

Abgeordnetenhaus BERLIN

17. Wahlperiode

Plenar- und Ausschussdienst

Wortprotokoll

Öffentliche Sitzung

Ausschuss für Sport

68. Sitzung

27. Mai 2016

Beginn: 11.01 Uhr
Schluss: 13.03 Uhr
Vorsitz: Karin Halsch (SPD)

Punkt 1 der Tagesordnung

Aktuelle Viertelstunde

Siehe Inhaltsprotokoll.

Punkt 2 der Tagesordnung

Aktuelles aus der Senatsverwaltung

Siehe Inhaltsprotokoll.

Vorsitzende Karin Halsch: Wir kommen nun zu

Punkt 3 der Tagesordnung

Besprechung gemäß § 21 Abs. 3 GO Abghs **0142**
E-Sport – Sportart anerkennen, fördern und ihre Sport
Chancen erkennen
(auf Antrag der Fraktion Bündnis 90/Die Grünen
und der Piratenfraktion)

Hierzu: Anhörung

Wird ein Wortprotokoll gewünscht? – Das ist der Fall, dann verfahren wir so. – Ich darf Herr Dr. Heiner Brandi, Direktor des Landessportbunds, begrüßen. Er ist uns vertraut. Zu ihm stoßen Herr Jan Dominicus, Pressesprecher der SK Gaming oHG und Herr Philip Brülke von der Meltdown Bar Berlin. Wir hatten ursprünglich noch eine Vertreterin aus der Wirtschaftsverwaltung eingeladen, aber sie ist offensichtlich nicht anwesend. – Möchten jemand den Antrag begründen? – Bitte, Herr Baum, Sie haben das Wort!

Andreas Baum (PIRATEN): Wir haben des Präsidenten gebeten, ein Gutachten zu diesem Thema zu beauftragen, unter andrem, weil wir gemerkt haben, dass sich in der letzten Zeit in diesem Bereich sehr viel tut. Wenn man genauer hinschaut, dann sieht man, dass Köln und Berlin im Moment tatsächlich eine Vorreiterrolle beim Thema E-Sport wahrnehmen. Guckt man sich dann noch die Verhältnisse etwas genauer an, dann ist es aus unserer Sicht durchaus geboten, sich mit der Frage zu beschäftigen, ob der E-Sport als Sportart anerkannt werden sollte. Gerade die letzten Tage und Wochen haben gezeigt, wie aktuell dieses Thema ist. Wenn man sich ansieht, dass zum Beispiel Schalke 04 gerade ein E-Sportteam gegründet hat, dann merkt man, dass das tatsächlich ein Punkt ist, über den wir sprechen sollten – auch im Hinblick auf die Gegebenheiten in Frankreich und in den USA, wo der E-Sport bereits als Sportart anerkannt wird. Das heißt, wenn Berlin seine in dieser Hinsicht sehr gute Ausgangsposition nicht unbeachtet lassen will, dann sollten wir uns darüber unterhalten, wie und unter welchen Rahmenbedingungen eine Anerkennung möglich wäre, welche Voraussetzungen es dazu braucht und wie wir insgesamt darüber ins Gespräch kommen können.

Vorsitzende Karin Halsch: Vielen Dank, Herr Baum! – Frau Schillhaneck hat nun ebenfalls die Gelegenheit, diesen Antrag zu begründen. – Bitte sehr!

Anja Schillhaneck (GRÜNE): Danke! – Wir möchten dem hinzufügen, dass wir den Eindruck haben, dass sich zwar gerade der E-Sportbereich in den vergangenen Jahren entwickelt hat, aber ansonsten auf der offiziell-administrativen Seite sehr stiefmütterlich behandelt worden ist. Man merkt das an Kleinigkeiten: Wenn man von E-Sport spricht, dann heißt es: Ach, Sie meinen die Ballerspiele? Und dann muss man antworten: Stopp, das meinen wir nicht! Die Kenntnis darüber, was das ist, ist nur sehr gering verbreitet. Deshalb möchten wir eine Debatte darüber, was eigentlich der Sportcharakter und möglicherweise das Förderungswürdige daran ist, und warum wir längst davon überzeugt sind, dass der E-Sport – entsprechend der Regularien auf Landes- und Bundesebene – tatsächlich als förderungswürdige sportliche Aktivität anerkannt werden muss. Leider stehen wir damit im politischen Raum noch sehr am Anfang, und deswegen wäre es sinnvoll, jetzt einfach mal einen Aufschlag zu machen, um dort ein bisschen Zug hineinzubekommen, in der Hoffnung, nicht mehr so lange auf ein gutes Ergebnis warten zu müssen.

Vorsitzende Karin Halsch: Vielen Dank, Frau Schillhaneck! – Wir beginnen nun mit unserer Anhörung. – Bitte, Herr Dr. Brandi, Sie haben als Erster das Wort!

Dr. Heiner Brandi (Landessportbund Berlin): Sehr geehrte Frau Vorsitzende! Sehr geehrte Damen und Herren! Erst einmal vielen Dank für die Einladung und die Gelegenheit, in diesem Ausschuss Stellung nehmen zu dürfen! – Die Anerkennung einer menschlichen Betätigung oder Aktivität als Sport ist keine staatliche Aufgabe, sondern sie obliegt dem organisierten Sport und wird in der Regel vom DOSB geprüft und entschieden. Das ist also eine Angelegenheit, die in der Autonomie des Sports geregelt wird. Die Landessportbünde können von

der Entscheidung des Deutschen Olympischen Sportbunds abweichen und eigene Entscheidungen treffen, aber sie folgen in der Regel der Position des DOSB. Der DOSB wiederum hat die Anerkennung von Sportarten an eine Aufnahmeordnung gekoppelt und bedient sich teilweise der Expertise der Deutschen Sporthochschule in Köln. Der Landessportbund hat ebenfalls eine Aufnahmeordnung, die sehr dezidiert ist. Diese Aufnahmeordnung sieht – unter anderem – Kriterien für die Anerkennung von Sportarten vor. – Ich darf einmal daraus zitieren:

Für die Definition des Begriffes „Sport“ gelten folgende Grundsätze:

- a) Die Tätigkeit muss eine eigene, sportartbestimmende motorische Aktivität eines jeden zum Ziel haben, der sie betreibt.

Die eigenmotorische Aktivität liegt insbesondere nicht bei Denkspielen, Bastel- und Modellbautätigkeit, Zucht von Tieren, Dressur von Tieren ohne Einbeziehung der Bewegung des Menschen und Bewältigung technischen Gerätes ohne Einbeziehung des Menschen vor.

- b) Die Ausübung der eigenmotorischen Tätigkeit muss Selbstzweck der Betätigung sein.

Ähnliche Kriterien hat auch der DOSB. Wenn man diese zugrunde legt und den Elektrosport betrachtet, dann muss man zu dem Ergebnis kommen, dass diese Kriterien nicht erfüllt werden. Soweit wir die Szene des Elektrosports beobachten und einschätzen können, finden da in der Regel kommerzielle Veranstaltungen statt, die nichts mit der Gemeinwohlorientierung und Gemeinnützigkeit zu tun haben. Aber der Landessportbund Berlin ist eine Dachorganisation für den gemeinnützigen Sport, was überhaupt erst einmal die Voraussetzung für die Anerkennung ist.

Neben der mangelnden Gemeinnützigkeit der Anbieter steht für den DOSB beim Elektrosport die Beherrschung von technischen Geräten im Vordergrund. Es geht um ein Spiel, das auf die Beherrschung der Soft- und Hardware ausgerichtet ist. Wir erkennen nicht, dass es dazu auch motorischer Fähigkeiten bedarf, also einer gewissen Feinmotorik, und wir erkennen nicht, dass solche Spiele auch körperliche Effekte hervorrufen, denn so etwas kann auch den Puls hochtreiben. Allerdings glauben wir nicht, dass das eine Sportausübung ist, und deshalb beabsichtigen wir auch nicht, den Elektrosport als Sportart anzuerkennen. Bisher liegen uns auch keine entsprechenden Anträge dazu vor. – Vielen Dank!

Vorsitzende Karin Halsch: Vielen Dank, Herr Dr. Brandt! – Bitte, Herr Dominicus, Sie haben das Wort!

Jan Dominicus (SK Gaming oHG): Uns als professionellem E-Sport-Team wird häufig von Fans oder auch von der Presse die Frage gestellt, ob das, was wir machen, eigentlich Sport ist. Bisher sind wir, wenn wir uns diese Frage auch selbst gestellt haben, zu dem Schluss gekommen, dass das für uns gar nicht so entscheidend ist, sondern mit den Leistungen, die unsere Spieler bringen und den Zuschauern, die diese würdigen, sollten wir selbstbewusst genug sein und sagen: Wir sind etwas Eigenes! Wir sind etwas, das sicher viele Elemente des klassischen Sports verkörpert, aber gleichzeitig viele Eigenschaften besitzt, die mit der Definition von

Sport im Sinne des Gesetzes auf den ersten Blick vielleicht nicht vereinbar sind. Unsere Einstellung, dass E-Sport in keine klassische Definition passt, hat sich bis heute nicht geändert. Doch mit der weiter fortschreitenden Popularität und Professionalisierung stößt auch der E-Sport in Bereiche vor, in denen sowohl spielerisch und wirtschaftlich als auch gesellschaftlich eine Unterstützung und Förderung gegebenenfalls sinnvoll und gerechtfertigt erscheint.

Nun zu dem, was uns zum Sport macht: Unsere Spieler befinden sich in einem Wettkampf mit Mannschaften aus der ganzen Welt. Sie arbeiten täglich an kleinsten Details, um ihre Leistungen zu optimieren. So ist das Training von Profi-E-Sportlern nicht vergleichbar mit der Freizeitbeschäftigung des Videospielens. Die Trainings sind genau geplant, zielorientiert und beschäftigen sich im täglichen Wechsel mit den verschiedenen Facetten des Spiels. So spielt neben genauen Kenntnissen der Spielmechanik selbstverständlich das strategische Denken, die Hand-Auge-Koordination und das Zusammenspiel der Mitglieder eine entscheidende Rolle. Dabei ist ein einfaches wiederholtes Spielen eines E-Sport-Titels für die Spieler weder gewünscht noch erfolgversprechend. In Absprache mit den Trainern gehen die Spieler methodisch vor und bereiten sich individuell auf jeden Gegner und verschiedene Spielfelder vor. Ein Training von E-Sport-Mannschaften ist von daher durchaus mit dem Training im klassischen Sport vergleichbar.

Der Erfolg der Teams hängt dabei ganz entscheidend von der Kommunikation ihrer Mitglieder ab. So ist für jede Mannschaft ein kontinuierlicher Austausch entscheidend. Zwar kann diese Kommunikation auch über Programme und online stattfinden, jedoch ist für ein optimales Training eine gemeinsame Vorbereitung in einem Trainingszentrum von großem Vorteil – unsere Profiteams machen das zum großen Teil.

Durch das Gutachten des WPD des Abgeordnetenhauses von Berlin zum Thema E-Sport geschriebene Urteil, welches Trainingsstätten für E-Sport mit Spielhallen gleichsetzt, ist die Gaming-Café-Kultur oder die Internetcafé-Kultur in Deutschland praktisch nicht existent. Im Vergleich dazu haben andere Länder diese Cafés als einen populären Treffpunkt für Menschen aller Generationen etabliert. Dieser Punkt ist für uns spannend und entscheidend, weil wir als Mousesports, das mit 18 deutschen Meistertiteln das erfolgreichste E-Sport-Team in Deutschland ist, vor inzwischen fast 15 Jahren aus einem Berliner Internetcafé entstanden sind. Damals wurde dieses Café zu einem populären Treffpunkt für Jugendliche, aus dem sich die besten fünf Spieler zusammengeschlossen haben. Daraus ist Mousesports entstanden. Diese Jugendlichen sind dann im Jahr ihres Zusammenschlusses Dritte bei den Weltmeisterschaften geworden, und das Team besteht bis heute.

