

In der Senatssitzung am 27. Oktober 2020 beschlossene Fassung

Antwort des Senats auf die Kleine Anfrage der Fraktion der SPD vom 15. September 2020

„E-Sport offiziell als Sport anerkennen“

Die Fraktion der SPD hat folgende Kleine Anfrage an den Senat gerichtet:

„E-Sport erfreut sich einer immer größeren Beliebtheit. Im Jahr 2018 verfolgten fast 400 Millionen Zuschauer*Innen weltweit Wettkämpfe mit Computerspielen. In Deutschland schauen laut Angaben des Verbands der deutschen Games-Branche rund 11 Millionen Personen regelmäßig E-Sport-Wettkämpfe per Stream. In Zeiten der Corona-Pandemie können der E-Sport und das Verfolgen der Wettkämpfe über das Internet eine Alternative zu ausfallenden sportlichen Großereignissen bieten.

Bislang wird E-Sport nur in wenigen Ländern offiziell als Sport anerkannt. Die Folge ist, dass professionelle E-Sportler*Innen zum Beispiel keine vereinfachten Visa für Trainings oder Turniere erhalten. Die Diskussionen darüber, ob E-Sport als Sport anerkannt werden sollte, gehen teils weit auseinander. Während einige Wissenschaftler*Innen in Deutschland darauf hinweisen, dass E-Sportler*Innen ähnlichen motorischen und psychischen Belastungen ausgesetzt sind wie Spitzensportler*Innen, sprechen sich andere Wissenschaftler*Innen dagegen aus, E-Sport als Sportart anzuerkennen und der Deutsche Olympische Sportbund lehnt gar die Verwendung des E-Sport-Begriffes konsequent ab und wählt stattdessen die nicht-sportbezogene Bezeichnung eGaming. Die derzeitige Bundesregierung aus CDU/CSU und SPD hat sich in ihrer Koalitionsvereinbarung aus 2018 dafür ausgesprochen, dass E-Sport als Sportart mit Vereins- und Verbandsrecht anerkannt werden sollte. Zudem will sie die E-Sport-Landschaft bei der Schaffung einer olympischen Perspektive unterstützen.

Wir fragen den Senat:

1. Liegen dem Senat Zahlen darüber vor, wie viele E-Sportler*Innen es im Bundesland Bremen gibt?
2. Liegen dem Senat Zahlen darüber vor, wie viele Betriebe und damit Arbeitsplätze direkt oder indirekt in die Entwicklung von Computerspielen im Bundesland Bremen involviert sind?
3. Wie schätzt der Senat das wirtschaftliche Potenzial der E-Sport-Szene für Bremen ein?
4. Welche Kenntnisse hat der Senat über Risiken – u.a. Suchtgefahren – des E-Sports?
5. Sind dem Senat Sportvereine im Land Bremen bekannt, die Trainingsgruppen o.Ä. für E-Sport anbieten?
6. Ist der Senat der Meinung, dass E-Sport offiziell als Sportart anerkannt werden sollte?“

Der Senat beantwortet die Kleine Anfrage wie folgt:

1. Liegen dem Senat Zahlen darüber vor, wie viele E-Sportler*Innen es im Bundesland Bremen gibt?

Es liegen dem Senat keine Zahlen vor, da es sich um eine individuelle Freizeitbewegung handelt, die nicht im organisierten Sport abgebildet ist. Auch wenn sich organisierte Formen (Bsp. E-Sport Bremen) gegründet haben, sind diese nicht in den Strukturen des organisierten Sports angegliedert und werden daher nicht erfasst. Auch gibt es keinen im organisierten Sport abgebildeten Wettkampf oder Fachverband, da die Anerkennung mit Verweis auf die DOSB-Position nicht gegeben ist.

Einzelne Sportvereine widmen sich dem Thema in Erweiterung ihres Angebotes als Trendbewegung zur Gewinnung junger Menschen und halten entsprechende Angebote vor, um einen pädagogischen Ansatz im Freizeitverhalten junger Menschen zu begleiten.

2. Liegen dem Senat Zahlen darüber vor, wie viele Betriebe und damit Arbeitsplätze direkt oder indirekt in die Entwicklung von Computerspielen im Bundesland Bremen involviert sind?

Eine statistische Abgrenzung für das Segment Computerspiele besteht nicht, daher liegen dem Senat keine umfassenden Zahlen für Bremen vor. Das Marktpotenzial in Deutschland ist stark wachsend und wird auf über 3 Mrd. € geschätzt. Dabei liegt der Umsatzanteil der deutschen Spiele-Entwicklungen bei nur 4,3 Prozent (2018).

Bremen hat mit dem Spieleentwickler *KING Art Games* ein sehr erfolgreiches Unternehmen der Games-Branche vor Ort (Fokus: Adventure-Games). Etwa 40 Mitarbeiter*innen sind dort angestellt, im Dunstkreis von KING Art agiert etwa dieselbe Summe als Freelancer. Darüber hinaus sind nennenswerte Akteure etwa die *BeamNG* mit ebenfalls ca. 40 Mitarbeiter*innen und Hauptsitz in Bremen (Produkt: sehr realistische Auto-Simulationen) oder auch *The Soulcage Department*, die als 3D-Animationsstudio die Konzeption, Design und Animation von Cartoonfiguren übernehmen.

3. Wie schätzt der Senat das wirtschaftliche Potenzial der E-Sport-Szene für Bremen ein?

Eine dezidierte Einschätzung dazu, bezogen auf den Wirtschaftsstandort Bremen, kann dazu vom Senat nicht geleistet werden. Grundsätzlich ist jedoch davon auszugehen, dass das Segment Computerspiele / E-Gaming / E-Sport wirtschaftliches Potenzial beinhaltet. (s. Beantwortung zu Frage 2).

