wurden.

(Beifall bei der AfD)

Warum nicht? – Sie vermeiden es offensichtlich ganz bewusst, sich von Extremismus zu distanzieren. Deshalb fehlt euch GRÜNEN auch die Glaubwürdigkeit.

(Beifall bei der AfD – Zuruf von den GRÜNEN: Und der AfD?)

– Jawohl!

Ansonsten fordern Sie in Ihren Anträgen noch Verwaltungs- und Versorgungsposten, die aus Steuergeldern bezahlt werden sollen. Alle Anträge sind in dieser Form nicht zustimmungsfähig.

Wie man eine vernünftige Antragsserie zu dem Thema machen kann, haben wir letzte Woche im Ausschuss mit unserer Antragsreihe

(Zuruf)

– doch, doch – zum Thema "Elektronische Spieleindustrie und E-Sport in Bayern" gezeigt. Ich sage mal die wichtigsten Punkte: die fehlende Partizipation der bayerischen und deutschen Spieleentwicklung am Wachstum des Heimatmarktes – den gibt es nämlich nicht –, die fehlende Beachtung von E-Sport in der Politik und die Bekämpfung und Prävention der krankhaften Spielesucht. 2019 war laut dem Game-Jahresreport der Anteil der deutschen Entwicklungen an elektronischen Spielen am Heimatmarkt noch immer unter 5 %. Das wurde schon gesagt. Das heißt, in Summe beträgt die Spielentwicklung am deutschen Game-Markt nur 168 Millionen. Die Anzahl der Be-

schäftigten in der Entwicklung bzw. im Betrieb von elektronischen Spielen ist 2020 sogar gesunken, um 4 % auf 10.000 Beschäftigte.

Unser Anliegen ist es, den Marktanteil am Heimatmarkt deutlich zu steigern. Dafür haben wir im Wirtschaftsausschuss gefordert: die Einrichtung eines jährlichen Wettbewerbs für bayerische Champions, die Schaffung eines Gütesiegels für qualitativ hochwertige Spiele, eine Kampagne für unsere heimische Entwicklung und die Evaluierung des bisher erfolglosen Förderprogramms. – Jetzt geht mir die Zeit aus. –

Wir alle wissen, dass laut der Studie des Deutschen Zentrums für Suchtfragen etwa 465.000 deutsche Jugendliche Risikospieler sind. Wir brauchen hier ein ausgesprochenes Problembewusstsein und ausreichende Behandlungskapazitäten, was wir heute noch nicht haben. Hierfür sollten wir uns alle einsetzen und in Zukunft sinnvolle Anträge schreiben. Die bayerischen Gamer werden es uns danken. – Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit.

(Beifall bei der AfD)

Sechster Vizepräsident Dr. Wolfgang Heubisch: Vielen Dank. – Nächster Redner ist der Abgeordnete Gerald Pittner, Fraktion der FREIEN WÄHLER.

Gerald Pittner (FREIE WÄHLER): Sehr geehrter Herr Präsident, liebe Kolleginnen und Kollegen! Wir haben hier ein Antragspaket der GRÜNEN, die Maßnahmen des Freistaats im Bereich der Gaming-Szene fordern, um Hass und Diskriminierung zu minimieren, alle damit beteiligten Berufsgruppen zu stärken und fortzubilden, um nachteilige Entwicklungen – ich sage das bewusst ganz allgemein – möglichst zu minimieren.

Alle diese Ziele, die Sie vor allem in Ihrem ersten Antrag nennen, sind richtig. Die Beschreibung der Aufgaben, die durchzuführen sind, ist ebenfalls richtig. Ich nehme an, in diesem Raum teilen wir sie ganz überwiegend, vielleicht mit Ausnahme einer einzelnen Fraktion.

Die Frage ist nur: Brauchen wir diese Anträge? – Man kann immer mehr machen. Das ist richtig. Ich will auch gar nicht verhehlen, dass durchaus über viele Jahre auch die staatlichen Behörden der Gaming-Szene viel zu wenig Aufmerksamkeit geschenkt haben und in diesem Bereich viel zu lange, über Jahre, untätig geblieben sind. Aber wenn man die letzten ein, zwei, drei Jahre nimmt, hat sich hier massiv etwas getan, insbesondere – das ist jetzt ausnahmsweise mal ein Vorteil der Corona-Krise – im letzten halben Jahr insgesamt im Bereich der Digitalisierung, zu dem das dazugehört.

