

Antrag

der Fraktion der CDU und der Fraktion der SPD

Chancen und Potenziale durch E-Sport für den Standort Berlin

Das Abgeordnetenhaus wolle beschließen:

Der Senat wird aufgefordert, eine ressortübergreifende Potenzial- und Bedarfsanalyse für „competitive Gaming“ und „E-Sport“ erstellen zu lassen und die dafür im Sporthaushalt (Einzelplan 05) veranschlagten Mittel zu verwenden. Diese Potenzialstudie soll neben den wirtschaftlichen auch die sozialen, sportpolitischen und jugendschutzpolitischen Aspekte des Gamings bearbeiten.

Im Einzelnen soll die Analyse hinsichtlich der wirtschaftlichen Aspekte

- die wirtschaftlichen Kennzahlen ermitteln und darstellen,
- die Möglichkeiten und Voraussetzungen für das Angebot von E-Sport/Gaming bei (gemeinnützigen) Trägern, Vereinen oder Schulen darstellen,
- die Anforderungen an die Umsetzung von Gaming-Conventions in Berlin und deren Einbindung in bestehende Programme des Tourismus- und Standortmarketings ermitteln,
- die derzeit bestehenden Hemmnisse bei der Ansiedlung und Umsetzung von Großveranstaltungen von E-Sport-Disziplinen mit USK-Freigabe (z. B. Zugang zu landeseigenen Räumen und Veranstaltungsflächen, Jugendschutz, fehlende Förderstrukturen und -mittel) identifizieren
- eine Erhebung der bestehenden Förderangebote in Berlin und anderen Bundesländern für die Unterstützung von Schulen und Vereinen, dem Amateurbereich und dem Aufbau von Profiteams sowie der Professionalisierung des E-Sports (E-Sport-Akademien) durchführen,
- erforderliche und ggfs. zu verbessernde Ansprechpartnerstruktur der Branche und Akteure benennen (z. B. bei Visit Berlin für Großeventakquise),
- eine Verzahnung mit der Gaming-Strategie des Bundes untersuchen,
- sowie einen groben Vergleich mit europäischen Nachbarländern darlegen.

Hinsichtlich sportpolitischer Aspekte soll die Studie

- die Voraussetzungen für eine Gemeinnützigkeit von E-Sport-Vereinen sowie deren ressortübergreifenden Vor- und Nachteile sowie den derzeitigen Diskussionsstand in der Branche (was ist Sport, was ist Gaming?) aufzeigen, dabei ist auch das Entwicklungspotential für den Fall der Gemeinnützigkeit mit Blick auf Neugründungen und Erweiterungen des Angebots klassischer Sportvereine zu beleuchten,
- untersuchen, welche Hindernisse es für die Etablierung von Vereinsstrukturen im Bereich von Gaming und E-Sport gibt und
- Beispiele aufzeigen, wie eine Förderung von Vereinsstrukturen in den Bereichen Gaming und E-Sports gelingen kann, ohne die Belange der klassischen Sportförderung zu berühren. Die Chancen für inklusive Angebote im Gaming und E-Sport sind dabei besonders zu betrachten.

Letztlich soll die Studie hinsichtlich des Jugendschutzes

- die Parameter des Jugendschutzes darlegen (u. a., ob Jugendarbeit bereits Gaming / E-Sport darstellt oder ob Jugendliche schon professionelle E-Sportler/-innen sein können und wer diese unter welchen Voraussetzungen scouten darf etc.),
- die Bedarfe an über die aktuellen Angebote hinausgehender Aufklärungsarbeit für (erziehungsberechtigte) Angehörige, Akteure und Politik im Umgang mit Gaming / E-Sport umreißen und
- prüfen, inwieweit Gaming und E-Sport im Rahmen der Vermittlung von Medienkompetenzen im Unterricht bereits eine Rolle spielen oder stärker spielen müssten.

Auf Grundlage dieser Analyse soll der Senat anschließend eine ressortübergreifende Strategie erstellen.

Begründung:

Dem E-Sport-Bereich kommt unter wirtschaftlichen Gesichtspunkten eine wachsende Bedeutung für die Games-Branche und damit der Berliner Digitalwirtschaft als Ganzes zu. Der E-Sport-Bereich ist in den letzten Jahren sehr dynamisch gewachsen. Bereits 2018 schauten bereits 11 Millionen Deutsche regelmäßig E-Sport-Wettkämpfe. Der Umsatz der Branche wuchs in Deutschland zwischen 2016 und 2018 jährlich um durchschnittlich 25 % (Quelle: Game-Verband). Die Mehrheit der Besucherinnen und Besucher von E-Sport-Events reisen zu den Veranstaltungen an, woraus sich ähnlich positive Regionaleffekte für Handel, Gastronomie und Hotellerie aus E-Sport-Veranstaltungen ableiten lassen wie bei anderen Veranstaltungs- und Messeformaten. Als herausragendes Beispiel wird vom game-Verband die Stadt Kattowitz (Polen) genannt, die beim E-Sport-Event „Intel Extreme Masters“ inzwischen mehr als 170.000 Besucherinnen und Besuchern zählt.

