

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 (II): Finalspiel der League of Legends Weltmeisterschaft in Berlin

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

1. Wie bewertet der Senat den Umzug der Firma „Riot Games“ nach Berlin im Hinblick auf die eSport-Spartenentwicklung?

2. Wie bewertet der Senat die Veranstaltung des Weltmeisterschaftsfinals in dem Spiel „League Of Legends“ im Oktober 2015 in der Mercedes-Benz-Arena?

Zu 1. und 2.: Die US-Firma Riot Games mit Hauptsitz in Los Angeles/ USA und weltweit 2.000 Beschäftigten verlagerte Ende 2014 ihre Europazentrale von Köln nach Berlin. Riot Games ist ein weltweit bedeutender Spieleentwickler und Organisator von eSport-Turnieren. Hintergrund für den Umzug nach Berlin war das Ziel von Riot Games, die Hauptstadtregion als eSport-Zentrum auszubauen. Dazu wurde in Adlershof ein Studio angemietet und ausgebaut. Riot Games plant, in Berlin 50 Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter innerhalb von 3 Jahren einzustellen. Die Ansiedlung wurde von der Berlin Partner für Wirtschaft und Technologie GmbH mit Informations- und Beratungsangeboten erfolgreich begleitet.

Der Umzug von Riot Games nach Berlin wird vom Berliner Senat positiv bewertet. Er stärkt die Berliner Gameswirtschaft, Veranstaltungsbranche und die Professionalisierung des eSports. Mit Riot Games ist in Berlin ein weiteres erfolgreiches Spieleunternehmen mit internationaler Bedeutung präsent. Riot Games ist mit dem Computerspiel „League of Legends“ weltweit Marktführer bei Online-Multiplayer-Spielen; es wird täglich von 27 Millionen Spielerinnen und Spielern gespielt (Stand: Februar 2015) und ist Gegenstand verschiedener Meisterschaften, die in Stadien und Hallen weltweit vor Publikum ausgetragen und live in Sportkanälen und per Streaming übertragen werden. Die League of Legends-Liga ist eine der wichtigsten Meisterschaften im eSport-Bereich. Durch Riot Games hat sich Berlin zu einem der bedeutendsten eSport-Zentren Deutschlands entwickelt.

Dass das Finale der League of Legends World Championship 2015 in Berlin ausgetragen wird, unterstreicht dies. Der Senat von Berlin erwartet, dass sich das Wachstum des Teilmarktes Software/Games fortsetzen wird. Hierbei wird der Bereich eSport einen Beitrag leisten.

3. Ständen nach Kenntnis des Senats weitere Austragungsorte der in Frage 2 benannten Veranstaltung neben Berlin zur Auswahl?

Zu 3.: Hierzu liegen dem Senat von Berlin keine Erkenntnisse und Informationen vor.

4. Welche Gründe führten nach Kenntnis des Senats einerseits zur Entscheidung für Berlin im Allgemeinen als Austragungsort des in Frage 2 benannten Finals und andererseits zur Wahl der Mercedes-Benz-Arena im Speziellen?

Zu 4.: Berlin bietet mit seinen wirtschaftsbezogenen Leuchtturmveranstaltungen wie der Berlin Web Week oder der International Games Week Berlin, mit Kongressen, Festivals und Sportveranstaltungen sowie mit einer starken Gameswirtschaft ein vielfältiges, attraktives Umfeld für eSports-Veranstaltungen. Zudem wächst in Berlin seit einigen Jahren eine feste eSport-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.

Riot Games entschied sich bei der Europazentrale für den Standort Berlin, da die Hauptstadtregion mit ihrer Internationalität und Fangemeinde eine optimale Infrastruktur für ihre eSport-Liga bietet. Über die detaillierten Gründe der Entscheidung für Berlin und die Mercedes-Benz-Arena für das Finale der League of Legends World Championship 2015 liegen dem Senat von Berlin keine Erkenntnisse und Informationen vor.

5. Wurde durch die Veranstalter der unter Frage 2 genannten Veranstaltung fachliche oder sonstige Unterstützung abseits der üblichen Genehmigungsverfahren in der Berliner Verwaltung oder Berlin Partner für Wirtschaft und Technologie GmbH eingeholt?

Zu 5.: Nein.

6. Wurde durch die Berliner Verwaltung oder Berlin Partner eigeninitiativ Kontakt zu den Veranstaltern der unter Frage 2 genannten Veranstaltung aufgebaut?

a) Wenn ja, mit welcher Zielsetzung und mit welchem Ergebnis?

b) Wenn nein, aus welchen Gründen?

Zu 6.: Riot Games nahm im Sommer 2014 Kontakt zur Berlin Partner für Wirtschaft und Technologie GmbH auf. Zwischen beiden Akteuren erfolgten Gespräche allein im Hinblick auf die Ansiedlung der Firma in Berlin. Darüber hinaus gehende Kontakte zwischen den o.g. Veranstaltern und der Berliner Verwaltung oder Berlin Partner für Wirtschaft und Technologie GmbH waren nicht gegeben.

7. Sind dem Senat sogenannte Public-Viewing-Veranstaltungen in Bezug auf das in Frage 2 benannte Meisterschaftsspiel bekannt?

Zu 7.: Es gibt verschiedene Akteure weltweit, die Public-Viewing-Veranstaltungen zu eSport-Turnieren und auch zu League of Legends-Meisterschaften anbieten. Dazu gehören in Berlin u.a. die Firma Riot Games, die zu ihrem eigenen Spiel regelmäßig Events in den Fernsehstudios in Adlershof organisiert, aber auch Sportbars wie Meltdown und interFace.

8. Welchen Umsatz im Allgemeinen erwartet der Senat für die Berliner Wirtschaft durch die unter Frage 2 genannte Veranstaltung?

Zu 8.: 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 eSport in den Wirtschaftsstatistiken nicht einzeln ausgewiesen. Die Auswirkungen der o.g. Veranstaltung auf die Berliner Wirtschaft können dabei nicht beziffert werden.

Berlin, den 23. 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)