Abgeordnetenhaus BERLIN

Drucksache 17 / 16 956
Schriftliche Anfrage

17. Wahlperiode

Schriftliche Anfrage

des Abgeordneten Alexander Morlang (PIRATEN)

vom 03. September 2015 (Eingang beim Abgeordnetenhaus am 08. September 2015) und **Antwort**

eSport in Berlin (I): Allgemeine Bedeutung der Sparte

Im Namen des Senats von Berlin beantworte ich Ihre Schriftliche Anfrage wie folgt:

1. Welche Definition legt der Senat dem Begriff „e-Sport“ zugrunde?

2. Welche Bedeutung misst der Senat eSport insbesondere in Hinblick auf Kultur, Sport, Wirtschaft und Bildung zu?

3. Können eSport-Veranstaltungen, die Sportler*innen, ihre Trainingsräume oder sonstige Leistungen in diesem Bereich über die Sportförderung gefördert werden?
a) Wenn ja, in welchem Umfang wurde dahingehend in Berlin der Bereich eSport in den letzten Jahren gefördert?
b) Wenn nein, mit welcher Begründung?
c) Wenn nein, hat der Senat vor, dahingehend Anpassungen in der Sportförderung vorzunehmen?

Zu 1. – 3.: Der (sogenannte) eSport ist in Deutschland nicht als Sport anerkannt, unterfällt daher nicht dem Sportförderungsgesetz und kann somit auch nicht gefördert werden. Eine „Anpassung“ ist nicht vorgesehen.

Der Begriff eSport (elektronischer Sport) umfasst eine moderne Form des sportlichen Wettkampfs, der zwischen Menschen mit Hilfe von Computerspielen ausgetragen wird. Die Regeln des Wettkampfes werden durch das jeweilige Computerspiel und durch externe Wettkampfbestimmungen, z.B. dem Reglement des Wettkampfveranstalters, vorgegeben.

Der Deutsche Kulturrat hat bereits vor acht Jahren Computerspiele als Kulturgut anerkannt. Die für Wirtschaft zuständige Senatsverwaltung fördert bereits seit rund einem Jahrzehnt die Berliner Gamesbranche mit Veranstaltungen, Wettbewerben, Standortpublikationen und Internationalisierungsmaßnahmen.

eSport hat das Potential, einen Beitrag zum wirtschaftlichen Wachstum der Gamesbranche zu leisten, die Fangemeinde von Computerspielen zu stärken und auch die Anerkennung von Computerspielen in der Öffentlichkeit zu verbessern. Der Bereich eSports gehörte in Deutschland lange zu einem Nischenmarkt, in jüngster Zeit ist jedoch ein spürbares Wachstum zu verzeichnen. Dies wird an der Gründung bzw. Ansiedlung entsprechender Firmen deutlich, aber auch an der Austragung von eSport-Wettkämpfen vor einem Live-Publikum, das ganze Stadien füllen kann.

Die Handlung des Spielens leistet seit Jahrtausenden einen Beitrag zur gesellschaftlichen und kulturellen Entwicklung. Games sind aus der heutigen Jugendkultur, inkl. der Jugendsportkultur, nicht mehr wegzudenken. eSport unterliegt sportlichen Wettkampfregeln, ebenso wie Schach, Dart, Billard oder Orientierungslauf. Analog dazu vermitteln auch eSport-Veranstaltungen die Werte von sportlicher Fairness, Teamgeist und sozialem Zusammenhalt und stellen motorische und geistige Anforderungen wie Durchhaltevermögen, Reaktionsgeschwindigkeit, Spielverständnis, Taktik, vorausschauendes und laterales Denken, räumliches Orientierungsvermögen.

4. Wie beurteilt der Senat die Attraktivität Berlins für eSport-Veranstalter*innen und Besucher*innen?

Zu 4.: Die Attraktivität Berlins für Besucherinnen und Besucher ist ungebrochen hoch. Berlin ist eine führende Tourismusmetropole und belegt aktuell Rang drei in Europa (neben London und Paris). Im ersten Halbjahr 2015 kamen bereits 5,8 Millionen Besucherinnen und Besucher in die Hauptstadt. Wirtschaftsbezogene Leuchtturmveranstaltungen wie die Berlin Fashion Week, Berlin Web Week, Kongresse, Festivals, Museumsbesuche aber auch Sportveranstaltungen (darunter z.B. Fußball-Champions-League, ISTAF) gehören dabei zu den Hauptattraktionen.

Die Drucksachen des Abgeordnetenhauses sind bei der Kulturbuch-Verlag GmbH zu beziehen.
Hausanschrift: Sprosserweg 3, 12351 Berlin-Buckow · Postanschrift: Postfach 47 04 49, 12313 Berlin, Telefon: 6 61 84 84; Telefax: 6 61 78 28.