Ein Punkt, der in dem Gutachten ebenfalls häufig erwähnt wurde, ist das Nichtbestehen eines Verbands, und da gibt es beim E-Sport in der Tat eine Menge Nachholbedarf. Soweit mir bekannt ist, gibt es weder auf Landes- noch auf Bundesebene Verbände, die mit den gemeinnützigen Verbänden etablierter Sportarten vergleichbar sind. Ich vermute, es fehlt die Motivation der Aktiven, sich einen Verband, ein allgemeingültiges Regelwerk und ein Ligen-System zu erschaffen. Ich vergleiche das mal mit einer anderen verhältnismäßig jungen Sportart, nämlich mit dem Beach-Volleyball, wo das Interesse der Aktiven, einen Verband zu gründen, viel größer ist, weil dadurch möglicherweise Spielstätten geschaffen werden. Es wird dort ein Ligen-System erschaffen, bei dem die Leute gegeneinander spielen können, und möglicherweise werden vom Verband auch Turniere veranstaltet und ein gültiges Regelwerk aufgesetzt. Diese Funktionen sind im E-Sport oftmals durch die Herausgeber des Titels oder von privatwirt-

schaftlichen Unternehmen vorgegeben. So können Mannschaften in allen bekannten E-Sport-Titeln häufig problemlos mit einem Knopfdruck Gegner finden und sich dann in einem Wettkampf messen. Das Regelwerk wird häufig von privaten Turnierveranstaltern gestellt und unterscheidet sich von Turnier zu Turnier. Durch das Fehlen eines Dachverbands gibt es beim E-Sport keine anerkannten Europa- oder Weltmeisterschaften. Mehrere Anbieter beanspruchen diese Titel für sich, was vielleicht mit dem Boxsport vergleichbar ist.

Zum einen ist dieser Zustand für die Freizeitspieler sehr komfortabel, da sich Mannschaften schnell zusammenfinden, gemeinsam spielen und trainieren können, aber zum anderen sind die Mannschaften dadurch häufig nur verhältnismäßig lose Zusammenschlüsse, die sich dann schnell neu orientieren. Das wirkt sich für uns als Profimannschaft nachteilig aus, weil so eine gezielte Nachwuchsförderung und ein gezieltes Scouting nur schwer möglich sind. Tatsächlich ist die Schwelle vom ambitionierten Freizeitspieler zum Profispieler sehr hoch. Die Durchlässigkeit aus den unteren Ligen in die höchsten Profiligen ist vergleichsweise gering.

Eine große Schwierigkeit, sehe ich bei der Diskussion, ob E-Sport nun ein Sport ist oder nicht, in der Abgrenzung zwischen den Videospielern, die lediglich zur Entspannung und zum Vergnügen spielen, und den ambitionierten Mannschaftsspielern, die mit dem Ziel antreten, Wettkämpfe zu bestreiten. – Ich vergleiche das mit dem Fußball: Egal, ob man als Fußballer in der Bundes- oder Kreisliga spielt oder mit Freunden auf der Wiese, man betreibt immer den Fußballsport. Beim E-Sport scheint mir diese Eigenschaft nur bedingt gegeben zu sein. Ein Großteil der Spieler, die mit Leidenschaft trainieren und sich gezielt verbessern möchten, bieten sicherlich viele Argumente, die sie zu einem Sportler machen. Allerdings sind die Spieler, die vielleicht nur am Abend noch eine Partie mit Freunden zum Abschalten spielen wollen, nicht unter diesem Begriff zusammenzufassen. Die Schwierigkeit liegt für mich darin, eine Grenze zu ziehen, wo E-Sport anfängt und das Spielen zur reinen Unterhaltung aufhört.

Abschließend möchte ich noch einmal auf den aktuellen Stand der E-Sports-Industrie in Deutschland eingehen, das sich im weltweiten Vergleich als eine der stärksten Standorte etabliert hat. Mit den Riot-Studios, den LCS-Mannschaften – also der League-of-Legends-Liga, die in Berlin ansässig ist –, den World Finals, die in Berlin mit einer der größten E-Sport-Agenturen – mit Freaks4U –, die ebenfalls in Berlin ansässig ist, ausgetragen wurden und mit Mousesports als Profimannschaft, die aus Berlin kommt, ist Berlin einer der bedeutendsten Standorte für den E-Sport geworden. Mit den Standorten Berlin und Köln, wo Unternehmen wie Turtle Entertainment oder ESL ONE in zwei Monaten in der Köln-Arena eine Veranstaltung durchführen werden, die schon jetzt fast ausverkauft ist, hat sich Deutschland eine führende Position auf diesem wachsenden Markt erarbeitet.

Die Debatte, ob E-Sport ein Sport ist und in dieser Form förderungswürdig, ist in anderen Ländern bereits offen mit dem Ergebnis geführt worden, dass beispielweise in den USA inzwischen Athletenvisa an E-Sportler vergeben werden und auch in Frankreich inzwischen E-Sportler als Sportler gelten. Um den Status als eines der führenden Länder in der E-Sport-Branche weiter auszubauen, halte ich es daher für sinnvoll, auch in der Politik offen darüber zu sprechen, E-Sports als Sportart anzuerkennen, zu fördern und Chancen zu erkennen, und gemeinsam Möglichkeiten zu finden, diesen Teil der Jugendkultur bestmöglich zu fördern.

Vorsitzende Karin Halsch: Vielen Dank für Ihre Stellungnahme! – Ich habe bei Herrn Baum und jetzt auch von Herrn Dominicus gehört, dass es ein Gutachten gibt. Haben Sie das netterweise auch den anderen Fraktionen zur Verfügung gestellt? – Es gab so ein bisschen Uneinigkeit, ob das allen bekannt ist. Herr Staszowski hat es. Das können wir vielleicht im Laufe der Debatte heute noch klären. Zumindest der Ausschussassistent hat es nicht. – Dann haben Sie jetzt das Wort, Herr Brülke!

Philip Brülke (Meltdown Bar Berlin): Danke schön! – Als Erstes möchte ich mich bzw. uns als Meltdown Bar vorstellen: Wir sind seit über drei Jahren nun in Berlin-Kreuzberg ansässig und haben die erste und derzeit noch einzige E-Sport-Bar, die sich auf den E-Sport konzentriert und nicht nur auf Videospiele an sich. Aus unserer Sicht hat das Wachstum von E-Sport gewaltige Ausmaße angenommen, gerade auch in Europa. Viele Profiteams kommen aus Europa. Es gibt viele deutsche Teams, die professionell spielen. Daher ist es eine wichtige Frage, ob es als Sport zählen sollte. Man braucht für die Ausübung des E-Sports eine hohe Konzentration, Selbstbeherrschung, taktisches Verständnis und auch einen schnellen und geschickten Umgang mit den Spielgeräten – ob das nun eine Maus, eine Tastatur oder ein Controller ist, sei dahingestellt, das kommt auf die jeweilige Disziplin an. Die meisten Spiele, die dabei gespielt werden, sind Mannschaftsspiele, was, wie ich finde, auch ein wichtiger Wert ist. Eine große Anzahl von Ligen wird in anderen Ländern organisiert, was in Deutschland leider noch fehlt bzw. nur auf europäischer Basis von privaten Personen oder Firmen gemacht werden kann.

Der Großteil der Unterstützung, die diese Spieler in Deutschland bekommen, geht nur über Sponsoring, indem sie gut spielen und als Profimannschaft auftreten, und daher natürlich nicht vom Land Berlin oder von Deutschland. Trotzdem ist es für diese Menschen, auch wenn es hier nicht als anerkannter Sport zählt oder gar als Beruf, viel Arbeit mit Training, das täglich wie bei einem Profisportler mehrere Stunden erfordert, um ständig auf einem Level mit der Konkurrenz zu sein, um sich damit seinen Lebensunterhalt aus eigener Kraft zu verdienen.

Natürlich kann man es nicht mit einem Fußballspieler gleichsetzen, der sich 90 Minuten körperlich komplett betätigt und quasi alles aus sich herausholt. Aber es gibt auf jeden Fall sehr viele Parallelen zu ziehen, wo der taktische Punkt und auch die körperliche Anspannung, die bei einem Profisportler da ist, fast gleichzusetzen ist mit der von jemandem, der einige Kilometer in 90 Minuten beim Fußballspiel rennt.

Ein großes Problem, das E-Sport innerhalb von Berlin und Deutschland nicht als Sportart gezählt wird, ist tatsächlich, dass die Verbände und Vereine fehlen. Es gibt keine oder geringere Möglichkeiten für junge Spieler, für Leute, die gern in den Profibereich des E-Sports wollen, dort einzusteigen, außer sich aus eigener Kraft zu Hause hinzusetzen und alles andere beiseitezulassen. Aber die Förderung fehlt dabei, auch das Verständnis von vielen Leuten, da es ja

dann doch als eher unsoziales Hobby für viele Leute gilt, die sich damit nicht auseinandersetzen. Wobei es natürlich an sich eine sehr soziale Richtung ist, in die der E-Sport geht, indem man mit Freunden spielt. Das ist ein gemeinsames Hobby, wo viele Leute sich treffen. Man sieht es z. B. auch bei uns in der Bar: Wir veranstalten wöchentlich Turniere – auf kleiner Ebene natürlich, weil uns die Räumlichkeiten dafür fehlen, um Tausende Leute irgendwo unterzubringen. Aber trotzdem kommt seit den drei Jahren jetzt wöchentlich eine Vielzahl von Leuten, die ihr Hobby, dieses Videospiel, das wir jeweils anbieten, ausüben. Durch eine Förderung, z. B. von Vereinen oder Verbänden, könnte man diesen Spielern größere Räume bieten, Trainingsräume für tägliche Übungen, die nicht nur darüber hinausgehen, abends in eine Bar zu gehen und da mit den Freunden zu spielen, sondern wirklich ein festes Training sind, um auch ihre Teams aufzubauen und zu festigen. Wie schon Herr Dominicus erwähnte, sind es oftmals sehr lose Teams, die sich schnell wieder auflösen, und damit könnte man dem entgegenwirken.

Ein wichtiger Punkt ist auch, dass die Videospiele als große Turniere mittlerweile in dieselbe Richtung gehen wie große Sportevents; z. B. die Weltmeisterschaft in League of Legends war in Berlin in der Mercedes-Benz-Arena und hat diese innerhalb von ein paar Minuten komplett ausverkauft, was natürlich der Wahnsinn ist für eine so große Halle, und hatte weltweit über 36 Millionen Zuschauer, live oder über das Internet. Solche Zahlen sollte man dabei auch nicht außer Acht lassen. Die Firma Riot Games, die diese Weltmeisterschaft in Berlin organisiert hat, hat ihren Sitz in Adlershof, wo sie auch wöchentliche Aufnahmen machen und immer Livezuschauer zu sich einladen.

Im Endeffekt kann ich nur sagen, dass E-Sport auf jeden Fall als Sport zählen sollte, um auch gefördert werden zu können, um kleinere Teams fördern zu können, um diese ganze E-Sports-Geschichte auf ein viel höheres Level zu bringen, und Berlin als Hauptstadt in Deutschland wäre als Vorreiter auf jeden Fall wichtig. – Danke schön!

