

**19. Wahlperiode**

**Schriftliche Anfrage**

**des Abgeordneten Roman-Francesco Rogat (FDP)**

vom 09. Januar 2023 (Eingang beim Abgeordnetenhaus am 10. Januar 2023)

zum Thema:

**Verzockt – E-Sportsförderung in Berlin**

und **Antwort** vom 19. Januar 2023 (Eingang beim Abgeordnetenhaus am 23. Januar 2023)

Herrn Abgeordneten Roman-Francesco Rogat (FDP)  
über  
den Präsidenten des Abgeordnetenhauses von Berlin

über Senatskanzlei - G Sen -

A n t w o r t  
auf die Schriftliche Anfrage Nr. 19/14 496  
vom 09. Januar 2023  
über Verzockt – E-Sportsförderung in Berlin

---

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

1. Wie viele E-Sportsvereine sind in dem Land Berlin aktuell als eingetragener Verein registriert?

Zu 1.:

Die Senatsverwaltung für Inneres, Digitalisierung und Sport erhebt statistische Angaben zu den von ihr als förderungswürdig anerkannten Sportorganisationen (§ 5 Absatz 5 Sportförderungsgesetz). Über die Anzahl der E-Sportvereine im Land Berlin liegen der Senatsverwaltung für Inneres, Digitalisierung und Sport keine eigenen Daten und Zahlen vor.

Über das Gemeinsame Registerportal der Länder kann im Vereinsregister in den Länderinformationen für das Land Berlin nach dort registrierten Vereinen recherchiert werden. Eine gezielte Auswertung nach dem Kriterium „E-Sportverein“ ist im Vereinsregister jedoch nicht vorgesehen.

2. Wie hat sich die Anzahl der E-Sportsvereine im Land Berlin seit dem Jahr 2016 entwickelt?  
(Bitte jährliche Entwicklung in prozentualen und absoluten Zahlen angeben.)

Zu 2.:

Über die Anzahl der E-Sportvereine im Land Berlin seit 2016 liegen der Senatsverwaltung für Inneres, Digitalisierung und Sport keine eigenen Daten und Zahlen vor.

3. Inwiefern hat das Land Berlin die Sportförderung angepasst als Reaktion auf die steigende Entwicklung der E-Sportsszene?

Zu 3.:

Durch das Land Berlin können Sportorganisationen gefördert werden, wenn sie von der Senatsverwaltung für Inneres, Digitalisierung und Sport als förderungswürdig anerkannt worden sind (§ 3 Absatz 1 Sportförderungsgesetz). Zu diesen gehören die Berliner E-Sportvereine nicht, so dass sie keine sportliche Förderung nach dem Sportförderungsgesetz erhalten.

4. Sollte das Land Berlin keine explizite Förderung für E-Sportvereine bereitstellen: Wie hat sich das Fördervolumen für Sportvereine seit 2016 entwickelt?  
(Bitte jährliche Entwicklung in prozentualen und absoluten Zahlen angeben.)
5. Im Falle, dass das Land Berlin eine explizite Förderung für E-Sportvereine bereitstellt: Welchen finanziellen Umfang hat diese Förderung insgesamt?

Zu 4 und 5.:

Das Land Berlin stellt keine explizite Förderung für E-Sportvereine bereit.

Der Haushaltsansatz für die Sportförderung für förderungswürdig anerkannten Sportorganisationen stellt sich wie folgt dar:

2016/2017 je	12.159 T€
2018/2019 je	17.289 T€
2020	21.596 T€
2021	21.818 T€
2022	24.226 T€
2023	25.489 T€

6. Haben Berliner E-Sports Mannschaften die Möglichkeiten, sich explizit vom Land Berlin finanziell unterstützen zu lassen? Wenn ja,
7. Wer ist für die Förderung zuständig?
8. Welches individuelle Fördervolumen steht für einen Verein zur Verfügung?
9. Wie viel Geld steht für die Förderung von E-Sports Vereine zur Verfügung?
10. Welche sonstige Förderung und durch wen haben E-Sportvereine erhalten?

Antwort zu 6 bis 10:

Die Fragen 6 bis 10 werden auf Grund ihres Sachzusammenhangs gemeinsam beantwortet.

Bei der Senatsverwaltung für Inneres, Digitalisierung und Sport sowie bei der Senatsverwaltung für Wirtschaft, Energie und Betriebe existiert für E-Sports Mannschaften bisher kein eigenes Förderprogramm. Aus diesem Grund entfallen die Antworten entsprechend.