Hier ist die Aufmerksamkeit deutlich größer geworden. Das Problembewusstsein ist deutlich größer geworden, und die Maßnahmen wurden massiv verstärkt, sodass die Anträge eigentlich weitgehend überholt sind. Das muss man einfach mal so sagen. Sichere und vertrauensvolle Gaming-Communitys zu schaffen, ist ein ehrenwertes Ziel. Zu 100 % wird es vermutlich nicht gelingen, wie in allen anderen Lebensbereichen auch nicht. Dass man mehr machen kann, will ich, wie gesagt, gar nicht abstreiten. Aber man muss sagen: Wir machen sehr viel. Warten wir mal die Ergebnisse ab.

Zum zweiten Antrag, dem Forschungscluster: Forschen kann man immer und über alles. Das will ich gar nicht in Abrede stellen. Aber hier haben wir eigentlich verschiedene Plattformen. Die zwei Institute wurden genannt, die ganz massiv im Bereich Prävention, Fortbildung und Stärkung der User und Nutzer tätig sind. Machen wir hier erst einmal das, was wir machen können, das, was wir auf den Weg gebracht haben. Wir werden so zum Ziel kommen.

Zur Medienbildung für pädagogische Fachkräfte aller Bereiche: Ob das jetzt Lehrer sind, ob das Betreuer in irgendwelchen Jugendhilfegruppen sind oder die Eltern – dafür gibt es vielfältigste und massenhafte Fortbildungsangebote. Allein im Sommer haben angeblich 90.000 Lehrer digitale Fortbildungen gemacht, natürlich weitgehend für Kommunikationsplattformen – das ist mir auch klar –, aber auch in diesem Bereich, sodass eigentlich auch dieses Problem erst mal erledigt ist in dem Sinne, dass es auf den Weg gebracht ist. Wir müssen die Erfolge hier abwarten.

Das ist ein Gebiet, das sehr im Fluss ist: Wenn wir dort heute ganz viel investieren, stehen wir morgen mit heruntergelassenen Hosen da, weil sich die Community geändert hat und wir im falschen Bereich tätig sind. Wir müssen hier also dynamisch immer wieder tätig werden und uns dem – ich sage mal – Marktgeschehen anpassen. Ein größerer Aufschlag heute bedeutet nicht unbedingt Sicherheit für morgen.

E-Sport kann man heute schon anerkennen. Die Frage ist: Dient es dem Allgemeinwohl? – Das ist die Frage, die sich hier stellt. Dann kann man es auch als gemeinnützig anerkennen. Manche Sachen kann man halt nicht als gemeinnützig anerkennen. Die wollen wir aber auch gar nicht. Mein Vorredner hat es gesagt. Das muss man mal ganz klar so sehen.

Vielleicht ist es anders einfacher. Manchmal ist es auch so – das haben wir ja oft –, dass ein bestimmtes Problem explizit im Gesetz oder in der Verfassung genannt werden soll. Gut, das kann man machen, muss man aber nicht. Wir wollen es nicht machen.

Sicherheitskräfte für das digitale Zeitalter stark machen: Bei der Polizei und bei der Staatsanwaltschaft sind Cyber-Abteilungen geschaffen worden. Hier ist auch gerade in den letzten drei, vier Jahren massiv investiert worden in allen Bereichen, sowohl in Manpower als auch in entsprechende technische Power. Auch beim Geld könnte es immer mehr sein. Das muss man auch ganz klar sagen. Aber das haben wir in jedem Bereich, das brauchen wir hier gar nicht aufzuführen, sodass auch dieses Problem zumindest adressiert worden ist.

Dem Berichtsantrag zum Lagebild werden wir mit der genannten Änderung zustimmen. Der ist sicherlich richtig. Wir müssen mal schauen, was tatsächlich insgesamt in dem Bereich alles stattfindet. Dann können wir unsere Maßnahmen anpassen und kommen vielleicht auf die anderen Anträge zurück. – Ich bedanke mich für die Aufmerksamkeit.