Vorsitzende Karin Halsch: Vielen Dank, Herr Brülke, für Ihr Statement! – Wir treten jetzt in die Fraktionsrunde ein. Für Sie drei bedeutet das: Seien Sie bitte so freundlich und notieren Sie sich ein bisschen etwas; es könnten viele Fragen an Sie gerichtet werden! – Es beginnt Frau Möller von der Fraktion Die Linke.

Katrin Möller (LINKE): Vielen Dank! – Vielen Dank auch an die Anzuhörenden für die Aufklärung, die mir tatsächlich in vielen Bereichen noch fehlt! Auch ich bin eine von denen, die da eher Vorbehalte hat, die einfach darauf beruhen, dass ich als Sozialarbeiterin im Jugendbereich ganz andere Erfahrungen mit dem Sozialen der E-Spiele gemacht habe, nämlich die, dass meine Jugendlichen das nachts gespielt haben und morgens dann nicht mehr in die Schule gegangen sind – um auch einmal zu sagen, woher meine Vorbehalte kommen.

Ich habe diesbezüglich etliche Fragen. Wir reden hier immerhin über die Anerkennung einer Sportart, die im Folgenden durch öffentliche Mittel gefördert werden würde, wenn das so käme. Daher brauche ich noch einige Informationen. Ich habe jetzt verstanden, dass wir hier über den Profi-E-Sport reden und dass es eine relativ kleine Gruppe gibt, die das betreibt. Ich wüsste gerne: Wie ist da die Altersstruktur und die Geschlechterstruktur? Wie viele Menschen betrifft das in Berlin oder in Deutschland? Wissen Sie das? Wer finanziert diesen Menschen den Lebensunterhalt? Wenn hier, unter anderem auch in einer der Stellungnahmen, beschrieben wird, dass bis zu zehn Stunden am Tag trainiert werden muss, um ein bestimmtes Level

zu halten, frage ich mich schon: Können diese Leute denn davon leben? Wer finanziert das? Werden die auch gesponsert von der Branche? Welche Rolle spielt die Spieleindustrie überhaupt? Sind das bisher diejenigen, die das generell und ausschließlich finanzieren? Oder wie machen das die Spieler? Finanzieren die das privat, oder sind es die Eltern? – Das würde mich einfach vom Lebenspraktischen her noch interessieren.

Ein bisschen Angst hat mir auch gemacht, als Sie, Herr Brülke, beschrieben haben, dass es eine sehr wachsende Gruppe ist, dass es eine steigende Tendenz ist und hohe Ausmaße annimmt. Ich möchte wissen: Gibt es irgendwelche Überlegungen, wie Kinder-, Jugend-, Gesundheitsschutz gewährleistet werden? Ist das ein Thema in der Szene? Überhaupt: Wie kann man kontrollieren, was in diesen Netzspielen passiert? Gibt es irgendwelche Möglichkeiten der Kontrolle, oder ist das alles dem Selbstlauf überlassen?

Was die Definition betrifft, so haben Sie hier schon Aufklärung bereitet. Ein bisschen missverständlich war es für mich, dass Sie, Herr Dominicus, einerseits beschrieben haben, dass aus der Szene heraus gar nicht so das große Bedürfnis besteht, dass man Strukturen und Regelwerke, die für eine Förderung natürlich notwendig wären, gar nicht unbedingt will. Auf der anderen Seite haben Sie, Herr Brülke, beschrieben, dass Verbände und Strukturen fehlen. Diesen Widerspruch werden wir heute, glaube ich, nicht auflösen. Aber ich finde ihn tatsächlich ziemlich bezeichnend. Vielleicht können Sie dazu noch mal etwas sagen – auch im Bezug auf das, was Herr Brandi gesagt hat –, dass überhaupt noch keine Anträge aus der Szene selbst vorliegen, als Sport anerkannt werden zu wollen. Wie ist denn die Stimmung an der Basis? – Danke schön!

Vorsitzende Karin Halsch: Vielen Dank, Frau Möller! – Dann hat zunächst Herr Baum das Wort.

Andreas Baum (PIRATEN): Vielen Dank! – Ich beginne mal mit Fragen an Herrn Brandi: Mich würde interessieren, wie es in der Vergangenheit mit neuen Sportarten aussah. Was war die letzte neue Sportart, die vom DOSB anerkannt wurde? Haben Sie einem Verband auch schon einmal Unterstützung dabei angeboten, oder wie hat sich das gestaltet? – Dann haben wir hier ein Gutachten von der Sporthochschule Köln, die Sie ja auch erwähnten, deren Beurteilung da eine Relevanz hat, was ich grundsätzlich als positiv beurteilen würde, was eine Anerkennung angeht. Da würde ich fragen, ob Ihnen das vorliegt und, wenn ja, wie Sie das bewerten. Gerade zu dem Thema Körperlichkeit, das Sie ja ausgeführt haben, gibt es einige Ausführungen, wie z. B., dass es eben auch beim Schach, Billard, Motorsport schon eine gewisse Aufweichung dieser körperlichen Betätigung gegeben hat, wenn man das mit Fußballspielern vergleicht. Als Letztes: Wären Sie denn offen für Gespräche für eine Aufnahme bzw. für einen Antrag, wenn es denn dazu kommen sollte, dass es den dann mal gibt?

Dann würde ich gern fortfahren mit Herrn Dominicus: Wie beurteilen Sie den Standort Berlin, insbesondere auch im Vergleich mit anderen nationalen Standorten wie Köln oder der internationalen Konkurrenz, für den E-Sport-Bereich? Was bewerten Sie hier als besonders gut, und was fehlt Ihnen noch? – Und dann: Können Sie noch mal was zum Nachwuchs sagen? Gibt es beim Thema Nachwuchsgewinnung bestimmte Herausforderungen, die Sie haben? Wie gehen Sie mit dem Thema insgesamt um; gehen Sie offensiv damit um? Gehen Sie auf Spieler zu, oder kommen die hauptsächlich zu Ihnen? Bewerben die sich?

Zum Thema Jugendarbeit: Können Sie sich Jugendarbeit beim Thema E-Sport-Teams vorstellen? Wie gehen Sie mit den schon erwähnten Jugendschutzproblematiken um? Welche Probleme treten bei E-Sport-Teams, insbesondere bei internationalen Turnieren auf? Da gab es ja auch schon Berichte über die schlechte Organisation von Veranstaltungen, defizitäre Verpflegung und Ähnliches. Wie kann dem entgegengewirkt werden? – Und: Wie bewerten Sie den Einstieg von Schalke 04 in den E-Sport?

An Herrn Brülke habe ich die Frage: Wie würden Sie die Anerkennung von E-Sport bewerten? Welchen Stellenwert hätte eine Anerkennung für Ihren Betrieb, für Ihre Community und insgesamt für die Berliner E-Sport-Szene? Können Sie sich auch vorstellen, besondere Programme für Frauen und Mädchen anzubieten? Oder ist das bisher ein Bereich, der bei Ihnen schon eine Rolle spielt? – Als letzte Frage: Können Sie sich vorstellen, dass sich aus der Berliner Community heraus ein Verein oder Verband gründet, der dann z. B. einen entsprechenden Antrag auf Anerkennung stellen würde?

Vorsitzende Karin Halsch (SPD): Vielen Dank, Herr Baum! – Frau Schillhaneck!

Anja Schillhaneck (GRÜNE): Vielen Dank, Frau Vorsitzende! – Zunächst mal vielen Dank den Anzuhörenden für ihre Ausführungen! – Ich würde gern den Fokus ein Stück weit auch auf den Amateurbereich lenken: Profisport ist immer noch etwas mit sehr eigenen Regeln, und ich möchte vorab einmal darauf hinweisen, dass es natürlich einen Grund hat, warum wir Vertreter des Profisports hier sitzen haben – eben weil es an dieser Stelle wegen der mangelnden Anerkennung als Sport keine organisierten Vereine und Verbände gibt. Das heißt, wir hätten überhaupt gar keinen Ansprechpartner für diese Anhörung gehabt. Das ist so ein bisschen Catch-22: Einerseits wird die Kommerzialisierung des Feldes kritisiert; andererseits haben wir gar nicht die Möglichkeit zu gucken, wo es denn ein nichtkommerzielles, sportlich orientiertes Gaming und E-Sport-Betreiben gibt.

Sport ist – ich glaube, da herrscht auch in der wissenschaftlichen Landschaft Konsens – eine Sonderform von Spiel. Wie genau sich das jetzt definiert, da gibt es unterschiedliche Ansätze, ein paar etwas älter, ein paar etwas neuer. Ich würde mich eher auf die auf etwas neueren konzentrieren. Wenn wir aber Sport nach einer etwas neueren Definition als Sonderform von Spiel sehen, ist das eine recht weite Definition, wo ich nicht wirklich nachvollziehen kann, warum der DOSB und damit nachfolgend auch der Landessportbund festhält an diesem Kriterium b aus der Abgabenordnung des DOSB, dass die motorische Betätigung der Selbstzweck der Tätigkeit sein muss. – Sie haben das ja deutlich ausgeführt, und in der Tat: Das kann man, denke ich, bei den üblichen Spielen im Rahmen von E-Sport infrage stellen. Da würde ich ganz mit Ihnen mitgehen, Herr Dr. Brandi.

Die Frage aber, warum an diesem sehr antiquierten Kriterium festgehalten wird, würde mich mal interessieren. Denn es gibt eine ganze Hand voll von Sportarten, wo die motorische Betätigung selber nicht der Selbstzweck ist, sondern allerhöchstens Vermittlung, z. B. im Rahmen der einschlägigen Präzisionssportarten, angefangen beim Schießen über Billard, Boule und Pétanque. Die Beherrschung des Sportgeräts in möglichst guter Form, um das definierte Ziel zu erreichen, ist eigentlich Zweck der motorischen Tätigkeit. Inwiefern dann die Abgrenzung zur motorischen Tätigkeit „Beherrschung des Sportgeräts“, das zunächst mal an der Spielerin, am Spieler dran ist, nämlich die Eingabegeräte? Da sind wir noch gar nicht beim Teambildungselement, beim Trainingsaufwand usw., um auf einem bestimmten Niveau zu spielen,

sondern da gucke ich wirklich erst mal nur ganz basishhaft an, was das Element Sport daran ist.
– Da würde mich Ihre Einschätzung interessieren, Herr Dr. Brandi, warum das für andere Sportarten durchaus akzeptabel ist, für E-Sport aber nicht; warum das an der Stelle plötzlich ein Kriterium ist.

Man könnte sogar noch weiter gehen und mal ganz frech die Frage stellen, warum Skat, Bridge und Schach eigentlich als Sport gelten oder aber auch Motorsport. Warum ist das eigentlich Sport? – [Zuruf] – Das ist historisch, in der Tat, ein interessanter Einwurf! E-Sport hat noch gar nicht die Chance, historisch relevant als Sport wahrgenommen zu werden. Da sind wir bei dem Prozess: Wann wird eigentlich etwas als Sport wahrgenommen? – Wir haben etliche Bereiche – Beachvolleyball ist genannt worden, Snowboardfahren, BMX und Ähnliches –, die als Sport über den Weg anerkannt worden sind, dass es bereits bestehende Strukturen gab, die sich dem, was sich als Trendsport gerade in Jugendszenen entwickelt hat, angenommen haben. Im Bereich des E-Sports gibt es meiner Einschätzung nach nichts, und ich habe Sie auch so verstanden, dass insbesondere das Fehlen einer Vereins- und Verbandsstruktur auch ein Element der Beurteilung dessen ist, ob das ein Sport ist. Mich würde an der Stelle Ihre Einschätzung interessieren, ob aus Perspektive des Landessportbunds in dem Moment, in dem es z. B. ein geregeltes Amateursporttreiben nachweisbarerweise gäbe, es nicht möglich wäre, ähnlich damit umzugehen wie mit Schach und anderen Sportarten, wo wir ganz klar sagen können: Da steht die motorische Betätigung als Selbstzweck jetzt nicht im Vordergrund.