11. Wie oft hat der "Runde Tisch E-Sport" seit 2020 getagt und wie ist der Runde Tisch zusammengesetzt?

Zu 11.:

Der Runde Tisch E-Sport fand bisher einmal statt und zwar am 22.01.2020. Für das 1. Halbjahr 2023 ist der zweite Runde Tisch E-Sport geplant.

Die Zusammensetzung des Runden Tisches E-Sport am 22.01.2020 ergibt sich aus der folgenden Tabelle:

	Firma
	Esport-Branche
1	StarLadder
2	Bayes Esports Solutions GmbH
3	Freaks 4U Gaming GmbH
4	BITKRAFT Esports Ventures Management GmbH
5	Twitch
6	ESBD – eSport-Bund Deutschland e.V.
7	Veritas
8	Meta Games GmbH
9	The Esports Observer
10	The Story Mob
11	GamevilCom2us
12	G2 Esports Holding GmbH
13	media:net berlinbrandenburg
14	GamerLegion GmbH
15	Hertha BSC
16	Riot Games Services GmbH
	Senatsseite
17	RBM
18	Cds
19	Senator SenInnSport

12. Welche Bedeutung sieht der Senat in der aufstrebenden E-Sports Szene für die Berliner Sportlandschaft?

Zu 12.:

Da der sogenannte E-Sport vom organisierten Sport selbst bisher nicht als Sportart angesehen wird, lässt sich seine Bedeutung für die Berliner Sportlandschaft bisher nur als kommerzielles Geschäftsmodell lesen. Zum Teil haben Berliner Proficlubs entsprechende Sparten etabliert, um lukrative Märkte zu erschließen und ihre mediale Präsenz zu erweitern und neue Zielgruppen besser erreichen zu können. Als Teil der elektronischen Unterhaltungsindustrie birgt der E-Sport großes wirtschaftliches Potential für den Wirtschaftsstandort Berlin.

13. Welche Maßnahmen hat der Senat unternommen, um die sportlichen Aspekte des E-Sports anzuerkennen und als Sportart klassifiziert wird?

Zu 13.:

Die Senatsverwaltung für Inneres, Digitalisierung und Sport wird sich u.a. in Abhängigkeit von den Erkenntnissen, die bei der Fortführung des Runden Tisches E-Sport gewonnen werden, mit der Fragestellung beschäftigen, inwieweit E-Sport als Sportart zu klassifizieren ist.

14. Wie viele Berliner Sportstätten und Veranstaltungsorte in Besitz des Landes Berlins verfügen über eine hinreichende technische Ausstattung für E-Sportturniere?

Zu 14.:

Die Überlassung und die Nutzung öffentlicher Sportanlagen, die von den Senatsverwaltungen, den Bezirksamtern von Berlin sowie den landesunmittelbaren juristischen Personen des öffentlichen Rechts und des privaten Rechts, deren Gesellschafter mehrheitlich das Land Berlin ist, verwaltet werden, richtet sich nach § 14 Sportförderungsgesetz (SportFG) und den dazu erlassenen Ausführungsvorschriften über die Nutzung öffentlicher Sportanlagen Berlins und für die Vermietung und Verpachtung landeseigener Grundstücke an Sportorganisationen (Sportanlagen-Nutzungsvorschriften – SPAN). Danach sollen öffentliche Sportanlagen regelmäßig u.a. dem Wettkampfbetrieb der anerkannten Sportorganisationen sowie der sonstigen sportlichen Betätigung dienen. Den förderungswürdigen Sportorganisationen werden die Sportanlagen in einem für den Wettkampfbetrieb sportartgerechten Zustand überlassen (Nummer 3 SPAN).

Derzeit gibt es keine E-Sportvereine, die durch die Senatsverwaltung für Inneres, Digitalisierung und Sport als förderungswürdige Sportorganisationen anerkannt sind. Aus diesem Grund gibt es derzeit keine Erkenntnisse dazu, welche Sportstätten über eine hinreichende technische Ausstattung für E-Sportturniere (i.S.v. Wettkämpfen) verfügen.

Zur Anzahl der im Eigentum des Landes Berlin stehenden Veranstaltungsorte die über eine hinreichende technische Ausstattung verfügen, kann wegen der individuellen Voraussetzungen, die u.a. an die Licht-, Ton-, Video-, Konferenz- und Netzwerktechnik, den Bühnenbau (inclusive Sonderbauten) sowie die Backstage-Logistik für E-Sportturniere zu stellen sind, keine verbindliche Aussage getroffen werden.

Berlin, den 19. Januar 2023

In Vertretung

Dr. Nicola Böcker-Giannini  
Senatsverwaltung für Inneres, Digitalisierung und Sport