

18. Wahlperiode

Schriftliche Anfrage

des Abgeordneten **Bernd Schlömer (FDP)**

vom 28. Oktober 2020 (Eingang beim Abgeordnetenhaus am 28. Oktober 2020)

zum Thema:

Aktueller Sachstand beim eSport in Berlin

und **Antwort** vom 13. Nov. 2020 (Eingang beim Abgeordnetenhaus am 17. Nov. 2020)

Der Regierende Bürgermeister von Berlin
- Senatskanzlei -

Herrn Abgeordneten Bernd Schlömer (FDP)

über

den Präsidenten des Abgeordnetenhauses von Berlin

über Senatskanzlei - G Sen -

A n t w o r t

auf die Schriftliche Anfrage Nr. 18/25373
vom 28. Oktober 2020

über

Aktueller Sachstand beim eSport in Berlin

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

1. Wie steht der Senat aktuell zur Anerkennung von eSport als offizielle Sportart?

Zu 1.:

Aktuell wird eine Gleichstellung von eSport mit herkömmlichen Sport aus sportfachlichen und sportpolitischen Gründen abgelehnt. Argumentiert wird mit minimaler körperlicher Aktivität, dem Inhalt der eSport-Spiele sowie dem kommerziellen Charakter der eSport-Szene. Die Frage der Anerkennung des eSport als offizielle Sportart ist damit jedoch nicht abschließend geklärt, sondern wird auch zukünftig weiterhin geprüft werden.

2. Fördert der Senat derzeit unmittelbar oder mittelbar eSports-Strukturen?

- a. Wenn ja, wie gestaltet sich diese Förderung? (Bitte Begünstigte und jeweilige Förderungssumme tabellarisch darstellen)
- b. Wenn nein, sind Förderungen der eSports-Strukturen in Berlin vorgesehen?
- c. Wie sollen diese Förderungen ausgestaltet werden?

Zu 2 a. bis c.:

Der Regierende Bürgermeister hatte Anfang 2020 Vertreter der eSport-Branche zu einem Runden Tisch in das Rote Rathaus eingeladen, um sich gemeinsam über die

positive Entwicklung der Branche am Standort und die Situation in Berlin auszutauschen. Bei dem Termin wurde betont, dass es für Berlin sehr wichtig ist, mit den Akteurinnen und Akteuren im Gespräch zu bleiben. Der Senat will gemeinsam mit der Branche dafür sorgen, dass sich die positive Entwicklung fortsetzt. Berlin bietet dafür einen fruchtbaren Boden.

Folgende Förderungen wurden ausgezahlt:

Förderung durch die Medienboard Berlin-Brandenburg GmbH

German Esports Summit 2018, eSport-Bund Deutschland e.V., 17.000 €

German Esports Summit 2019, eSport-Bund Deutschland e.V., 20.000 €

German Esports Summit 2020, eSport-Bund Deutschland e.V., 17.500 €

Nicht nur mit eSport-Bezug: gamesweekberlin 2020, 150.000 €

Die Medienboard Berlin-Brandenburg GmbH fördert zudem die games:net Initiative des regionalen Branchennetzwerks media:net berlinbrandenburg e. V. mit jährlich 45.000 €, welche u. a. kleinere Vernetzungsevents explizit für die regionale eSport-Branche veranstaltet.

Wirtschaftsförderung beruhend auf Angaben der Senatsverwaltung für Wirtschaft, Energie und Betriebe:

Veritas Entertainment GmbH, 10.800,00 €

Freaks 4U Gaming GmbH, 896.960,00 €

Gamer Legion - GmbH, 20.000,00 €

Die Förderliste ist nicht als abschließend anzusehen, weitere Förderungen sind ggf. noch nicht veröffentlicht oder können nicht eindeutig dem eSport zugehörig identifiziert werden.

Weitere Förderungen von z. B. Leuchtturmveranstaltungen, Ansiedlungen, Innovationsassistenten, Internationalisierungsmaßnahmen oder internationalen Messepräsentationen im Bereich des eSports über die diversen Förderprogramme der Senatsverwaltung für Wirtschaft kommen ggf. hinzu.

Die Senatsverwaltung für Inneres und Sport fördert derzeit die eSports-Strukturen weder unmittelbar noch mittelbar.

3. Welche Bedeutung bemisst der Senat eSports als Faktor für den Wirtschaftsstandort Berlin?

Zu 3.:

Die eSport-Branche in Berlin wächst seit Jahren und ist Motor vieler positiver Entwicklungen in Berlin. Die Stadt hat sich zu einem der führenden Standorte in Deutschland entwickelt und das Potential, auch künftig in Europa eine starke Position einzunehmen. Die Berliner eSport-Szene ist vielfältig und ein wahrnehmbarer Teil der Games-Wertschöpfungskette.

