

19. Wahlperiode

**Mitteilung – zur Kenntnisnahme –**

**Chancen und Potenziale durch E-Sport für den Standort Berlin**  
Drucksachen 19/2330, 19/2218 und 19/2589 – 2. 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, 19/2218 und 19/2589  
- 2. 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, in der Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Familie sowie in der Senatsverwaltung für Arbeit, Soziales, Gleichstellung, Integration, Vielfalt und Antidiskriminierung die inhaltliche Ausgestaltung und Vergabe der Potentialstudie.

Zwischenbericht zu den wirtschaftlichen Aspekten (SenWiEnBe):

Die Senatsverwaltung für Wirtschaft, Energie und Betriebe bereitet die Ausschreibung einer Studie zu den wirtschaftlichen Aspekten des E-Sports vor. Die Leistungsbeschreibung wird rechtliche und wirtschaftspolitische Fragestellungen sowie voraussichtlich qualitative und quantitative Erhebungen enthalten.

Mit Ergebnissen zu den wirtschaftlichen Aspekten ist im zweiten Quartal 2026 zu rechnen.

Zwischenbericht zu den sportpolitischen Aspekten (SenInnSport):

Die Senatsverwaltung für Inneres und Sport hat zum Zweck der Erstellung des sportfachlichen Teils einer Potenzial- und Bedarfsanalyse für competitive Gaming und E-Sport das sportwissenschaftliche Institut der Humboldt Universität zu Berlin beauftragt. Die Durchführung eines Vergabeverfahrens war gemäß Nr. 6 AV zu § 55 LHO entbehrlich.

Mit Ergebnissen zum Bereich Sport ist im zweiten Quartal 2026 zu rechnen.

Zwischenbericht zum Fachgebiet „Jugendschutz“ (SenBJF):

Das Kapitel „Jugendschutz“ der Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Familie für die Studie wird derzeit dort erarbeitet.

Um die Auswirkungen von E-Sport auf die Zielgruppe der Kinder und Jugendlichen im Kontext der gesetzlichen Vorgaben des Jugendschutzgesetzes bewerten zu können, fand für die Studie eine Befragung von Berliner Fachkräften, die mit Minderjährigen unterschiedlicher Altersgruppen arbeiten, statt. Die Fachkräfte kommen vor allem aus den Bereichen Pädagogik, Sozialarbeit oder Medienpädagogik. Sie sind beispielsweise in Einrichtungen der Jugendfreizeitarbeit, in Schulhorten, in Sporteinrichtungen oder Medienkompetenzzentren beschäftigt. Die Fachkräfte wurden u. a. nach Angeboten von E-Sport und/ oder Gaming, ihren Erfahrungen und ihren Einschätzungen von Chancen und Risiken befragt.

Die Rückläufe dieser Befragung werden zurzeit zusammengestellt und ausgewertet. Sowohl die Ergebnisse der Rückmeldungen der Fachkräfte als auch pädagogische und weitere wissenschaftliche Studienergebnisse Dritter werden dann final in die Stellungnahme einbezogen.

#### Zwischenbericht zum Fachgebiet „Jugendarbeitsschutz im E-Sport“ (SenASGIVA):

Die für den Jugendarbeitsschutz zuständige Senatsverwaltung für Arbeit, Soziales, Gleichstellung, Integration, Vielfalt und Antidiskriminierung ist zur Bewertung der jugendschutzpolitischen Aspekte des Gamings eingebunden worden. Aktuell prüft sie als ministerielle Fachbehörde eigenverantwortlich die jugendarbeitsschutzrechtlichen Rahmenbedingungen bei der Beschäftigung von Minderjährigen.

#### Zwischenbericht zum Fachgebiet „Schulsport und Bewegungserziehung“ (SenBJF):

Sport und körperliche Bewegung sind ein unverzichtbarer Bestandteil ganzheitlicher Bildung und nehmen im schulischen Kontext eine besondere Rolle ein. Dies gilt insbesondere vor dem Hintergrund der Umsetzung qualifizierter Bewegungs- und Sportangebote im Rahmen der ergänzenden Förderung und Betreuung (EföB) sowie des schulischen Ganztags. Der Sportunterricht ist eines der wenigen Unterrichtsfächer, dessen zentraler Bildungsauftrag in der aktiven, eigenkörperlichen Bewegung liegt. Er leistet damit einen wesentlichen Beitrag zur körperlichen Gesundheit, zur motorischen Entwicklung, zum sozialen Lernen sowie zur psychischen Stabilität von Kindern und Jugendlichen.

Angesichts zunehmender Bewegungsarmut, steigender Bildschirmzeiten, wachsender gesundheitlicher Risikofaktoren sowie langer Wartelisten in der Berliner Vereinslandschaft kommt dem Schulsport eine besondere kompensatorische und präventive Bedeutung zu. Diese Funktion wird auch vom Sportausschuss - vormals Kommission Sport - der Kultusministerkonferenz (KMK) ausdrücklich hervorgehoben. Der Sportausschuss betont, dass schulischer Sport und Bewegung einen unverzichtbaren Beitrag zur Gesundheitsförderung, Persönlichkeitsentwicklung und gesellschaftlichen Teilhabe leisten und daher nicht durch bewegungsarme oder primär medienbasierte Angebote ersetzt werden dürfen. Dies schließt jedoch eine kompetenzorientierte Medienbildung sowie eine reflektierte und kritische Auseinandersetzung mit dem E-Sport/ E-Gaming nicht aus.

Vor diesem Hintergrund ist bei der Diskussion um digitale oder medienbasierte Formate im schulischen Umfeld sicherzustellen, dass diese nicht in Konkurrenz zu bestehenden Bewegungs- und Sportangeboten treten und insbesondere nicht den Stellenwert des Sportunterrichts sowie des außerunterrichtlichen Sports relativieren. Der schulische Bildungs- und Erziehungsauftrag erfordert vielmehr, körperliche Aktivität systematisch zu stärken und auszubauen.

Eine ausführlichere Position des Fachbereichs, die sich vertieft mit diesen Fragestellungen sowie mit der Einordnung der diskutierten „Chancen und Potenziale durch E-Sport für den Standort Berlin“ auseinandersetzt, wird derzeit erarbeitet und zu einem späteren Zeitpunkt Gegenstand einer abgestimmten Stellungnahme der Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Familie sein.

Der Prozess der Entwicklung einer ressortübergreifenden Strategie wird erst bei Vorliegen aller Ergebnisse gestartet werden können. Es wird daher darum gebeten, die Frist zur Berichterstattung bis zum 31.08.2026 zu verlängern.

Berlin, den 23. Januar 2026

Franziska Giffey

.....

Senatorin für Wirtschaft,  
Energie und Betriebe