Ich frage auch vor einem anderen Hintergrund: In der Tat sind die Schwierigkeiten, die in vielen Bereichen mit dem Themenfeld Gaming verbunden sind – ich sage an der Stelle: Frau Möller und ich kennen uns aus dem Studium; wir sind nämlich beide Diplom-Erziehungswissenschaftlerinnen –, durchaus bekannt, haben aber nach Einschätzung vieler, die sich etwas intensiver mit dem Themenfeld, gerade als jugendkulturelles Merkmal, beschäftigen, damit zu tun, dass es eben auch gar keine anderen Möglichkeiten gibt, z. B. geregelt im Verein oder unter anderen Bedingungen, erst recht, seitdem Veranstaltungen im Bereich des Spiele-Café-Betreibens als Glücksspielorte eingestuft worden sind, wo unter 18-Jährige gar keinen Zutritt haben. Das ist ein weiterer Grund, warum wir eigentlich finden, so etwas wie eine Vereinsszene wäre hier ganz hilfreich, wo ich wieder den Punkt hätte: Wie könnten wir dazu kommen? – Das ist eine Frage an Sie alle.

Es gibt einen weiteren Punkt, den ich an der Stelle einwerfen würde; der bezieht sich auf eine Frage, die Frau Möller bereits gestellt hat: Geschlechterverhältnis. – Ich kann nur aus eigener Anschauung sagen: Ich habe nicht mehr die Zeit, auch nur auf Amateurniveau vernünftig regelmäßig teamorientiert zu spielen. Das ist wirklich eine Zeitfrage. Das kann ich aus eigener Anschauung bestätigen. Ich kann aber genauso gut das bestätigen, was viele über den Bereich E-Sport sagen: Es ist eine sehr stark männlich dominierte Szene in vielen Bereichen. Es gibt zwar einige Frauen, die sich, ähnlich wie im Billard, mittlerweile durchgesetzt haben, aber das ist ein sehr geringer Anteil. Was wir aus vielen anderen Sportarten kennen, ist, dass eine Öffnung über enge Szenen hinaus im Sinne von Geschlechtergerechtigkeit, im Sinne von Inklusion, im Sinne von Integration quer über die gesamte Gesellschaft vor allem über eine geordnete Vereinsarbeit stattgefunden hat. Es wäre natürlich in unserem Interesse, aus so einer gewissen Falle herauszukommen, die dann übrigens auch habitus- oder kulturbezogene Effekte auf die Szene und das Umgehen miteinander darin hat. Ich werfe hier mal das Stichwort Gamergate rein – Sie wissen genau, wovon ich rede. Das wäre natürlich eine Frage, wo wir

gerne nach vorne gucken würden, und weswegen wir auch von unserer Seite aus das mit betreiben wollen, eine vernünftige Positionierung zum Thema E-Sport zu haben. Also noch mal die Frage an Sie: Wie können wir gerade im Amateurbereich eventuell zu einer Vereinsarbeit kommen? Sehen Sie da Chancen? Was brauchte es dafür? – Es geht ja bei der Frage der Anerkennung längst nicht einfach darum, ob es Landesgeld gibt, sondern vor allem darum, wie das mit der Gemeinnützigkeit, mit Sportstätten und Ähnlichem ist. Was wären dafür die Voraussetzungen? – Danke!

Vorsitzende Karin Halsch: Vielen Dank! – Dann folgt jetzt Herr Buchner von der SPD-Fraktion.

Dennis Buchner (SPD): Vielen Dank, Frau Vorsitzende! – Es ist schon ganz viel gefragt und gesagt worden. Die Frage, ob das jetzt Sport ist, ist ja sehr philosophisch. Wo beginnt das eigentlich? Ich finde, es gibt auch relativ überzeugende Definitionen, die von körperlicher Ertüchtigung handeln oder vom Erhalt der Gesundheit handeln, aber auch von Gemeinschaft, Fairnessvermittlung, Wertevermittlung und Ähnlichem. Ich teile die Einschätzung, dass auch auf E-Sport das eine oder andere davon zutrifft und dass man zu dem Schluss kommen kann, dass das auch sportliche Ertüchtigung ist. Ich stelle mir allerdings die Frage, ob alles, was vielleicht sportliche Ertüchtigung ist, auch sportlich förderungswürdig sein muss, weil ich glaube, dafür gibt es zu Recht noch ein paar andere Kriterien, und mich würde schon von Ihnen interessieren, warum eigentlich die Anerkennung der sportlichen Förderungswürdigkeit angestrebt wird. Das habe ich noch nicht ganz verstanden.

Ansonsten ist von Frau Schillhaneck ganz viel gesagt worden zu den Verbands- und Vereinsstrukturen, die ja im Wesentlichen die Grundlage von Sportförderung in Deutschland sind und, wie Herr Brandi zu Recht betont hat, vom Autonomiestatus des Sports, also der Möglichkeit von organisierten Sportverbänden und organisierten Sportvereinen mit staatlicher Unterstützung, aber doch eigenverantwortlich selbst entscheiden zu können. Da würde mich dann auch noch interessieren – wenn man es ein bisschen überspitzt formulieren würde –, was denn die Bereitschaft des E-Sports wäre, sich an der Stelle zusätzlich einzubringen. Denn wir wissen ja, dass über die Vereinsstrukturen im Sport unendlich viel auch noch für die Gesellschaft geleistet wird. Der ganze Bereich, was Fitness und Gesundheit angeht, ist das eine; aber dass ganze Generationen Integration im Sport erfahren haben, ist ein weiter Bereich. Inklusion ist ein großes Thema – übrigens eins, wo ich sogar glaube, dass der E-Sport einen Beitrag leisten könnte, weil er eben nicht so stark auf Körperliches setzt. Insofern würde mich da das eine oder andere noch in Ergänzung von Ihnen interessieren.

Vorsitzende Karin Halsch: Vielen Dank! – Dann Herr Trapp von der CDU-Fraktion.

Peter Trapp (CDU): Schönen Dank, Frau Vorsitzende! – Durch die beiden Vorträge – erst mal recht herzlichen Dank! – ist mein Wissensstand über E-Sport wesentlich erweitert worden. Allerdings habe ich da noch einige Fragen: Sie sprachen sehr viel von Profimannschaften, und da würde mich natürlich interessieren, wie Profimannschaften organisiert sind – in GmbH & Co KGs, in gemeinnützigen Organisationen? Welche Organisationsform der Profibereich hat. Hat der Profibereich dann auch – in Anführungszeichen – Amateure, die sich über Jugendarbeit in Wettkampfklassen unterscheiden? – Gerade im Jugendbereich haben Sie auch angedeutet, dass man das mehr als lose Verbindung sehen kann, und da würde mich auch interessieren, wie die Fluktuation ist, wie der Umschlagsfaktor, könnte man sagen, ist:

Wie oft kommen Jugendliche, wie oft gehen sie? Wie kommen sie wieder zurück? Oder ist das nur eine periodische Sache, die man anstreben kann, wenn man eine bestimmte E-Sportart betreibt, die dann irgendwann mal nicht mehr weiterentwickeln ist, weil man einen bestimmten Leistungsstand erreicht hat, und dass man dann frustriert ist?

Das ist nämlich die zweite Frage, die ich dann noch habe: Sind die Regeln, die sich Ihre Profis und Amateure geben, dauerhaft oder nur temporär für einen Wettkampf? Also die Mannschaften treten zu einem Wettkampf an, dann gebe ich temporär eine Regelung vor? Oder ist die Regelung dauerhaft, also dass auch im nächsten Jahr nach den gleichen Regeln gespielt wird? Oder ist die Technik nachher so weit fortgeschritten, dass ich jedes Mal wieder neue Regeln aufstellen muss? – Daher glaube ich, dass es in dieser Situation wichtig ist, dass man – und das hat meines Erachtens auch Herr Brandi festgestellt – Regeln in einem Verband dauerhaft konstituiert und dann auch versucht, wenigstens initiativ mal an den Landessportbund oder den Deutschen Olympischen Sportbund heranzutreten, ob es eine Chance gibt, in diesen Bereich aufgenommen zu werden, um dann die Situation der Förderungswürdigkeit zu erlangen. Denn so, wie es zurzeit aussieht, sehe ich eigentlich nur eine Wirtschaftsförderung, weil es Limiteds sind, Gesellschaften, und nicht Sportvereine, die sich für die Gemeinnützigkeit und, wie auch Herr Buchner sagte, für die Gesellschaft einsetzen.

Vorsitzende Karin Halsch: Vielen Dank! – Weitere Wortmeldungen habe ich jetzt in der ersten Runde nicht. Dann würden wir zur Beantwortung übergehen. – Herr Dr. Brandi, Sie haben das Wort!

Dr. Heiner Brandi (Landessportbund Berlin): Ich darf noch mal vorausschicken, wer wir als Landessportbund Berlin eigentlich sind: Wir sind die Dachorganisation des gemeinnützigen Amateursports im Land Berlin, und bei uns sind z. B. die Profiabteilungen von Sportvereinen gar nicht Mitglied. Also weder Hertha noch die anderen Profivereine sind Mitglied im Landessportbund Berlin.

Unsere Entscheidungen treffen wir aus dieser Identität heraus. Natürlich beobachten wir, was sich in der Szene tut, und wir sehen, dass es enorme Wachstumsraten gibt und sehr viele junge Leute spielen. Wir könnten es uns leicht machen und sagen, wir nehmen alles auf. Dann haben wir nicht mehr 600 000 Mitgliedschaften in Berlin, sondern vielleicht 700 000 Mitgliedschaften. Das würde aber unsere Identität infrage stellen. Deshalb halten wir an Kriterien fest – das war Ihre Frage, Frau Schillhaneck –, die den Sport, wie wir glauben, auf eine sinnvolle Art und Weise definieren.

Auch das Gutachten, das Ihr wissenschaftlicher Dienst angefertigt hat, kommt zu dem Ergebnis, dass es keine absolut gesetzte, von allen akzeptierte Definition von Sport gibt. Wir versuchen dennoch, es einzugrenzen und zu definieren. Demgegenüber halten wir den E-Sport natürlich auch für eine Betätigung, bei der körperliche oder geistige Leistungen erbracht werden, aber es wird eben keine unmittelbare Leistung in natura erbracht, sondern, wenn man so will, auf einen Datenverarbeitungsvorgang, ein Softwareprogramm eingewirkt. Dabei wird eine entsprechende Geschicklichkeit entwickelt. Natürlich hat das kognitive Effekte, das wird gar nicht infrage gestellt, aber es ist sozusagen nicht der Selbstzweck einer körperlichen Betätigung. Hinzu kommt der Aspekt, dass diese ganze Szene stark kommerziell geprägt ist, dass auch wirtschaftliche Interessen dahinterstehen, und das ist mit den Grundsätzen des Landessportbundes Berlin nicht kompatibel. Ich bitte um Verständnis, aber das macht unsere Identität und unser Selbstverständnis aus. – Wir sind offen für Gespräche, unterhalten uns mit vielen gesellschaftlichen Gruppen und würden uns natürlich auch mit E-Sportlern, in welcher Form auch immer, unterhalten.