In Berlin haben professionelle und internationale erfolgreiche E-Sport-Teams wie G2 Esports, BIG Berlin International Gaming und Schalke 04 ihre Geschäftsstellen sowie Trainingseinrichtungen aufgebaut. Hertha BSC hat im Jahr 2018 die erste E-Sport-Akademie der Bundesliga eröffnet und der Amateurbereich ist durch den 1. Berliner eSport Club e.V. vertreten, der zuletzt das Finale der Vereinsliga des eSport-Bund Deutschlands für sich entscheiden konnte. Auch an den Universitäten spielt eSport

eine Rolle, HTW eSports gibt es inzwischen einige Jahre. Das Headquarter von Freaks 4U Gaming GmbH, einer inzw. weltweit an 6 Standorten vertretenen eSport PR- und Produktionsagentur, umfasst rund 21 größere und kleinere Studios für die professionelle TV- und Let's Play Streaming-Produktion in Spandau. Die B2B und B2C eSport Veranstaltungslocation „LVL“ der Veritas Entertainment GmbH ist in Berlin ansässig. In Adlershof produziert die Firma Riot Games in einem eigenen eSport Studio die professionelle Europäische League of Legends Liga und einer der größten europäischen eSport Ligen- und Eventveranstalter StarLadder ist in Berlin mit einem Büro vertreten. Der ESBD – eSport-Bund Deutschland e.V. hat in Berlin seinen Sitz. Die u. a. auf eSport Beteiligungen spezialisierte BITKRAFT Ventures ist in Berlin vertreten, die Bayes Holding hat in Berlin ihren Sitz. Mehrere eSport Beratungsfirmen wie die Esports Business Solutions UG, Bayes Esports Solutions GmbH, Shadow Esports GmbH, eSportsReputation GmbH, mitra consulting GmbH.

In Berlin finden regelmäßig national und international bedeutsame E-Sport-Turniere und -Finalrunden statt: In jüngster Zeit vor der Corona-Pandemie waren das beispielsweise die Gruppenspiele der League of Legends World Championship 2019 in der Verti Music Hall, die Weltmeisterschaft von Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO) in der Mercedes-Benz Arena oder das Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) Invitational-Turnier ebendort. Das Finale der PUBG Mobile Club Open wurde im Estrel Berlin ausgetragen. Besagte E-Sport-Titel gehören zu den beliebtesten weltweit und locken mehrere zehntausend Zuschauer in die Hallen und vor die Live-Streams im Internet.

Alles in allem wird dem Wirtschaftsfaktor eSport ein großes Potential zugeschrieben u. a. auch durch Sekundäreffekte durch touristische Einnahmen bei Großevents.

4. Bestehen derzeit öffentlich zugängliche Räumlichkeiten für Kinder und Jugendliche, damit diese e-Sport betreiben können?

- a. Wenn Ja, wo befinden sich diese Räumlichkeiten und wie wird der Zugang geregelt?
- b. Wenn Nein, unter welchen Rahmenbedingungen ist die Bereitstellung öffentlicher Räumlichkeiten vorstellbar?

Zu 4a.:

Es bestehen mehrere Angebote auf kommerzieller Ebene. Sehr bekannt ist bereits der erst im Frühjahr 2020 eröffnete ESport- und Gaming- Veranstaltungsort „LVL“, der jedoch aufgrund der Corona-Pandemie noch nicht voll genutzt werden kann.

Zudem befindet sich nach Kenntnis des Senats der 1. Berliner eSport-Club e.V. in der Aufbauphase eines Vereinsheims im Freizeitforum Marzahn (Marzahner Promenade 55, 12679 Berlin) im Bezirk Marzahn-Hellersdorf. Der Ausbau und die Ausstattung des Vereinsheims wird durch die landeseigene degewo AG unterstützt und bezuschusst.

Bedingt durch die noch immer anhaltende Corona-Pandemie kann der Verein das Potenzial des bald finalisierten Vereinsheims jedoch noch nicht nutzen. Sobald ein Zusammentreffen wieder möglich ist, wird der Verein 2mal im Monat im Zuge der Kooperation und unabhängig vom allgemeinen Vereinsbetrieb offene Abende für alle Spieler/innen, Eltern und Interessierte im Kiez veranstalten.

5. Welche Präventionsmaßnahmen hat der Senat bislang im Zusammenhang mit eSport bezüglich Suchtverhalten und Jugendschutz von jungen Menschen unternommen?