Berlin ist zugleich ein führender Standort der Gamesindustrie in Deutschland mit dem stärksten Wachstum bundesweit. In der Hauptstadt sind zahlreiche Gamesfirmen, Verbände, Institutionen und spezielle Ausbildungsstätten angesiedelt und bieten damit auch für eSports-Veranstaltungen ein vielfältiges, attraktives Umfeld. Zudem wächst in Berlin seit einigen Jahren eine feste e-Sport-Fangemeinde heran.

Aufgrund der Internationalität der Stadt, der flächendeckenden Breitbandversorgung, der günstigen Lebenshaltungskosten und der umfassenden nationalen und internationalen Medienpräsenz ist Berlin auch für eSport-Teams, -Spielende und -Sponsoren interessant.

5. Welche in Berlin stattfindenden Veranstaltungen im eSport-Bereich sind dem Senat für die Jahre 2011 bis 2016 bekannt?

Zu 5.: Abgesehen vom Finale der League of Legends World Championship 2015 am 31. Oktober 2015 in der Berliner Mercedes-Benz-Arena sind dem Senat in diesem Zeitraum keine eSport-Veranstaltungen bekannt.

6. An welche Institutionen der Berliner Verwaltung oder von Berlin Partner können sich Veranstalter*innen in Berlin bei Fragen und Problemen wenden?

Zu 6.: Zur Förderung bzw. Finanzierung innovativer Medienprojekte stehen verschiedene Programme des Landes zur Verfügung. Interessierte können sich hierfür an die Investitionsbank Berlin (z.B. Innovations- und Technologieförderprogramm ProFIT) und an das Medienboard Berlin-Brandenburg (Programm Innovative audiovisuelle Inhalte) wenden.

www.ibb.de/ProFIT

www.medienboard.de/WebObjects/Medienboard.woa/wa/CMSshow/2607732

Das Medienboard Berlin-Brandenburg fördert zudem in der Kategorie „Standortprojektförderung“ Projekte und Maßnahmen zur Entwicklung, Professionalisierung und Präsentation des Film- und Medienstandortes Berlin-Brandenburg. Dazu zählen u.a. Preise, Wettbewerbe, Events, Festivals und kinobezogene Maßnahmen.

www.medienboard.de/WebObjects/Medienboard.woa/wa/CMSshow/2607733

7. Welche Institutionen in Berlin stehen eSport-Fans und Veranstaltungsbesucher*innen als Informationsstelle zur Verfügung?

Zu 7.: Dem Senat sind keine speziellen Institutionen oder Informationsstellen für eSport-Fans und Veranstaltungsbesucherinnen und Veranstaltungsbesucher bekannt.

Informationen über die Berliner Gameswirtschaft sind auf den Webseiten der Senatsverwaltung für Wirtschaft, Technologie und Forschung/ Landesinitiative Projekt Zukunft, der Berlin Partner für Wirtschaft und Technologie GmbH und dem Medienboard Berlin-Brandenburg zu finden.

8. Welche Verbände oder Vereinigungen sind dem Berliner Senat bekannt, die sich (zumindest teilweise) im Bereich der eSport-Sparte bewegen?

Zu 8.: In Berlin sind zentrale Verbände und Institutionen der deutschen Gamesbranche angesiedelt. Dazu gehören u.a. der Bundesverband der deutschen Games-Branche e.V. GAME und der Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware BIU, die sich u.a. mit dem Thema eSport befassen und darüber informieren.

9. Welchen Umsatz generierte die Berliner Wirtschaft durch den Bereich des eSport in den vergangenen fünf Jahren?

Zu 9.: Die Gameswirtschaft in der Hauptstadtregion erwirtschaftet rund 1 Mrd. Euro Umsatz jährlich und umfasst 1.500 Unternehmen mit über 10.000 Beschäftigten (2012/13). Dabei wird der Bereich eSports in den Wirtschaftsstatistiken nicht einzeln ausgewiesen.

10. Welche Umsatzentwicklung für die Berliner Wirtschaft erwartet der Senat durch den Bereich des eSport für die kommenden fünf Jahre?

Zu 10.: Die Umsätze, Beschäftigten- und Unternehmensanzahl sind für den Teilmarkt Software/Games zuletzt jeweils um ca. 10% pro Jahr gestiegen. Der Senat erwartet, dass sich das Wachstum in dieser Größenordnung fortsetzen wird. Hierbei wird der Bereich eSport einen Beitrag leisten, da zu erwarten ist, dass die Bekanntheit von und Teilnahme an eSport-Events zunimmt.

Berlin, den 21. September 2015

In Vertretung

Guido B e e r m a n n

.....

Senatsverwaltung für Wirtschaft,
Technologie und Forschung

(Eingang beim Abgeordnetenhaus am 28. Sep. 2015)