Hinter Ihrer Frage, Herr Baum, welche Sportarten zuletzt anerkannt worden sind, steckt vielleicht die Annahme, wir würden ganz konservativ am Bestehenden festhalten und uns quasi nicht weiterentwickeln. Das ist aber nicht der Fall. In der letzten Zeit ist auch vom DOSB eine ganze Reihe von Sportarten anerkannt worden. Dazu zählen z. B. Futsal und Floorball, eine Variante, die zwischen Hockey und Eishockey angesiedelt ist. Wir sind im Augenblick im Aufnahmeprozess von Cheerleading und Cheerdance. Dieser Aufnahmeprozess ist genau geregelt, unsere Mitgliedsorganisationen haben ein Mitspracherecht. In diesem Prozess befinden wir uns gerade.

Die Frage von Frau Schillhaneck – Warum wird hier an antiquierten Kriterien festgehalten? – ist zum Teil schon beantwortet. Zum Teil ist die Beantwortung aber schwierig, wenn man an Fälle denkt wie Motorsport oder Schach. Sie haben auch das Beispiel Bridge genannt. Bridge ist in Deutschland keine anerkannte Sportart – Schach ist es, das hat aber historische Gründe. Meines Wissens war der Schachverband Gründungsmitglied des IOC und des Deutschen Olympischen Sportbundes und genießt sozusagen Bestandsschutz. Bei anderen Sportarten gibt es entsprechende Gerichtsurteile, die auch in dem Gutachten erwähnt sind. Die haben wir natürlich zu beachten. Es gibt also Grenzfälle, mit denen wir leben müssen. – Ich glaube, die Fragen, die an mich gerichtet waren, habe ich damit beantwortet.

Vorsitzende Karin Halsch: Machen Sie weiter, Herr Dominicus? – Bitte sehr!

Jan Dominicus (SK Gaming oHG): Ich hoffe, ich habe bei den vielen Fragen nicht den Überblick verloren. Ich glaube, die ersten Fragen waren von Frau Möller. Sie haben gesagt, Sie haben andere Erfahrungen gemacht: dass es bei Ihnen viele Jugendliche gibt, die die Nächte durchspielen. Das betrifft uns als Profiteam nicht direkt. Ich kann mir vorstellen, dass

das ein Problem ist, allerdings habe ich schon in der Stellungnahme gesagt, dass das Training immer sehr geplant abläuft. Die Spieler haben einen Wochenplan, der immer von Sonntag bis Donnerstag geht und sich zwischen 14 Uhr und 22 Uhr abspielt. Das geht jede Woche so, es sei denn, die Spieler sind auf Turnieren unterwegs. Dass sich das Training zwischen 14 Uhr und 22 Uhr abspielt, liegt vor allem daran, dass die Trainingspartner aus verschiedenen Zeitzonen kommen und es sich so eingebürgert hat, dass man in diesen Zeiten am leichtesten Sparringspartner trifft.

Zum Alter und der Geschlechterstruktur: Momentan ist unser jüngster Spieler 19 Jahre alt und der älteste 26 Jahre. Der Jüngste hat im vergangenen Jahr das Abitur abgeschlossen. Damit komme ich zu Ihrer nächsten Frage, zur Finanzierung des Lebensunterhalts, weil sich gerade bei ihm die Frage gestellt hat, ob er jetzt nach dem Abitur mit dem Studium anfängt. Er ist nach Wiesbaden umgezogen, eigentlich zum Studieren, und hat dann von uns das Angebot bekommen, bei uns mitzuspielen. Dann hat er mit seinen Eltern besprochen: Starte ich jetzt mit meinem Studium oder setze ich ein oder zwei Jahre, je nachdem wie es läuft, voll auf die Karte, E-Sport professionell zu spielen? – Man muss das abwägen, weil, dadurch dass man Profi-E-Sportler wird, eine Lücke in der Ausbildung entsteht. Allerdings verdienen die Spieler – wenn wir von den absoluten Spitzenspielern reden – inzwischen Beträge, mit denen man den Rest des Studiums finanzieren kann, wenn man mit dem E-Sport fertig ist.

Die Finanzierung setzt sich folgendermaßen zusammen: Die Spieler bekommen von uns ein Gehalt. Wir verkaufen Merchandise – virtuelles und klassisches. Wir haben Pullover, T-Shirts und Mützen, die man kaufen kann. Dazu gibt es virtuelles Merchandise: Das können Sie sich so vorstellen wie ein Fußballtrikot, allerdings können Sie es nicht wirklich anziehen, sondern nur Ihre Spielfigur. Sie laufen dann in der virtuellen Welt mit diesem Trikot herum. – Dazu kommen Preisgelder; und so setzen sich die Verdienste der Spieler zusammen. Sponsoring ist die Haupteinnahme des Teams. Wir haben z. B. Trikots mit einem Brustsponsor und werben auf unserer Homepage für Unternehmen, hauptsächlich für technische. Unser Hauptsponsor ist z. B. ein Hersteller von Mäusen und Tastaturen, dann haben wir einen Sponsor, der Headsets, und einen, der Bürostühle herstellt, die speziell für das Computerspielen gemacht werden.

Zum Thema Jugendschutz: Wir haben verhältnismäßig wenig Einfluss auf den Jugendschutz. Wir spielen verschiedene Titel: Counter-Strike ist freigegeben ab 16 Jahren, das spielt bei uns natürlich niemand, der unter 16 Jahre alt ist. Unsere anderen Titel sind ab 12 Jahren freigegeben wie League of Legends oder ohne Altersbeschränkung wie FIFA. Wie gesagt, der Jüngste ist bei uns momentan 19 Jahre alt. – Jugendschutz liegt eher im Verantwortungsbereich desjenigen, der die Spiele überträgt, oder des Veranstalters der Turniere. Meiner Erfahrung nach ist bei diesen Events wie z. B. in der Kölnarena sehr streng geregelt, dass keine Jugendlichen unter 16 Jahren Zutritt haben. Allerdings ist es wie in vielen anderen Bereichen des Internets schwierig, zu kontrollieren, wer die Inhalte konsumiert.

Zu den Verbänden habe ich mich vielleicht etwas ungeschickt ausgedrückt. Es ist nicht so, dass das abgelehnt wird und die Leute kein Interesse an den Verbänden hätten. Es ging mir eher darum, dass bisher die Notwendigkeit gefehlt hat. Die Vorteile, die ein Verband mit sich bringt, wie Spielflächen, Spielgeräte, Organisation etc. sind bei dieser neuen Sportart oft schon gegeben, daher fehlt den Leuten vielleicht die Motivation oder der Antrieb, einen Verband aufzubauen. Aus unserer Sicht wäre es definitiv wünschenswert, wenn es einen Verband

gäbe und auch kleinere Vereine, die gegebenenfalls Spieler ausbilden. Ich würde mich freuen, wenn es eventuell in klassischen Sportvereinen eine E-Sport-Abteilung geben würde, die ein zielgerichtetes Training mit den Spielern anbietet, woraus gegebenenfalls irgendwann auch Spieler für uns heranwachsen würden.

Geschlechtsstruktur – das habe ich vergessen –: Bei uns spielen momentan keine Frauen. Nicht, weil wir es nicht möchten! Wenn es ein Mädchen oder eine Frau gäbe, die international oder auf einem so hohen Niveau spielen würde, dass sie uns spielerisch-sportlich weiterbringt, würden wir sie natürlich gern bei uns aufnehmen. Das Kriterium ist Leistung und nicht, welches Geschlecht man hat.

Wie beurteilen Sie den Standort Berlin? – Die beiden Standorte Berlin und Köln sind durch viel Pionierarbeit entstanden und entwickelt worden. Wie wichtig der Standort Berlin ist, hat man auch an dem begeisterungsfähigen Publikum bei den World Finals gesehen. Da haben zwei koreanische Mannschaften gegeneinander gespielt, trotzdem war das Event ratzatz ausverkauft, und die Leute haben mitgefiebert und sind mitgegangen. Wenn tatsächlich einmal eine Mannschaft, die zumindest zum Teil aus deutschen Spielern besteht, hier in Berlin spielen würde, wären die Emotionen wahrscheinlich noch ausgeprägter.

In diesem Zusammenhang fällt mir z. B. ein, dass ein ziemlich populärer League-of-Legends-Spieler aus Russland nicht mehr an der League-of-Legends-Meisterschaft in Berlin teilnehmen kann, weil er keine Arbeits- oder Aufenthaltsgenehmigung bekommen hat. Das gefährdet wahrscheinlich ein bisschen die weitere Ausrichtung solcher Events. Ansonsten liegt darin eine Menge Potenzial, aber man muss die Spieler vielleicht dahingehend etwas schützen. Es wurde auch die Frage gestellt, wieso wir uns eine Förderung wünschen. Uns als Profiteam geht es nicht darum, irgendwo Fördermittel oder geldwerte Mittel für uns abzuholen, sondern eher darum – es fällt mir immer schwer, das korrekt auszudrücken –, die Rahmenbedingungen so zu gestalten, dass wir professionell arbeiten können und unsere Spieler immer eine sichere Aufenthaltsgenehmigung für die Dauer eines Wettkampfs haben. Dazu kommen wahrscheinlich noch arbeitsrechtliche Fragen, die beim E-Sport noch anders gehandhabt werden als z. B. im Profifußball. Um solche Dinge geht es uns.

Nachwuchsgewinnung: Wie rekrutieren wir Spieler? Wo finden wir sie oder kommen sie zu uns? – Wir haben den Anspruch, die besten deutschen Spieler im Team zu haben und mit ihnen international Erfolg zu haben. Wir schauen bei anderen Teams, die auch bei Wettkämpfen in niedrigeren Ligen antreten, suchen uns die spielerisch und charakterlich passenden Spieler und sprechen sie konkret an, ob sie Interesse haben, bei uns zu spielen. Man kann es vielleicht mit dem Fußball vergleichen, mit einem Bundesligaverein und einem Spieler, der schaut, dass er zu einem Verein kommt, der international spielt. Da wir momentan das einzige Team aus Deutschland sind, das an allen großen internationalen Wettbewerben teilnimmt, ist das der Anreiz, mit dem wir die Spieler für uns gewinnen wollen. – Ob Jugendarbeit vorstellbar ist? Vorstellbar mit Sicherheit, weil es für uns gar nicht so einfach ist, talentierte Spieler zu finden. Allerdings sind wir – das beantwortet schon eine der weiteren Fragen – natürlich ein profitorientiertes Unternehmen, und bis jetzt ist so eine Art von Jugendarbeit, was Räumlichkeiten und Trainer angeht, einfach nicht wirtschaftlich für uns.

Sie hatten noch nach den Veranstaltern gefragt. Tatsächlich sind die Veranstalter gerade der Turniere, an denen wir teilnehmen, genau wie die Teams und die Spieler wesentlich professioneller geworden – gerade Riot Games oder auch die ESL, die die größten Turniere in Deutschland veranstalten. Es wird sich bis ins letzte Detail um die Spieler gekümmert, von Anreise über Unterkunft bis zur Verpflegung. Das ist alles gewachsen. Wenn ein Veranstalter negativ auffällt, was, glaube ich, im letzten Jahr einmal der Fall war, nehmen die guten Teams und Spieler nicht mehr teil, und so fallen diese Veranstalter dann aus der Branche heraus.

Zu Schalke 04: Das ist für uns natürlich gut, das bringt eine Menge Aufmerksamkeit mit sich. Wie ich das versteh – ich habe da ganz gute Verbindungen –, ist das Engagement langfristig angelegt. Der FC Schalke 04 legt viel Wert darauf und wird sehr viel Energie darauf verwenden, dass E-Sport eine Anerkennung als Sport bekommt. Das hat erstens damit zu tun, dass es nicht zu den Werten des FC Schalke 04 als Sportverein passen würde, wenn E-Sport keine Sportart wäre. Der Verein tritt nur in Sportarten an und sieht E-Sport als Sportart. Daneben sind für Schalke noch andere Punkte relevant: Arbeitsrechtlich sind sie aus dem Fußball gewohnt, dass sie mehrere befristete Verträge mit ihren Profifußballern abschließen können. Das können sie jetzt im E-Sport nicht.