(Beifall bei den FREIEN WÄHLERN sowie Abgeordneten der CSU)

Sechster Vizepräsident Dr. Wolfgang Heubisch: Vielen Dank, Herr Abgeordneter. Bleiben Sie bitte noch am Rednerpult. Wir haben noch eine rechtzeitige Zwischenbemerkung.

Gerald Pittner (FREIE WÄHLER): Das stand aber nicht hier oben.

Sechster Vizepräsident Dr. Wolfgang Heubisch: Herr Adjei für BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN, bitte.

Benjamin Adjei (GRÜNE): Herr Pittner, auch an Sie noch mal die Frage bezüglich E-Sport: Auch Sie haben gerade gesagt, dass es Teile von E-Sport gibt, die Sie unterstützenswert finden, andere nicht.

Von zwei großen Spielen ist eines "CS:GO". Das ist dann vermutlich eines dieser bösen Killerspiele. Ich weiß nicht, ob Sie "CS" schon mal gespielt haben. Da ist es tatsächlich nicht so, dass man durch die Gegend läuft und rumballert, sondern da geht es vor allen Dingen um Strategie, um Taktik. Ein Ergötzen an Blutvergießen ist da nicht wirklich möglich. Das andere ist "League of Legends"; ich weiß nicht, ob Sie das kennen. Das ist auch ein taktisches Spiel, bei dem man in Teams gegeneinander spielt und vor allem mit Magie, Zauberei und Ähnlichem versucht, Festungen zu erobern. Ist das Ihrer Meinung nach auch eines der Spiele, die nicht möglich sind? Viel mehr Turnierspiele gibt es nicht. Der Rest sind die Sportsimulationen, bei denen die Große Koalition ohnehin dafür ist. Also, ich verstehe gerade nicht, wie die Spiele, die man im E-Sport spielt, wirklich krass gewaltverherrlichend sind.

Gerald Pittner (FREIE WÄHLER): Ich muss fairerweise sagen, ich habe das nicht alles verstanden.

(Heiterkeit)

– Rein akustisch.

(Beifall bei den FREIEN WÄHLERN)

Aber soweit ich es verstanden habe, geht es nicht nur um die Ballerspiele. Ich habe überhaupt nichts gegen Strategiespiele; ich spiele sie selbst, so ist es nicht. Aber diesen Zweck kann man in einem Verein auch heute schon verfolgen, das ist nicht verboten. Man muss halt einen Verein gründen und die Formalien erfüllen, und es muss eine gemeinsame Freizeitbetätigung sein. Das kann man machen, es sei denn, der Freizeit Zweck ist gesellschaftlich geächtet, sage ich einmal. Wenn ich eine Wehrsportgruppe gründe, dann werde ich die auch im analogen Bereich nicht machen können. Wenn ich ein Shooterspiel spielen will, dann werde ich es auch im digitalen Bereich nicht machen dürfen, so sehe ich das. Wenn ich ein anderes Spiel spiele, das auf Strategie usw. begründet ist, dann kann ich das genauso machen wie beim Fußballspiel. Warum nicht? Ich sehe keinen Grund, warum das rechtlich verboten sein soll. Es kann mich gern jemand im Hohen Haus korrigieren, aber woran soll das scheitern? Das kann ich betreiben. Wenn ich heute einen Verein gründen will zum Tragen –

Sechster Vizepräsident Dr. Wolfgang Heubisch: Ihre Zeit ist beendet.

Gerald Pittner (FREIE WÄHLER): – von roten Röckchen durch Männer, dann ist das ein zulässiger Vereinszweck; ob er sinnvoll ist, das lasse ich einmal offen. Das muss jeder für sich beurteilen.

(Beifall bei den FREIEN WÄHLERN)

Sechster Vizepräsident Dr. Wolfgang Heubisch: Herr Abgeordneter, Ihre Redezeit ist beendet. – Vielen Dank. Nächster Redner ist der Abgeordnete Michael Busch, SPD-Fraktion.