Zu 5.:

Wie generell im Games-Bereich gelten auch für eSport die bekannten Vorgaben aus Jugendschutzgesetz und Jugendmedienschutzstaatsvertrag. So ist es selbstverständlich, dass z.B. bei spielbezogenen Veranstaltungen wie eSport-Turniere, bei denen Spiele oder spielbezogene Inhalte in der Öffentlichkeit präsentiert werden, die gesetzlichen Regelungen des Jugendschutzes beachtet werden.

Viele Veranstalter arbeiten hierbei mit der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) zusammen, die freiwillige Einrichtung der Computerspielwirtschaft. Sie ist zuständig für die Prüfung von Computerspielen in Deutschland und ist sowohl unter dem Jugendschutzgesetz als auch für den Online-Bereich unter dem Jugendmedienschutz-Staatsvertrag als zuständige Selbstkontrolle staatlich anerkannt. Die Ständigen Vertreter/innen der Obersten Landesjugendbehörden (OLJB) sind als staatliche Vertreter/innen bei der USK an jedem Regelverfahren nach dem Jugendschutzgesetz (JuSchG) beteiligt. Während die USK einerseits vorab Inhalte prüft, so kann sie andererseits auch bei der Planung und Ausgestaltung von Veranstaltungen unterstützen.

In vielen Fällen findet hierbei eine Abstimmung mit den jeweils zuständigen Ordnungsämtern statt, so dass für jeden Einzelfall passgenaue Konzepte für Zutrittsregelungen etc. gefunden werden können. Häufig finden zuvor auch Rundgänge mit den jeweiligen Ordnungsämtern statt. Bisher hat dies sehr gut funktioniert, als Beispiele können z.B. die gamesweekberlin und das Gamefest genannt werden.

Wichtig in diesem Zusammenhang ist zudem das Thema der Medienkompetenzvermittlung. Diese ist eine wichtige Bildungsaufgabe und zielt auf die Förderung von Kindern und Jugendlichen für einen selbstbestimmten, kreativen und verantwortungsvollen Umgang mit Medien, als Voraussetzung für Teilhabe und Beteiligung in der digitalen Gesellschaft. Dieses Ziel verfolgt auch das Landesprogramm jugendnetz-berlin. Insofern ist Medienkompetenz auch ein wichtiger Baustein im Hinblick auf Jugendschutz oder auch Einschätzung möglicher Suchtgefahren. Hierbei kann auf vielfältige Angebote unterschiedlicher Anbieter im Bereich Games verwiesen werden.

In allen Berliner Bezirken entwickeln, vernetzen und unterstützen Medienkompetenzzentren eine Vielzahl von außerschulischen, medienpädagogischen Angeboten und kooperieren mit Schulen in der Umsetzung einer zeitgemäßen Medienbildung. Das Medienkompetenzzentrum (MeKo) Spandau bietet z.B. pädagogisch betreute und zeitlich begrenzte Spielangebote für unter 16-jährige (z.B. Fortnite) in Verbindung mit dem Erwerb des Computerführerscheins als Voraussetzung. Das Angebot ist offen und auf Nachfrage/ Voranmeldung unter den gültigen Hygieneregulungen nutzbar.

6. Wie bewertet der Senat die neuen Regelungen im Medienstaatsvertrag von Lizenzpflichten für Streaming?

a. Unter welchen Voraussetzungen sollen weiterhin Lizenzpflichten für Streaming bestehen?

Zu 6 a.:

Am 07.11.2020 ist der Medienstaatsvertrag in Kraft getreten, der den Rundfunkstaatsvertrag ablöst. Insbesondere auch im Hinblick auf Let's Play-Angebote wurde im Me-

dienstaatsvertrag die Regelung der Rundfunkzulassung verändert. Demnach brauchen Rundfunkangebote keine Zulassung mehr, wenn sie im Durchschnitt weniger als 20.000 gleichzeitige Nutzer oder nur geringe Bedeutung für die individuelle und öffentliche Meinungsbildung haben. Es wird erwartet, dass viele Live-Streaming-Angebote somit nicht mehr der Lizenzpflicht unterfallen, so dass die neue Regelung eine deutliche Entlastung darstellen wird.

Darüber hinaus wurde in der Protokollerklärung zum Medienstaatsvertrag festgehalten, dass eine vollständige Abschaffung der Zulassungspflicht, beispielsweise zugunsten einer abgestuften Anzeigepflicht, im Weiteren geprüft werden soll. Berlin wird sich dafür einsetzen.

Berlin, 13. November 2020

Der Regierende Bürgermeister
In Vertretung

C h r i s t i a n G a e b l e r
Chef der Senatskanzlei