

19. Wahlperiode

Schriftliche Anfrage

der Abgeordneten Klara Schedlich (GRÜNE)

vom 11. Mai 2023 (Eingang beim Abgeordnetenhaus am 12. Mai 2023)

zum Thema:

Funkstille im E-Sport

und **Antwort** vom 26. Mai 2023 (Eingang beim Abgeordnetenhaus am 31. Mai 2023)

Senatsverwaltung für Wirtschaft,
Energie und Betriebe

Frau Abgeordnete Klara Schedlich (Bündnis 90/Die Grünen)
über
die Präsidentin des Abgeordnetenhauses von Berlin

über Senatskanzlei – G Sen –

Antwort
auf die Schriftliche Anfrage Nr. 19/15 538
vom 11.05.2023
über
Funkstille im E-Sport

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

1. Nach den Angaben des Senats ist für das 1. Halbjahr 2023 der zweite Runde Tisch des E-Sports geplant. Gibt es bereits ein Datum für diese Tagung?

Zu 1.: Aufgrund des erst kürzlich erfolgten Zuständigkeitswechsels zur Senatsverwaltung für Wirtschaft, Energie und Betriebe gibt es noch keinen Termin. Ein Runder Tisch E-Sports soll im zweiten Halbjahr 2023 stattfinden.

2. Welchen Kriterien unterliegt die Auswahl der einzuladenden Spiele-Entwickler*innen, E-Sport-Unternehmer*innen, Dienstleister*innen, Funktionär*innen und Veranstalter*innen aus dem Großraum Berlin für den geplanten zweiten Runden Tisch des E-Sports.

Zu 2.: Die Auswahl der einzuladenden Gäste orientiert sich an der Zusammensetzung des ersten Runden Tisches. Auf Ausgewogenheit hinsichtlich der oben genannten Personengruppen wird geachtet.

3. Gibt es Bestrebungen des Senats, das Vereinsregister in den Länderinformationen für das Land Berlin für eine gezieltere Auswertung nach dem Kriterium „E-Sportverein“ zu erweitern?

Zu 3.:

Nein. E-Sport ist bisher weder auf Landes- noch auf Bundesebene als Sport anerkannt.

4. Sollte der Senat keine Bestrebungen haben, das Vereinsregister zu erweitern: Gibt es andere Anstrengungen, die Datenerhebung zu den Berliner E-Sport Vereinen zu gewährleisten.

Zu 4.: Die Senatsverwaltung für Wirtschaft, Energie und Betriebe hat den game - Verband der deutschen Gamesbranche e.V. mit einer halbjährlichen Auswertung der „gamesmap“, in der auch Daten zu E-Sport-Vereinen- und Unternehmen in Berlin erhoben werden, beauftragt.

5. Der E-Sport ist offiziell nicht als Sport anerkannt und erhält damit keine Sportfördergelder vom Land Berlin, welches neben dem Großraum Köln als führender Standort des E-Sports in Deutschland gilt. Welche Strategien verfolgt der Senat, um E-Sport Vereine finanziell zu unterstützen und damit den E-Sport zu fördern?

Zu 5.: Bisher gibt es keine speziellen Förderprogramme für E-Sport-Vereine.

6. Falls es keine Strategien gibt, um E-Sports Vereine finanziell zu unterstützen und zu fördern: Welche Maßnahmen sollen ergriffen werden, um die Kommerzialisierung der E-Sport Branche zu verhindern und E-Sports als Breitensport für die Berliner*innen zugänglich zu machen?

Zu 6.: Bisher sind keine entsprechenden Maßnahmen geplant.

7. Gibt es Projekte und Events, welche der Senat plant, um Stigmata gegenüber der E-Sports Branche aufzuheben und Interesse im Bereich Gaming schon im Schulkindesalter zu fördern (wenn ja, diese bitte auflisten)?

Zu 7.: Der Senat misst der E-Sport Branche eine große Bedeutung bei und unterstützt die Förderung im Bereich Gaming für Schulkinder mittelbar über das Medienboard Berlin-Brandenburg, beispielsweise mit den Projekttagen Games der Stiftung Digitale Spielekultur.

Berlin, den 26. Mai 2023

In Vertretung

Michael B i e l

.....

Senatsverwaltung für Wirtschaft,
Energie und Betriebe