Michael Busch (SPD): Sehr geehrter Herr Präsident, liebe Kolleginnen und Kollegen! Ja, Computer- und Videospiele sind ein zentrales Phänomen der Digitalisierung, und sie sind Teil der Jugendkultur, aber natürlich – das haben wir heute schon mehrfach gehört – auch ein wesentlicher Wirtschaftsfaktor. Darin bin ich übrigens ganz bei Ihnen, Kollege Stöttner. Wir müssen schauen, dass wir in Deutschland ein Stück weit vorankommen. Deshalb ist es uns auch ein großes Anliegen, den Fokus verstärkt auf

die Gamer-Szene zu legen. Aus der Sicht der Jugendarbeit wie auch aus unserer Sicht gilt es, den kreativen und souveränen Umgang mit Games zu fördern, das Reflexionsvermögen über Spiele, Spieleinhalte, Vermarktungsstrategien und Jugendschutz zu fördern, Spielkultur zu bereichern und Bildungsprozesse rund um und mit Games anzuregen.

Die Beobachtung von Radikalisierungsprozessen und -tendenzen muss ein großes Anliegen der Politik sein, und, lieber Kollege Adjei, wir stimmen in vielen Bereichen dem, was Sie sagten, durchaus zu. Deshalb sind Ihre Anträge auch durchaus nachvollziehbar. Aber wenn wir dann in die Anträge schauen, müssen wir feststellen, dass sie zum Teil ziemlich unausgewogen, ja, vielleicht sogar unausgegoren sind. Das haben wir im Ausschuss so angesprochen und bemängelt.

Beim Antrag auf Drucksache 18/8235 ist uns zum Beispiel unklar, wie die Staatsregierung – Zitat – für jeden Gamer eine aktive Teilnahme in der Gaming-Community gewährleisten soll, ohne sich Diskriminierung oder Hass-Botschaften aussetzen zu müssen. Wie soll das praktisch umgesetzt aussehen? – Dazu müssten wohl alle Communities fortlaufend überprüft, überwacht und umgehend – wohl durch einen Algorithmus – zensiert werden. Oder wie müssen wir uns das vorstellen? Das ist uns nicht klar.

Wie eine – Zitat – "interne Problemsensibilisierung" durch die Staatsregierung aussehen soll, bleibt uns ebenfalls unklar. Diskriminierung findet doch vermutlich eher dort statt, wo die Staatsregierung eben keine interne Problemsensibilisierung anstoßen kann. Deshalb müssen wir diesen Antrag nach wie vor ablehnen.

Mit der Computerspielforschung befassen sich bereits viele Institute und Institutionen. Wir fragen uns, wie ein Forschungsprojekt im Sinne des Antrags konkret aufgelegt werden kann. Eine freiwillige Teilnahme an einem Forschungsprojekt würde unseres Erachtens zu einem verzerrten Ergebnis führen; andernfalls müssten aber alle Spiele zugänglich sein.

Auch Jugendarbeit braucht fundierte Informationen für die Entwicklung bedarfsorientierter Konzepte. Die Diskussion und Bewertung von Games, ein adäquater Umgang damit und die Entwicklung einer Haltung von Fachkräften muss auf der Basis von Erkenntnissen kommunikationswissenschaftlicher und medienpädagogischer Spieleforschung stattfinden, so eine Forderung des Bayerischen Jugendrings. Die Anträge der Grünen stellen aus unserer Sicht aber zu sehr auf ein sehr negatives Gesamtbild der Gamingszene ab, insbesondere unter dem Generalvorwurf der Diskriminierung. Der Bayerische Jugendring setzt hier besser auf einen konstruktiven Kontext und auf die Entwicklung der Eigenverantwortung der Jugendlichen, auf Austausch, Kompetenzförderung und kritische Auseinandersetzung anstelle von Verboten und Kontrolle, wie es in den vorliegenden Anträgen teilweise gefordert wird. Deshalb können wir auch diesem Antrag nicht zustimmen.

Die Anträge 18/8237 und 18/8238 können wir selbstverständlich unterstützen. Aufgabe der Medienpädagogik ist es auch, im Bereich der Games Medienkompetenz von Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen zu fördern, Fachkräfte zu qualifizieren und sinnvoll zu begleiten. Im Hinblick auf Fragen des Jugend- und Medienschutzes gilt es ebenso, Fachkräften Hilfestellung zu geben. Gerade die Darstellung von Gewalt, von stereotypen und heteronormativen Rollenbildern sowie die Interaktion von digital Spielenden berühren ethische Fragestellungen.

Sechster Vizepräsident Dr. Wolfgang Heubisch: Kommen Sie bitte zum Ende!