Eine Frage, die für mich schwierig zu beantworten ist, ist: Was bräuchte es für einen Verband? – Das ist ein Thema, mit dem ich mich erst genauer auseinandersetzen müsste, um beurteilen zu können, welche Punkte dabei relevant wären.

Thema Integration im E-Sport: Wir haben momentan in unserem Team einen Holländer, einen Bosnier und drei Deutsche. Andere Teams sind sehr international. Wir hatten aber immer viele Spieler mit Migrationshintergrund bei uns. Es war bisher nie ein Thema, dass jemand ausgesgrenzt würde. Das geht wirklich nach dem Leistungsprinzip.

Die Frage zu den Profimannschaften: Sie sind profitorientiert und nehmen auch an Wettbewerben von Veranstaltern teil, die genauso profitorientiert sind.

Die Fluktuation ist ganz unterschiedlich. – Meinen Sie konkret, wie die Fluktuation bei uns bei den Spielern ist oder wie die Fluktuation zwischen verschiedenen Spieletiteln ist? – [Peter Trapp (CDU): Zwischen Titeln und Spielern!] – In unserem Team ist es ganz unterschiedlich. Wir hatten Leute, die elf Jahre bei uns waren und auch verschiedene Spieletitel professionell gespielt haben. Zu den Titeln, die bei uns die größte Rolle spielen: League of Legends ist der jüngste, das wird seit 2009 gespielt. Alle anderen Spiele, die wir spielen, sind wesentlich älter, in verschiedenen Versionen zugegebenermaßen. Sie entwickeln sich technisch weiter, dann gibt es ein Update, die Version 2.0 usw. Counter-Strike, das momentan unser erfolgreichster Titel ist, gibt es seit dem Jahr 2000, also inzwischen 16 Jahre. In StarCraft II stellen wir den Deutschen Meister. StarCraft gibt es seit 1998, und es hat immer noch eine treue Fangemeinde. – Wie schnell die Spieler zwischen einzelnen Titeln wechseln, kann ich Ihnen nicht sagen, aber es ist nicht so, dass jemand, der bei uns Profi-Counter-Strike-Spieler ist, nach einem Monat oder einem halben Jahr sagt: Ich habe keine Lust mehr, Counter-Strike zu spielen, ich möchte jetzt einen anderen Titel spielen und da Profi werden. – Es ist ungefähr damit vergleichbar, dass ein Fußballnationalspieler sagen würde, ich höre mit Fußball auf und werde jetzt Handballnationalspieler. Das ist schwer vorstellbar. Es ist nicht unmöglich, aber

tatsächlich schwierig. – Die Regeln sind prinzipiell immer ähnlich, aber mit technischen Entwicklungen gibt es auch Änderungen im Detail. Das Spielprinzip bleibt aber eigentlich immer dasselbe.

Die Wirtschaftsförderung habe ich am Rande angesprochen. Ich bin gekommen, um zu erklären, was wir als Profimannschaft machen. Mir geht es nicht darum, dass wir als Profimannschaft dringend Fördermittel benötigen würden, sondern eher darum, dass für uns irgendwann wichtig werden könnte, dass die Rahmenbedingungen so sind, dass wir unser – im Grunde – Geschäft als Profimannschaft weiter betreiben können im Rahmen solcher Bedingungen, wie sie auch in anderen Sportarten wie Fußball beschaffen sind.

Vorsitzende Karin Halsch: Vielen Dank, Herr Dominicus! – Wir kommen zu Ihnen, Herr Brülke. Bitte sehr!

Philip Brülke (Meltdown Bar Berlin): Als erstes komme ich zu den Fragen von Frau Möller. Was Sie angesprochen hatten, das Nachts-Spielen und das Dann-nicht-zur-Schule-Gehen, ist tatsächlich ein Problem, was aber auch daran liegt, dass es teilweise keine anderen Möglichkeiten gibt, diesen Sport überhaupt zu trainieren. Wenn die Leute in die Schule gehen, sind sie bis zum Nachmittag dort, haben danach ihre Hausaufgaben, die sie erfüllen sollten, und wenn überhaupt, besteht danach die Möglichkeit, zu spielen und sich online mit Freunden in Kontakt zu setzen, und dies auch nur am eigenen PC zu Hause. Ich finde es sehr wichtig – deswegen sitze ich auch hier – anzusprechen, dass es keine Amateurförderung gibt. Es gibt die Profispieler und Profiteams, wie Herr Dominicus erläutert hat, und um dort hineinzukommen, muss man ein sehr hohes Level haben. Wenn es Vereine geben würde, könnten Eltern ihre Kinder dort hinschicken – so wie ich als Kind von meinen Eltern in den Fußballverein geschickt wurde, weil ich es gern wollte. Wenn es Räume und Trainer dafür geben würde, die diese Jugendarbeit leisten, und man merkt, das Kind hat wirklich großes Interesse daran, dann könnte man es dort hinschicken. Dann kann das Kind den E-Sport tagsüber ausüben und muss sich nicht nachts hinsetzen – dann hat man darüber die Kontrolle.

Eine generelle Altersschutzkontrolle ist z. B. für mich oder die Firmen, die dahinterstecken, so gut wie nicht möglich, weil die Inhalte nun einmal im Internet zugänglich sind, so wie alles im Internet für Jugendliche meist zugänglich ist, gerade durch Smartphones und Tablets, wo noch weniger Kontrollmöglichkeiten für Eltern bestehen. Im Endeffekt bleibt es aber die Aufgabe der Eltern, sich darum zu kümmern, ob das, was ihr Kind spielt oder im Internet anschaut, überhaupt altersgerecht ist. Da können wir oder die Firmen nicht viel machen. Gerade durch eine Förderung von Jugendarbeit, um z. B. die Räume zu stellen, würde man so etwas besser unter Kontrolle haben. – In die Meltdown Bar lassen wir keine Jugendlichen unter 18 Jahren herein. Das heißt, bei uns kann zwar alles gespielt werden, egal welche Altersstufe, aber die Leute kommen überhaupt erst ab 18 Jahren rein. Wir kontrollieren das an jedem Tag, an dem wir geöffnet haben. Allein dadurch fehlt jüngeren Leuten die Möglichkeit zu trainieren – außer allein, zu Hause vor dem PC und nachts.

Von vielen kam die Frage, wie es mit Frauen im E-Sport-Bereich aussieht. Von unseren Gästen kann ich sagen, dass wir eine sehr hohe Frauenquote haben: Bis zu 50 Prozent der Gäste sind mittlerweile Frauen. Wir sind 5 Mitarbeiter, davon 3 Frauen, die selbst ein hohes Interesse am E-Sport haben. Generell ist es aber für Mädchen schwer, in den E-Sport hineinzufinden, denn bei vielen Leuten besteht das Interesse erst im fortgeschrittenen Alter, da man als

Kind oder Jugendlicher nur zu Hause spielen, höchstens mal bei einem Freund oder eben im Internet zuschauen kann und sich überhaupt keine Trainingsmöglichkeit bietet. Ich glaube auch, dass sich viele Frauen – durch dieses, ich sage mal Vorurteil, aber es ist so, dass im Profibereich hauptsächlich Männer spielen – nicht sicher genug fühlen, um sich hinzusetzen und zu sagen: Wir trainieren jetzt, wir gründen ein Frauenteam! – Wobei es bei uns, wie gesagt, viele weibliche Gäste gibt und auch viele Spielerinnen an den Turnieren teilnehmen, dies aus voller Überzeugung machen und sich genauso gut in das E-Sport-System einfinden wie Männer. Da sehe ich kein Problem, sobald E-Sport etwas öffentlicher gestaltet wird und auch für jüngere Leute zugänglich ist, sodass sich dies sehr schnell dahingehend entwickeln würde, dass es viel mehr Frauenteams gibt.

Herr Buchner hatte nach den Förderungsmöglichkeiten gefragt. Das Wichtigste wäre eine Förderung im Amateurbereich. Mir geht es nicht um den Profitbereich und darum, dass größere Teams oder eine Spielefirma noch mehr Geld bekommen, sondern hauptsächlich darum, dass sich im Amateurbereich Möglichkeiten auftun. Worin eine Förderung bestehen könnte? Man nimmt eine größere Halle, ein Verein richtet sich dort ein und sagt: Hier können Jugendliche von 12 bis 18 Jahren mit ihren Teams trainieren. Das würde auch dazu führen, dass die Teams nicht so schnell wechseln würden, sondern dass sich größere Strukturen bilden würden, wo man sagen kann, ein Verein steht hinter den Mannschaften und den Spielern und gibt ihnen die Möglichkeit zu trainieren, um dann vielleicht auch Einfluss auf den großen Bereich zu nehmen, der hauptsächlich von den Spielefirmen selbst und den Sponsoren dominiert wird, und zu sagen: Wir als Verein haben ein Profiteam, das hart trainiert und es auch in die Turniere hinein schafft. Oder der Verein veranstaltet sogar eigene Turniere, die nicht profitorientiert sind, sondern darauf ausgelegt, dass sich Leute miteinander messen können – nicht auf dem höchsten Niveau, sodass nur Profiteams aus Korea kommen, die sowieso gewinnen würden, sondern dass man z. B. innerhalb Berlins eine Liga hat, in der dann der E-Sport-Club Prenzlauer Berg gegen den E-Sport-Club Kreuzberg spielen kann – ganz grob gesagt –, sodass für jüngere Spieler, für Amateure die Möglichkeit besteht, überhaupt ein Gefühl für den E-Sport zu bekommen und vielleicht den Sprung in die Profiliga zu schaffen, auch zu SK Gaming, mousesports oder ähnlichen Teams.

Zur Regelfrage, die von Herrn Trapp angesprochen wurde: Bei den meisten Spielen werden die Regeln von den Firmen festgelegt, die die Turniere veranstalten. Im Normalfall gibt es natürlich Regeln, die durch die Software schon vorgegeben sind, aber es gibt auch einige Turniere, wo die Regeln weitestgehend von den Firmen festgelegt werden. Dann wird z. B. gesagt, es wird eine bestimmte Anzahl von Minuten gespielt. – [Peter Trapp (CDU): Und dann kommt eine Werbung! – Weitere Zurufe – Heiterkeit] – Wenn ich mir montags live Wrestling ansehe, kommt auch alle fünf Minuten mitten im Kampf Werbung. – Bei einem Spiel, das seit Jahren existiert, kommt nicht nach einem Jahr die Ansage: Nein, wir machen das jetzt doch wieder anders! – Die Regeln für die Spiele bleiben eigentlich gleich, bis ein Spiel durch einen Nachfolger abgelöst wird wie StarCraft von StarCraft II, das ein taktisches Spiel ist. Dann wird an neuen Regeln gefeilt, und auch in der Community wird die Arbeit fortgeführt. Die Community selbst bestimmt teilweise mit und bewertet in Testversionen, was gut und was schlecht ist. Daraufhin werden die Regeln angepasst, nicht nur von den Videospiefirmen, sondern auch von den Spielern selbst, von der Community selbst, wo tatsächlich jeder gefragt ist. Das geht bis hin zu kleineren Spielen: Bei Kampfspielen wie Street Fighter oder Smash Bros. hat sich die Community seit Jahren ein festes Regelsystem erarbeitet, das auch für die größeren Turniere übernommen wird.

Vorsitzende Karin Halsch: Frau Schillhaneck!

