

Mitteilung – zur Kenntnisnahme –

Chancen und Potenziale durch E-Sport für den Standort Berlin

Drucksachen 19/2330 und 19/2218 – Zwischenbericht

Senatsverwaltung für Wirtschaft,
Energie und Betriebe
II B 42
Telefon 9013 (913) - 8208

An das
Abgeordnetenhaus von Berlin

über Senatskanzlei - G Sen -

Mitteilung

- zur Kenntnisnahme -

über Chancen und Potenziale durch E-Sport für den Standort Berlin

- Drucksachen Nr. 19/2330 und 19/2218
- Zwischenbericht -

Die Senatsverwaltung für Wirtschaft, Energie und Betriebe legt nachstehende Mitteilung dem Abgeordnetenhaus zur Besprechung vor.

Das Abgeordnetenhaus hat in seiner 65. Sitzung vom 10.04.2025 - TO-Punkt 26 - aufgrund des Antrages der Fraktionen CDU und SPD Folgendes beschlossen:

„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.“

Hierzu wird berichtet:

Seit dem Beschluss des Abgeordnetenhauses erarbeitet die Senatsverwaltung für Wirtschaft, Energie und Betriebe in Zusammenarbeit mit den verantwortlichen Fachbereichen in der Senatsverwaltung für Inneres und Sport sowie in der Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Familie die inhaltliche Ausgestaltung und Vergabe der Potentialstudie.

Es wird darum gebeten, die Frist zur nächsten Berichterstattung auf den 28.02.2026 zu setzen, da erste Ergebnisse der Erhebung erst zu Ende dieses Jahres zu erwarten sind und erst im Anschluss daran in den Prozess der Entwicklung einer ressortübergreifenden Strategie eingestiegen werden kann.

Berlin, den 11. Juni 2025

Franziska Giffey

.....

Senatorin für Wirtschaft,
Energie und Betriebe