

## **Antrag**

der Fraktion Bündnis 90/Die Grünen

### **Es hat Klick gemacht – Berlin investiert in E-Sports**

Das Abgeordnetenhaus wolle beschließen:

E-Sports ist Sportkultur. International, begeisternd, aktivierend. Berlin erkennt sein Potenzial und seine Verantwortung als internationaler Leuchtturm der E-Sports-Szene, erkennt E-Sports als Sport an und macht sich auf den Weg, diesen zu fördern.

1. Der Senat wird daher aufgefordert, eine ressortübergreifende E-Sports-Strategie für ganz Berlin zu entwickeln. Diese soll folgende Aspekte umfassen:
  - Aspekte der finanziellen und sachleistungsbezogenen Sportförderung für E-Sports-Vereine im Amateurbereich im Land Berlin (etwa Ausstattung der technischen E-Sports-Infrastruktur, Einrichtungsgegenstände und Umbaumaßnahmen, Förderung von Infoveranstaltungen von Sport- oder E-Sports-Vereinen/Sportverbänden sowie von anerkannten Trägern der Kinder- und Jugendhilfe zur Förderung von Medienkompetenz, Prävention medienbezogener Süchte und Gewalt),
  - Erarbeitung von Vorschlägen an den Bund, etwa zur steuerlichen Ausgestaltung, um E-Sports als Breitensport für die Berliner\*innen zugänglich zu machen und einer zwingenden Kommerzialisierung des E-Sports entgegenzutreten,
  - Ergänzung der Standort- und Stadtmarketingkonzepte des Landes Berlin, sodass diese der Bedeutung kommerzieller als auch nicht-kommerzieller E-Sports-Großveranstaltungen gerecht werden und
  - Eingliederung der Entwicklung von E-Sports-Spielen in die Games-Förderung des Medienboards und des Senats

- Die Strategie umfasst auch Präventionsmaßnahmen gegen Spielsucht und adressiert dabei die Risiken, die z. B. durch Lootboxen entstehen. Suchtrisiken durch E-Sports-Plattformen sind kritisch zu evaluieren. E-Sports-Vereine sollen in die Lage versetzt werden, proaktive Aufklärungsarbeit zu leisten und Präventionsstrategien zu entwickeln.
- 2. Die E-Sports-Strategie und der Umfang der Förderprogramme soll sich gezielt an den Bedürfnissen der E-Sports-Vereine des Landes Berlin orientieren. Eine Grundlage für die Entscheidung soll über eine Bedarfsanfrage der Vereine entwickelt werden.
- 3. Der Senat wird aufgefordert, sich dafür einzusetzen, E-Sports-Veranstaltungen nach Berlin zu bringen, um die internationale Bedeutung von E-Sports für Berlin zu unterstreichen und der Berliner Fankultur die Anknüpfungspunkte zu geben, die sie verdient.
- 4. Berlin treibt den Ausbau der Internetverbindungen in den Berliner Arenen im Rahmen der Gigabitstrategie schwerpunktmäßig voran, damit diese die Übertragung von E-Sports-Events für Großveranstaltungen infrastrukturell gewährleisten können. Hierfür ist bei der federführenden Senatsverwaltung ein Beteiligungsformat zu entwickeln und durchzuführen, dass Betreiber\*innen, Veranstalter\*innen, E-Sportler\*innen und die Infrastrukturseite vernetzt. Dafür sollen nicht nur gegenwärtige Bedarfe des E-Sports berücksichtigt, sondern im Hinblick auf die Sportstättenentwicklungsplanung auch Technologiesprünge und perspektivische Bedarfe soweit möglich antizipiert werden.