4. Welche Kenntnisse hat der Senat über Risiken – u.a. Suchtgefahren – des E-Sports?

Zu diesen Themenfeldern gibt es unterschiedliche, jedoch wissenschaftlich nicht abschließend gesicherte Untersuchungen. Daher hat sich der Senat zu dieser Frage noch nicht positioniert. Sofern eine Positionierung erforderlich werden sollte, wird der Senat hierbei den Aspekt der Suchtgefahr einbeziehen.

E-Sport-Veranstaltungen von gemeinnützigen Trägern und privaten Vereinen sowie kommerzielle Großveranstaltungen mit eSports-Turnieren vor einem großen Publikum mit

Live-Streams ins Internet sind ein immer größer werdender Bestandteil der (Jugend-) Freizeitkultur. Auch zunehmend im Rahmen der offenen Jugendarbeit sowie der Schulsozialarbeit werden unterschiedliche Veranstaltungen mit E-Sport-Elementen zur Vermittlung von Medienkompetenz angeboten.

Der Umgang mit dem Thema Jugendschutz bei E-Sport-Veranstaltungen stellt die örtlich zuständigen Jugend- und Ordnungsämter als Aufsichtsbehörden mittlerweile vor vielfältige neue Herausforderungen. § 7 JuSchG eröffnet zwar den zuständigen Behörden, dem Veranstalter gegenüber Alters- und Zeitbegrenzungen sowie andere Auflagen zu erteilen, allerdings liegen die Entscheidungen, wann und in welcher Ausprägung solche Auflagen erforderlich werden, im alleinigen Ermessen der örtlich für die Entscheidungen zuständigen Behörden. Aus diesem Grund wird aktuell eine Orientierung gebende bzw. eine bundesweit für einheitliche Jugendschutzstandards sorgende Handreichung der Obersten Landesjugendbehörden erarbeitet. Der Entwurf: „Rechtsauffassung und Praxishinweise der Obersten Landesjugendbehörden zum Jugendschutz bei öffentlichen eSports-Veranstaltungen“ liegt bereits vor und befindet sich aktuell in der Länderabstimmung. Die abschließende Beschlussfassung und anschließende Veröffentlichung der Handreichung ist zum Frühjahr 2021 geplant.

5. Sind dem Senat Sportvereine im Land Bremen bekannt, die Trainingsgruppen o.Ä. für E-Sport anbieten?

Dazu liegen keine dezidierten Zahlen vor, es sind jedoch einzelne Projekte bekannt. So hat die Bremer Sport Jugend e.V. im LSB dazu im Herbst 2019 ein Pilotprojekt gemeinsam mit dem Bremer Fußball Verband initiiert, an dem sich auch die Senatorin für Soziales, Jugend, Integration und Sport finanziell beteiligt hat. Das Projekt läuft bis Ende 2020 und wird von der Hochschule Bremen wissenschaftlich begleitet. An diesem Projekt haben sich ursprünglich neun Sportvereine beteiligt. Weitere Erkenntnisse aus diesem Projekt, die etwaigen Fragestellungen dienen könnten, liegen erst mit Abschluss voraussichtlich im Februar 2021 vor.

Mit dem Projekt sollen Chancen und Risiken analysiert werden, die möglicherweise in einer Angebotserweiterung des integrationsfördernden Settings Sportverein erreicht werden können und so den sozialen Zusammenhalt der sich ändernden Bevölkerung fördern; hierbei interessieren die in bestimmten Altersbereich zu beobachtenden „Drop-Out“-Tendenzen aus dem Sportverein als auch ganz klassisch neue Formen der (Jugend)Vereinsentwicklung: Was muss ein moderner Verein tun, um junge Menschen neben tradiertem Sporttreiben an sich zu binden? Wie können Bedürfnisse junger Menschen aus unterschiedlichen Kulturen in sich wandelnden gesellschaftlichen Rahmenbedingungen berücksichtigt werden? Können weitere Zielgruppen für den Verein gewonnen werden?

Der Schwerpunkt des Projekts liegt auf 1) gesundheitsförderlichen Aspekten, 2) auf der Förderung der Jugendarbeit und 3) auf der Förderung jungen Engagements. Anlass hierfür war u.a. ein Ergebnis einer Ausarbeitung der jugendlichen Führungsspieler des Bremer Fußball-Verbandes, wonach der Alltag der Jugendlichen, besonders durch die Schule, so durchgetaktet ist, dass am frühen Abend einfach die Kraft sowie Motivation fehle sich zum Fußballtraining wieder aufzuraffen. Hier gilt es anzuknüpfen und den Vereinen ein Werkzeug an die Hand zu geben, durch das Schaffen eines «modernen» Ortes im Vereinsheim

den Jugendlichen einen Raum zwischen Schule und Training zu bieten und somit der steigenden Zahl an Drop Outs entgegenzuwirken, das Vereinsleben aufzuwerten und neue Mitglieder sowie Engagierte für den Verein zu gewinnen. Eine weitere wichtige Herausforderung ist die Integration von Jugendlichen, die über neue Wege und Formate gefördert werden soll.

6. Ist der Senat der Meinung, dass E-Sport offiziell als Sportart anerkannt werden sollte?

Der Senat teilt die Position des organisierten Sports, dass dieser im Rahmen seiner Autonomie die Kompetenz zur Anerkennung von Sportarten bei sich angesiedelt sieht. Die Konferenz der Sportministerinnen und Sportminister wird sich mit der Thematik E-Sport unter der Federführung Bayerns in 2021 weiter vertieft beschäftigen.