Die Anerkennung von Sportarten unterliegt in Deutschland den Sportverbänden. Die aktuelle Definition des Deutschen Olympischen Sportbundes (DOSB) zum E-Sport ist nicht für alle Akteure im E-Sport-Bereich relevant bzw. zutreffend. Zudem spielt sie bei der Betrachtung der Bedeutung und Wirkung des E-Sport-Bereichs für den Wirtschaftsstandort Berlin eine nachrangige Rolle und sollte in der Studie daher nur angeschnitten/eingeordnet werden. Nicht alle Akteure definieren sich als Sport bzw. wollen sich auch nicht in die Strukturen des organisierten Sports eingliedern. Im Vordergrund stehen hier vielmehr die Trennung von E-Sporttätigkeiten in nicht-kommerzielle und kommerzielle Bereiche. Für den nicht-kommerziellen Bereich ist die Organisation in Vereinen und die damit verbundenen Vorteile einer Gemeinnützigkeit beim Zugang zu Strukturen (Vereinsheime) und Förderung von Bedeutung, um sich organisieren und

sich gemeinschaftlich (an einem Ort) zur Ausübung eines E-Sports treffen zu können. Für die kommerziell orientierten Akteure stehen vielmehr standortpolitische Maßnahmen (Unterstützung bei Ansiedlung und Verankerung im Standortmarketing) im Vordergrund sowie die Unterstützung bei der Akzeptanzförderung und Unterstützung/Wahrnehmung durch die Politik. Die Potenzialstudie kann hier für ein klareres Bild über die unterschiedlichen Bereiche des E-Sports schaffen.

Alle Akteure der Branche eint die derzeitige Schwierigkeit beim Zugang zu Räumen bzw. Veranstaltungsflächen, wo sie ihre Tätigkeit ausüben können.

Die Games-Branche in Berlin-Brandenburg ist mit einem Durchschnittsalter der Firmen von 6,4 Jahren eine noch sehr junge Branche und umfasst derzeit 301 Unternehmen, davon 182 im Kernmarkt (Entwickler und Publisher). Die Anzahl der Unternehmen ist im Vergleich zu 2016 um 30 Prozent gewachsen. Rund jedes fünfte in Deutschland ansässige Games-Unternehmen hat seinen Sitz in der Metropolregion. Die meisten davon derzeit im Berliner Innenstadtbereich. Diese Unternehmen kooperieren/interagieren u. a. mit den Branchen Film und Musik über Pharma, Tech, Bildungswesen, Touristik, Wohnungsbau, Veranstaltungen, Freizeiteinrichtungen, Umwelt, Automobil und Verlage (Quelle: medianet 2023). Es ist davon auszugehen, dass eine engere Verzahnung von E-Sport und Games sich verstärkend und positiv auf beide Bereiche auswirken wird. Ein E-Sport-Event ist immer auch Leistungsschau der Hardwarehersteller und der Spieleentwicklerinnen und Entwickler.

Darüber hinaus hat sich die Games- und E-Sport-Branche auch als Innovationstreiberin im Bereich digitaler Werkzeuge und Verfahren erwiesen, wovon zunehmend andere Branchen partizipieren. Technologien wie Simulation, dreidimensionale Darstellung, Virtuelle Realität und Augmented Reality wurden von der Games-Branche so weiterentwickelt, dass sie für neue Branchen nutzbar wurden.

Positive Effekte auf den Wirtschaftsstandort Berlin und insbesondere auf den Bereich der Digitalbranchen (Games-Entwicklung, Softwareentwicklung) sind daher anzunehmen.

Die gezielte Betrachtung der E-Sports-Branche auf Basis der Potenzialstudie liefert zugleich auch Vorschläge, Jugendliche und junge Erwachsene dort abzuholen, wo sie sich derzeit ggfs. ohne medienpädagogische bzw. professionelle Begleitung in digitalen (Spiele)welten ohnehin bewegen. Die soziale Komponente des gemeinsamen Spielens, der Team- und Gemeinschaftsbildung spielt ebenfalls eine bedeutende Rolle.

Im Rahmen der geforderten Potenzialstudie könnten zudem Möglichkeiten der zuständigen Landesstellen und Bezirksämtern geprüft werden, wie das „Elternprivileg“ in der Berliner Zuständigkeit im Sinne von E-Sport-Veranstaltungen ermöglichend und nicht einschränkend ausgelegt werden kann. Sofern vom Bund erlassene Gesetze dem entgegenstehen, sollten sich die für das Jugendschutzgesetz verantwortlichen Landesstellen bei den entsprechenden Bundesministerien für eine Deregulierung von zu strikten Vorgaben einsetzen. Die Potenzialstudie kann auch hier eine Einordnung vornehmen und Handlungsvorschläge unterbreiten.

Berlin, 4. Februar 2025

Stettner Hack
und die übrigen Mitglieder
der Fraktion der CDU

Saleh Wolff Buchner
und die übrigen Mitglieder
der Fraktion der SPD