### ***Begründung***

Die Lukrativität und Beliebtheit von E-Sports ist nicht mehr zu verkennen. Umfragewerte zeigen, dass rund 54 Prozent der Deutschen regelmäßig Computer- und Videospiele spielen. In der Altersgruppe der 16- bis 29-Jährigen macht der Anteil der Spieler\*innen sogar über 85 Prozent aus. Gaming hat sich zu mehr als nur einem Nischeninteresse entwickelt; es begeistert täglich über die Hälfte der Bevölkerung. Über das private Hobby hinaus hat sich international die Gaming-Branche professionalisiert. Menschen machen ihr Hobby zum Beruf und trainieren täglich für die virtuellen Turniere. Neben dem Spielen am Computer achten Team-Coaches, Physiotherapeut\*innen und Ernährungsberater\*innen auf die Kondition der Spieler\*innen. Gaming ist zu mehr geworden als einer abendlichen Beschäftigung. Weltweit schauen bereits in diesem Jahr über 540.000.000 Fans den verschiedenen E-Sports-Übertragungen zu. Das Fan-Sein beschränkt sich hierbei nicht nur auf den digitalen Raum. Viele Fans sind bereit, hunderte Kilometer anzureisen, um live und vor Ort bei Turnieren dabei zu sein und ihre Vorbilder in Person zu sehen. Auch Berlin profitiert von dem Boom der Branche.

So besuchten etwa im Mai 2023 15.000 Zuschauer\*innen das Berliner Velodrom zur ESL DOTA 2, einer E-Sports-Veranstaltung, auf welcher 18 internationale Teams gegeneinander über ein Wochenende antraten. Neben den ausverkauften Plätzen im Velodrom schauten dem Event durchschnittlich 235.200 Menschen per Livestream zu. Das Turnier brachte hunderte Fans nach Berlin, zahlreiche Hotels in der Umgebung waren ausgebucht und kurbelten die Gastronomie- und Hotelbranche an.

Neben seiner wirtschaftlichen Lukrativität bieten E-Sports-Veranstaltungen wie diese ebenso einen Raum für sozialen Austausch. Genauso wie andere Sportarten, fiebern Fans bei den Spielen und mit den Spieler\*innen mit, tauschen sich aus und entwickeln Freundschaften. Dank der Digitalisierung ist dies bereits über Kommunikations-Apps möglich. Doch Live-Events bieten den Menschen einen Anlass, sich in Person zu sehen.

Trotz seiner enormen Beliebtheit ist E-Sports in Berlin und Deutschland nicht als Sport anerkannt. Dies führt dazu, dass sich kommerzielle Modelle durchsetzen und fast alle jetzigen E-Sports-Organisationen als GmbHs eingetragen sind. Ohne die offizielle Anerkennung als Sport, können E-Sports-Vereine keine Fördergelder beziehen und werden nicht im Berliner Vereinsregister aufgeführt. Es herrscht Zeitdruck, denn wenn Berlin nicht bald Fördergelder für die Vereine einstellt, werden sich gemeinnützige Vereine in ein paar Jahren nicht mehr gegenüber den kommerzialisierten Vereinen behaupten können.

Zahlreiche Berliner E-Sports-Organisationen beklagen die Stigmatisierung der Branche. Es entsteht ein Generationenkonflikt, da es im Alltag an Berührungspunkte fehlt. Viele ältere Menschen können sich nur wenig unter E-Sports und Gaming vorstellen und insbesondere das negative und stereotypische Framing der Medien überschattet die Branche.

Berlin hinkt mächtig hinterher, denn Bundesländer wie Schleswig-Holstein und Nordrhein-Westfalen sind bereits Meilen voraus. In Kiel gibt es z. B. das Landeszentrum für eSport und Digitalisierung Schleswig-Holstein (LEZ SH), das Orientierung, Förderung und Infrastruktur für die Themenbereiche Digitalisierung und E-Sports bietet, während das eSPORT.BUSINESS.FORUM (ESB) in Köln Fördergelder vom Land bezieht. Perspektivisch werden die E-Sports-Vereine Berlins umsiedeln, wenn andere Bundesländer oder sogar Länder wie Frankreich attraktivere Konditionen bieten.

Berlin, den 26. September 2023

Jarasch      Graf      Schedlich      Bozkurt  
und die übrigen Mitglieder der Fraktion  
Bündnis 90/Die Grünen