Anja Schillhaneck (GRÜNE): Vielen Dank! – Ich habe eine Nachfrage zu Ihren Ausführungen, Herr Dr. Brandi, weil Sie darauf hingewiesen haben, dass nichts in der realen Welt stattfindet. Wie verträgt sich das mit der Feststellung, dass in der wissenschaftlichen Betrachtung die Setzung gilt, dass etwas, was den Konsequenzen nach für die Leute real ist, tatsächlich als real zu betrachten ist, aber vor allem mit der Frage, wie wir dann zukunftsorientiert mit Entwicklungen im Bereich virtueller Realitäten und Ähnlichem umgehen wollen? Das Training von Wintersportlern z. B. läuft heutzutage auch schon simulatororientiert. Wir haben gerade beim Training im Leistungsbereich einen unheimlich hohen, oft auf solche Elemente ausgerichteten Technikeinsatz, um die Leistungen zu verbessern. Wo ist denn da die Perspektive unseres Sportbegriffes angesichts einer sich weiterentwickelnden Technik und auch eines sich aufbrechenden Begriffs von: Was ist eigentlich Realität daran?

Vorsitzende Karin Halsch: Frau Möller, bitte!

Katrin Möller (LINKE): Daran kann ich gleich anknüpfen. Mich würde auch noch einmal über die ganzen Rahmenbedingungen, Förderungen und Finanzierungen etc. hinaus interessieren: Können Sie beschreiben, welche die wesentlichen Inhalte der Spiele sind? Worum geht es da inhaltlich? Wie darf man sich das vorstellen, also die wichtigsten und häufigsten? Es wäre toll, wenn Sie dazu noch einmal etwas sagen könnten.

Dann habe ich noch zwei eher technokratische Nachfragen, weil ich nicht genau weiß, ob ich das verstanden habe. Zum einen geht es um den Amateur- und Profibereich, um die steuerliche Anerkennung der Gemeinnützigkeit, die Ihrer Meinung nach deshalb notwendig ist, um Menschen zu motivieren, Vereine zu gründen. Habe ich das richtig verstanden? Bei diesem Wunsch geht es darum, dass Leute motiviert werden sollen, sich in Vereinen und Verbänden zusammenzuschließen, um dann in den Genuss dieser steuerrechtlichen Erleichterung zu kommen. Wurde schon einmal der Versuch unternommen, einen Verein oder einen Verband zu gründen, der dann wiederum die Gemeinnützigkeit beantragt hat? Wurde das abgelehnt? Woher röhrt dieser Wunsch? Man könnte das eigentlich so machen. Verbände und Vereine werden nicht von der Politik aufgekrovt, sondern die gründen sich, weil es ein Bedürfnis an der Basis gibt. Ich habe noch nicht genau verstanden, was da Ihr Wunsch ist.

Das andere, das ich nicht verstanden habe, ist die Visa-Problematik. An welcher Stelle bekommen die Profispielers mit wem ein Problem, wenn sie zu einem Turnier nach Deutschland kommen? Welche Gruppe betrifft das? Bekommen sie Stress mit der Agentur für Arbeit, oder mit wem gibt es Regelungsbedarf?

Vorsitzende Karin Halsch: Vielen Dank! – Herr Baum, bitte!

Andreas Baum (PIRATEN): Ich muss auch noch einmal an Frau Schillhaneck anschließen in Bezug auf das, was Herr Brandi sagte, dass man auf einen Datenverarbeitungsprozess einwirkt. Wenn man sich dann aber anguckt, was z. B. bei der Formel E stattfindet, dann ist das nichts anderes. Auch dort läuft in einem Computer im Auto nichts anderes ab, als ein datenverarbeitungstechnischer Prozess, auf den konkret erst einmal der Fahrer einwirkt. Der Computer steuert dann das Auto, das heißt, wenn man sich das ganz genau anguckt – was sich

möglicherweise lohnt, auch anhand der Diskussion –, dann ist auch da kein großer Unterschied, auch wenn die Auswirkung bei dem einen Fall real ist, aber bei dem, was der Fahrer und der Sportler machen, gibt es erst einmal keinen Unterschied.

Zur Anerkennung bzw. Gründung von Verbänden: Es gab tatsächlich schon einmal die Initiative von einem deutschen E-Sport-Bund, der 2011 untergegangen ist, der sich beim DSOB um Anerkennung bemüht hatte. Dadurch, dass das dann nicht stattgefunden hat, hat er sich auch wieder aufgelöst.

Vorsitzende Karin Halsch: Herr Eggert, bitte!

Björn Eggert (SPD): Ich möchte ein paar Dinge, zu denen die Kolleginnen und Kollegen die Fragen und Unterstellungen eingebracht haben, ganz kurz aufklären – möglichst ohne den Anzuhörenden etwas vorwegzunehmen. Wenn wir über die Sinnhaftigkeit der Titel und dem, worum es da geht – nach dem gerade Frau Müller gefragt hat – nachdenken, müssten wir dieses Kriterium – und das finde ich ganz wichtig, dass wir das heute diskutieren – auch auf alle anderen Sportarten übertragen. Viele Sportarten, gerade die historisch anerkannten Sportarten, tragen ihren wehrhaften Teil zur Bereitschaft militärischer Ausübung sogar noch im Namen. Military Reiten wäre nur ein Beispiel. Auch der moderne Fünfkampf und andere haben eine gewisse Tradition in ihrer Geschichte.

Mich würde Folgendes interessieren: Gibt es bereits Vereine, die eine Gemeinnützigkeitsprüfung gemacht haben und dann nicht anerkannt wurden? Ich kann mir unterhalb von Sportvereinen, im normalen Vereinsrecht, kaum vorstellen, dass der Zusammenschluss zum Nicht-Profi-Spiel nicht anerkannt wird, denn es gibt auch Spieleviere oder Nachbarschaftstreffs, die so etwas anbieten. Sind diese Institutionen von Ihnen auch einmal aufgesucht und angeprochen worden, ob z. B. die Möglichkeit besteht, Sozialräume wie Nachbarschaftszentren und Ähnliches zu nutzen? Gibt es da bereits Verknüpfungen, oder wäre das vielleicht etwas, was im Rahmen eines Modellprojekts möglich wäre?

Was die allgemeine Einschätzung angeht, müssen wir uns Gedanken machen, dass, wenn eine größere Gruppe von Menschen sich bereiterklärt, sich für ein Hobby zu organisieren, man darüber diskutieren kann, wie man das unterstützen kann. Wir haben viele andere Bereiche, in denen wir Dinge unterstützen, fördern und anerkennen. Ich kann mir auch vorstellen, dass Teile von dem, was E-Sportlerinnen und E-Sportler tun, durchaus sportförderungswürdig sind, auch unter den Aspekten, die Herr Dr. Brandi genannt hat. Wir haben jetzt mehrere Beispiele dazu gehört. Das sollte geprüft werden. Die Offenheit aller Seiten sollte dafür da sein.

Vorsitzende Karin Halsch: Frau Platta, bitte!

Marion Platta (LINKE): Ich habe eine Nachfrage zum Altersspektrum Ihrer Mitkämpfer, Spieler oder Sportler. Sie sagten, dass bei Ihnen 19- bis 26-jährige Spieler oder Sportler aktiv sind. Warum sind es keine Älteren? Gibt es irgendwelche Auswirkungen durch die Art des Trainings, der Wettkämpfe oder Sonstiges auf die Gesundheit der Spieler? Bei der Prävention bei Drogen und Spielsucht haben Sie noch nicht so sehr viel dazu ausgeführt, wie Sie das selber einschätzen und sehen. Brauchen Sie Doping, um spielen zu können, außer die üblichen Wachhaltemittel wie Kaffee oder Tee, wenn Sie bis 22 Uhr spielen? Ich weiß nicht, wann Sie morgens aufstehen.

Sie haben in ihren Unterlagen ausgeführt, dass Sie pro Monat 200 Turniere spielen. Wenn man bedenkt, dass auch noch Training stattfindet, ist mir nicht ganz klar: Wie funktioniert Turnier, und wie funktioniert Training? Am Ende soll ja noch ein halbwegs gesunder Mensch dabei herauskommen.

Vorsitzende Karin Halsch: Weitere Wortmeldungen habe ich nicht. – Dann haben Sie noch einmal die Gelegenheit. – Herr Dr. Brandi, bitte!

Dr. Heiner Brandi (Landessportbund Berlin): Frau Schillhaneck hat eine Frage an mich gerichtet, die man jetzt in den Tiefen oder Untiefen einer philosophischen Debatte über das Verhältnis von Virtualität und Realität beantworten könnte. Ich will es aber einmal etwas praktischer versuchen. Natürlich gibt es auch in den klassischen Sportarten zunehmend technische Unterstützung und auch Computerunterstützung. Man wäre ja auch blöd, wenn man das nicht machen würde. Ich gebe einmal ein Beispiel: Ein Langstrecken- oder Marathonläufer, der heute auf dem Laufband steht, hat vor sich einen Bildschirm mit einer bestimmten Marathonstrecke, wo der Computer anhand des Profils diese Strecke vorgibt, welche Schrittfolge er möglichst nehmen soll, welche Schrittfolgenrate, wo sich auch die Laufbandgeschwindigkeit nach dem Profil dieser Strecke richtet. Das ist eine technische Unterstützung einer körperlichen Aktivität, die dieser Mensch selbst ausführt. Im Gegensatz dazu spielen die Games sich auf einer virtuellen Ebene ab. Der Spieler bewegt bestenfalls die Tastatur, ein Gamepad oder die Mouse. Der eigentliche Vorgang spielt sich in der Datenverarbeitung und im Softwareprogramm ab und wird bestenfalls auf dem Bildschirm sichtbar. Das, was dann an Motorik vielleicht noch kommt, ist nach einem anstrengenden Spiel ein erschöpftes Zurücklehnen, und alles andere stellt sich im Ergebnis virtuell dar und hat keine realen Auswirkungen. Das ist ein qualitativer Unterschied zu dem, was wir sagen, was Sport ist. Darüber könnte man aber noch einmal vertieft weiterdiskutieren.

Vorsitzende Karin Halsch: Herr Dominicus, bitte!

Jan Dominicus (SK Gaming oHG): Ich fange bei der letzten Frage von Ihnen zur Unterscheidung zwischen Training und Spiel an. – Da gibt es ein Missverständnis. Die 200 Turniere, die in dem Papier stehen, werden vom Meltdown Café angeboten. Wir spielen im Schnitt ein bis zwei Turniere im Monat. Die sind dann auf der ganzen Welt verteilt. Wir spielen am zweiten Juni-Wochenende in Polen ein viertägiges Turnier, in der vierten Juni-Woche in Atlanta in den USA ein einwöchiges Turnier und sind dann Anfang Juli in Köln. So ist ungefähr dieser Turnierkalender über das ganze Jahr gezogen. – Man kann es vergleichen mit der ATP-Tour im Tennis oder mit der PGA-Tour im Golf –. Dieser Turnier-Ziel-Kurs zieht weiter und schlägt in verschiedenen Städten auf. Das Training ist dann in den Wochen, in denen keine Turniere stattfinden. Das ist dann wie eine normale Arbeitswoche mit fünf Tagen Training. Köln ist für uns natürlich besonders wichtig, weil wir bei diesem Event sozusagen ein Heimspiel haben. Wir haben im letzten Jahr schon gesehen, wenn dort 20 000 Leute in einer ausverkauften Köln-Arena sind, ist das für uns auch noch einmal etwas ganz Besonderes. Deswegen kann es schon sein, dass vor solchen Events dann auch mal zwei Wochen intensiver gespielt wird und man an sechs oder sieben Tagen eine gewisse Zeit mit Training verbringt. Grundsätzlich ist es aber so angelegt und von den Spielern auch gewünscht, dass sie von sonntags bis donnerstags trainieren. Die Altersstruktur ist von 16 bis 26. Die gehen frei-

tags- und samstagsabends gerne mal etwas trinken oder ins Kino, statt ihrem Beruf nachzugehen. Wir legen auch Wert darauf, dass sie einen Ausgleich zu dem haben, was sie vor dem PC machen.