Michael Busch (SPD): Ich komme zum Ende. – Dem können wir also zustimmen.

Zum Schluss: Wenn Sportvereine – und diese gibt es bereits – eine E-Sports-Gruppe betreiben, stellt sich die Frage der Gemeinnützigkeit nicht. Den Anträgen VI und VII stimmen wir zu.

Sechster Vizepräsident Dr. Wolfgang Heubisch: Herr Abgeordneter, kommen Sie jetzt bitte zum Ende! Sie müssen sich Ihre Redezeit einteilen.

Michael Busch (SPD): Auch wenn die Anträge der Grünen voraussichtlich abgelehnt werden, sind wir trotzdem sehr gespannt auf den Bericht der Staatsregierung.

(Das Mikrofon des Redners wird abgeschaltet – Außerdem schlagen wir vor, dieses Thema – – – Beifall bei der SPD)

Sechster Vizepräsident Dr. Wolfgang Heubisch: Nächster Redner ist der Abgeordnete Albert Duin, FDP-Fraktion.

Albert Duin (FDP): Verehrter Herr Präsident, liebe Kolleginnen und Kollegen! Ich bin ein älteres Baujahr und kann mich noch gut an Fischertechnik erinnern. Ich weiß nicht, ob euch das etwas sagt: Fischertechnik. Könnt ihr euch daran erinnern?

(Beifall bei der FDP)

Durch Fischertechnik sind Leute zu Ingenieuren und Architekten geworden. Sie haben gebastelt und gespielt und haben daraus gelernt.

(Zuruf)

Nun sind wir heute an einem anderen Punkt. Heute ist Fischertechnik nicht mehr Fischertechnik, die man in die Hand nimmt, sondern heute ist es eben digital. So kommt es eben. Die Branche wird immer besser, genau darauf läuft es hinaus. Die Branche ist mittlerweile ein wichtiger Wirtschaftsfaktor geworden, und die Branche verdient einfach mehr Wertschätzung; das ist richtig. Im Moment führt sie noch ein Schattendasein, so ein bisschen auf der Seite. Aber das wollen wir ändern. Die Branche braucht die richtigen Rahmenbedingungen; denn es kann nicht sein, dass diese Branche in Deutschland nur lächerliche 4,3 % am Weltmarkt ausmacht. Das kann nicht sein. Wir dürfen nicht hinterherhinken.

Dazu gehören unserer Meinung nach auf alle Fälle die Schaffung eines Venture-Capital-Gesetzes, Crowdfunding und Förderprogramme von Bund und Land, die man nutzen kann.

Wo wir grundsätzlich bei Ihnen sind, das ist auf alle Fälle die Tatsache, dass Games nicht nur ein Zeitvertreib sind, sondern Kulturgut und Innovationstreiber, die Kreativität fördern. Das ist tatsächlich so. Natürlich ist das auch ein Sport, und das wird immer wieder bezweifelt. Deshalb werden wir diesem Antrag auch sofort zustimmen. Beim Rest werden wir uns enthalten, weil wir glauben, dass einiges fehlt.

Wir wollen auch nicht vergessen, dass das pädagogische und soziale Potenzial von Computerspielen ausgeschöpft werden muss. Seriöse Games von anderen zu unterscheiden, ist natürlich schwierig, aber dafür müsste es, wie bei allen Sport- und Spielarten, Überwachungsorgane geben, und diese gibt es schon. Aber es geht auch darum, dass man durch Spielen Tätigkeiten lernt, zum Beispiel das Programmieren. – Ich weiß nicht, Benjamin, kennst du noch "Chip's Challenge"? Das war mal so ein Spiel, ganz einfach, da konnte man Steinchen legen und so weiter, online, da konnte man auf alle Fälle zurechtlegen, wie man das Spiel immer erweitern konnte.

Die Suchtgefahr beim Spielen ist natürlich da. Was ich mich aber immer wieder frage, ist: Hier im Hohen Haus und auch im Bundestag reden alle über die Suchtgefahr. Aber jeden Tag sehe ich Werbung für LOTTO, speziell aus Schleswig-Holstein. Wenn der Staat Geld damit verdienen kann, dann ist es in Ordnung, aber wenn kein Geld damit verdient werden kann, dann nicht. Also, das ist eine Riesensauerei. Das kann nicht sein. Dann müssten wir mal die ganzen Glücksspiele verbieten und nicht automatisch darauf losgehen.