Zum Doping: Es gibt tatsächlich Doping-Kontrollen von verschiedenen Turnieranbietern. Bei uns ist mir kein Fall bekannt, dass jemand gedopt hätte oder dafür infrage kommt. Das betrifft nicht nur illegale Doping-Mittel, sondern auch Kaffee, Energy-Drinks etc. Es kann vorkommen, dass jemand einen Energy-Drink trinkt, weil er kaputt und bei einem Turnier ist und noch eine Stunde warten muss. Grundsätzlich ist es aber nicht Sinn der Sache, dass sie künstlich ihre Konzentration mit übermäßigem Kaffeekonsum oder Energy-Drinks hochhalten. Ziel ist eigentlich, neben ihrem tatsächlichen Training die körperliche Voraussetzung zu haben, dass sie auch sechs oder acht Stunden am Stück konzentriert ihrem Beruf nachgehen können. Das ist bei den Spielern unterschiedlich ausgeprägt. Bei den meisten und bei unseren Fünf ist es so, dass sie auch andere Sportarten als Ausgleich neben ihrer beruflichen Tätigkeit als Videospieler, als E-Sportler betreiben.

Zur Altersgrenze: Es gibt Topspieler, die sind 30, aber das sind nur wenige. Das hat zum einen damit zu tun, dass die Reaktionsfähigkeit, die im E-Sport-Bereich auf Sekundenbruchteile genau entscheidend ist, schon minimal nachlässt. Ich bin 32 und könnte da nicht mehr mithalten, erstens, wegen mangelndem Talent, aber auch wegen des Alters. Es gibt Spieler, die gleichen das geschickt durch taktisches Verständnis aus, wie im Fußball auch. Sie sind nicht mehr so schnell, haben aber einen riesigen Erfahrungsschatz und andere Stärken. Wir sind zweimal im Monat auf einem Turnier. Die können in der ganzen Welt stattfinden. Man reist viel. Man ist viel unterwegs, und wenn man dann irgendwann in das Alter kommt, 26, 27, 28, dann geht es vielleicht auch in Richtung Familienplanung, und dann funktioniert es nicht mehr, das ganze Jahr unterwegs zu sein. Wir haben ein Beispiel in Berlin: Einer unserer erfolgreichsten, bekanntesten und beliebtesten Spieler, den wir jemals bei uns hatten, ist ein Berliner. Er hat 2002 angefangen, war bis 2007 bei uns und hat dann aufgehört. Er ist Streetworker in Berlin und hat eine Familie gegründet. Er hat einen guten Transfer vom Profi-E-Sportler in ein normales Alltagsleben geschafft.

Zum Visum bzw. zur Aufenthaltsgenehmigung: Wahrscheinlich kennen Sie sich damit besser aus als ich, aber die Aussage, die ich dazu gelesen habe, ist, dass er von einem Amt – welches kann ich nicht sagen – die Aussage bekommen hat, dass das, was er macht – er ist russischer Staatsbürger gewesen – kein legitimer Beruf im Sinne des Arbeitsrechts in Deutschland wäre und deswegen nicht antreten könne. Er ist im Februar aus seiner Mannschaft ausgeschieden, die in Berlin an den League-of-Legends-Meisterschaften teilnimmt. Das ist ein Punkt, der für uns wichtig ist. Wir haben z. B. auch Spieler aus Bosnien. Holland ist nicht relevant. Die haben z. B. in den USA Probleme gehabt, ein Visum zu bekommen. Die USA haben inzwischen das P 1-Visum. Das ist ein Athletenvišum, das in den USA an Leistungssportler vergeben wird, und darunter fallen in den USA inzwischen auch Profi-E-Sportler. Sie bekommen ein Athletenvišum in den USA.

Zum Verband und den Spieleinhalten: Ich würde mich freuen, wenn es einen Verband geben würde, der gemeinnützig wäre, der ein Gegengewicht zu den kommerziellen Veranstaltern wäre, die diese Turniere ausrichten, um dann vielleicht auch in einem Dialog über Regeln zu sein. Inwieweit das jemand anstoßen wird, ist für mich die Frage. Das ist ein zeitlicher und organisatorischer Aufwand. Wer hat die Möglichkeit, so etwas ins Rollen zu bringen? Ich

habe als Vergleich den klassischen Sport ins Spiel gebracht, weil die ohne einen solchen Verband nicht wirklich operieren können. Sie bekommen keine Spielstätten, ohne dass es einen Verband gibt, der sich dafür einsetzt. Sie bekommen keine Liga. Die stellt sich auch nicht von alleine auf. Wenn ich z. B. als Beach-Volleyballer gegen die besten Beach-Volleyballer aus Hamburg antreten möchte, dann muss es jemanden geben, der diese Spiele organisiert, dass die Turniere stattfinden. Das ist im E-Sport häufig durch die technischen Gegebenheiten automatisch der Fall, und so fehlt dann vielleicht der Anreiz oder die Motivation für die aktiven Teilnehmer, die Spieler, einen solchen Verband, der mit viel Arbeit verbunden ist, ins Leben zu rufen.

Vorsitzende Karin Halsch: Vielen Dank, Herr Dominicus! – Herr Brülke! Wenn Sie sich bitte zu den Inhalten der Spiele kurz äußern würden. – Danke!

Philip Brülke (Meltdown Bar Berlin): Kein Problem! Die berühmtesten Spiele sind League of Legends und Dota 2. Sie ähneln sich sehr vom Prinzip her. Man tritt als Fünferteam an, und jeder wählt einen Charakter im Spiel, eine virtuelle Figur, die verschiedene Fähigkeiten hat, und diese stimmt man taktisch aufeinander ab. Dann versucht man, das andere Team zu besiegen, indem man taktisch über die virtuelle Karte dieser Welt geht. Ich werde nicht jedes einzelne Ziel erklären.

FIFA ist ein Fußballsimulator. Man nimmt ein Team. Man spielt als Spieler eine Figur, die man wechseln kann. Ansonsten läuft es nach den Regeln des Fußballs ab, außer dass die Spiele nicht 90 Minuten gehen.

Außerdem gibt es noch Counter-Strike, das einer der Vorreiter ist, seit es das gibt. Das ist ein taktischer Ego-Shooter. Man tritt auch in einem Fünferteam an und hat verschiedene Karten, wo man sich dann positioniert, wo man als Team versucht, das andere Team mit Waffen auszulöschen oder verschiedene Missionen auf den verschiedenen Karten zu erfüllen. – Das sind die groben Inhalt der E-Sport-Titel, die am meisten gespielt werden.

Es wurden die Gesundheit und die Altersbeschränkung angesprochen. Es wurde gesagt, dass es im höheren Alter aufgrund der mangelnden motorischen Fähigkeiten und der Koordination fast nicht mehr möglich ist. Man wird langsamer. Ich bin auch schon fast an dem Punkt, dass ich mit niemandem mehr mithalten kann, selbst wenn ich gut wäre. Der gesundheitliche Aspekt bleibt aber an dem Punkt. Man hat Turniere und muss trainieren, aber das hat ein Fußballspieler auch. Der trainiert auch fünfmal die Woche und spielt jedes Wochenende, solange die Saison läuft, seine Spiele. Dann gibt es die Englische Woche, da hat man zwei Spiele die Woche. Dann gibt es die Champions League, DFB-Pokal und Ähnliches. Das fällt dann auch darunter. Die 200 genannten Turniere pro Monat beziehen sich natürlich auf alle Meltdown-Veranstaltungen weltweit, was mittlerweile 25 sind. Bei uns finden z. B. vier bis fünf Turniere in der Woche in einem kleinen Rahmen statt, wie viel der Laden hergibt, und da kommt dann natürlich eine so große Zahl zustande. Größere Turniere sind bei uns auch nur alle zwei, drei Monate, wo dann in größerem Maße ein paar Leute gegeneinander antreten.

Zur Vereinsfrage: Der Wunsch nach einem Verein bleibt. Das wurde schon einmal gemacht. Dadurch, dass es als Sport abgelehnt wurde, hat es sich für die Leute erledigt. Ich weiß aus privaten Gesprächen, z. B. gestern bei uns im Laden, dass der Wunsch nach einer festen Struktur, nach einem festen Verein besteht. Gerade auch bei unseren kleineren Turnieren, die

wir machen, gibt es immer mal Wünsche, dass es mehr Möglichkeiten gibt. Wir haben nur fünf Computer. Für mehr ist auch kein Platz. Wie ich schon erklärt habe, die Spiele sind meistens Fünf gegen Fünf. Bei uns im Laden ist es nicht möglich, das Spiel so, wie es gewünscht ist, auszuführen, nämlich dass sich die Leute gegenübersetzen und gegeneinander antreten können. Wir müssen gucken, wie wir das schaffen und regeln können. Bei einem Verein wäre immer noch der Hauptpunkt die räumlichen Möglichkeiten, die so etwas ermöglichen würden. Wenn der E-Sport als Sport akzeptiert werden würde und man leichter in dieses Thema reinkommt bzw. es mehr Interessenten gibt, die sehen, dass das ein Sport ist, würde es viel mehr Leute geben, die sich darum kümmern würden, einen Verein zu gründen. Wir überlegen derzeit auch, einen Verein zu gründen, aber das ist alles noch in den Kinderschuhen. Der Wunsch ist da, und wir vom Meltdown würden sehr gerne einen Verein für den E-Sport-Bereich in Berlin gründen. – Danke!

Vorsitzende Karin Halsch: Vielen Dank! – Weitere Wortmeldungen sehe ich nicht. Dann bedanke ich mich noch einmal ganz herzlich bei Ihnen, dass Sie uns so lange zur Verfügung gestanden haben und den ganzen Strauß Fragen beantwortet haben. Viel Erfolg weiterhin. Wir werden das Wortprotokoll auswerten und das Thema in einer späteren Sitzung noch einmal aufrufen.

Punkt 4 der Tagesordnung

Antrag der Piratenfraktion
Drucksache 17/2910 0150
Sport
**Anerkennung von eSport – Initiative des Landes
Berlin auf Bundesebene**
(Vorabüberweisung auf Antrag der Piratenfraktion)

Vertagt.

Punkt 5 der Tagesordnung

Besprechung gemäß § 21 Abs. 3 GO Abghs
**Förderung von Sportangeboten für Flüchtlinge im
Land Berlin**
(auf Antrag der Fraktion Die Linke) 0140
Sport

Vertagt.

Punkt 6 der Tagesordnung

Vorlage – zur Beschlussfassung –
Drucksache 17/2877
**Aufgabe gemäß § 7 Abs. 2 Sportförderungsgesetz
der Sportanlage Ballhaus Liniенstraße 121
(Teilfläche – Hofgrundstück) im Bezirk Mitte**

[0148](#)
Sport(f)
Haupt
StadtUm

Siehe Inhaltsprotokoll.

Punkt 7 der Tagesordnung

Vorlage – zur Beschlussfassung –
Drucksache 17/2878
**Aufgabe einer Sporthalle gemäß § 7 Abs. 2
Sportförderungsgesetz für eine
Schulplatzerweiterung und der Schaffung eines
Mehrzweckraumes/Speisenraumes für die
Grundschule im Hasengrund, Charlottenstr. 19,
13156 Berlin**

[0149](#)
Sport(f)
Haupt
StadtUm

Siehe Inhaltsprotokoll.

Punkt 8 der Tagesordnung

Verschiedenes

Siehe Beschlussprotokoll.