So, ich liege schon in der Schlusskurve. Ganz klar, wir werden, weil es, wie gesagt, Sport ist, dem einen Antrag zustimmen. Bei den restlichen Anträgen werden wir uns enthalten oder den Voten folgen, die wir schon im Wirtschaftsausschuss abgegeben haben. – Vielen Dank für die Aufmerksamkeit.

(Beifall bei der FDP)

Sechster Vizepräsident Dr. Wolfgang Heubisch: Bitte noch am Platz verbleiben. Herr Abgeordneter Mannes hat eine Zwischenbemerkung.

Albert Duin (FDP): Wie zu erwarten.

(Zuruf)

Gerd Mannes (AfD): Lieber Kollege Duin, Sie haben gerade ausgeführt, dass mit Venture Capital und Investitionen die Branche gefördert werden soll. Ich habe vorhin schon gesagt: Diese Förderung gibt es schon, nur ist sie eben nicht erfolgreich, weil offensichtlich nach falschen Kriterien gefördert wird. Da du das jetzt auch noch mal angebracht hast, frage ich jetzt: Wie soll denn das ausgestaltet werden, damit es erfolgreich sein kann?

Albert Duin (FDP): Als Erstes müsste es mal als Sport anerkannt werden. Wenn es als Sport anerkannt wird, dann wäre auch die Möglichkeit der Gemeinnützigkeit da; dann wäre es wirklich eine tragfähige Basis, dann könnte man vieles machen, und dann könnte man es auch fördern in jede Richtung.

Sechster Vizepräsident Dr. Wolfgang Heubisch: Vielen Dank, Herr Abgeordneter. – Weitere Wortmeldungen liegen mir nicht vor. Damit ist die Aussprache geschlossen, und wir kommen zur Abstimmung.

Die Fraktionen sind übereingekommen, dass über die Anträge "Gaming-Szene in Bayern", I bis VI, auf den Drucksachen 18/8235 mit 18/8240 gemeinsam und über den Antrag VII mit dem Untertitel "Lagebild zur Radikalisierung, Rassismus, Queer- und Frauenfeindlichkeit und Antisemitismus auf Online-Plattformen", Drucksache 18/8241, einzeln abgestimmt werden soll.

Ich komme zunächst zur gemeinsamen Abstimmung über die Anträge "Gaming-Szene in Bayern", I bis VI, auf den Drucksachen 18/8235 mit 18/8240. Zugrunde gelegt wird hier das Votum des jeweiligen federführenden Ausschusses.

Wer mit der Übernahme seines Abstimmungsverhaltens bzw. des jeweiligen Abstimmungsverhaltens seiner Fraktion im Ausschuss für Wirtschaft, Landesentwicklung, Energie, Medien und Digitalisierung bzw. im Ausschuss für Kommunale Fragen, Inne-

re Sicherheit und Sport einverstanden ist, den bitte ich um das Handzeichen. – Die Fraktionen der GRÜNEN, der SPD, der FREIEN WÄHLER, der CSU, der AfD und der FDP. – Wer ist dagegen? – Wer enthält sich? – Abgeordneter Plenk (fraktionslos). Damit übernimmt der Landtag diese Voten, das heißt, die sechs Anträge sind abgelehnt.

Nun lasse ich über den noch ausstehenden Antrag "Gaming-Szene in Bayern VII: Labgebild zu Radikalisierung, Rassismus, Queer- und Frauenfeindlichkeit und Antisemitismus auf Online-Plattformen", Drucksache 18/8241, abstimmen. Der federführende Ausschuss empfiehlt die Annahme des Antrags in geänderter Fassung. Im Einzelnen verweise ich hierzu auf die Drucksache 18/9867.

Wer dem Antrag mit den vorgeschlagenen Änderungen zustimmen will, den bitte ich um das Handzeichen. – Die Fraktionen der GRÜNEN, der SPD, der FREIEN WÄHLER, der CSU, der FDP und der fraktionslose Abgeordnete Plenk. – Wer ist dagegen? – Die Fraktion der AfD. – Wer enthält sich der Stimme? – Enthaltungen sehe ich keine. Damit ist diesem Antrag in geänderter Fassung zugestimmt worden.