Bayerischer Landtag

18. Wahlperiode 27.12.2019 Drucksache 18/4752

Schriftliche Anfrage

des Abgeordneten **Gerd Mannes AfD**
vom 02.09.2019

Förderung von E-Sport

Ich frage die Staatsregierung:

1. Wie steht die Staatsregierung zum E-Sport?

2.1 Welche Förderprogramme im Bereich des E-Sports laufen aktuell (bitte Beschreibung, Haushaltstitel und ausgeschöpfte Mittel seit 2010 pro Jahr angeben)?
2.2 Welche Förderprogramme im Bereich des E-Sports sind für die Zukunft geplant?
2.3 Hat die Staatsregierung aus ihrer Sicht ausreichend Förderung für E-Sports bereitgestellt?

3.1 Gibt es E-Sport-Wettbewerbe, die von der Staatsregierung gefördert wurden?
3.2 Falls ja, welche (bitte alle bereits geförderten mit Haushaltstitel, Höhe und Jahreszahlen angeben)?
3.3 Falls ja, wie bewertet die Staatsregierung die geförderten Veranstaltungen retrospektiv?

4.1 Gibt es Risiken im Bereich des E-Sports (bitte ausführlich erläutern)?
4.2 Welche Maßnahmen unterstützt die Staatsregierung, um wirklichen Suchtkranken von elektronischen Spielen zu helfen?

5.1 Sieht die Staatsregierung elektronische Spiele als teilweise für Amokläufe verantwortlich?
5.2 Sieht die Staatsregierung elektronische Spiele als teilweise für die Zunahme der Gewalt in der Gesellschaft verantwortlich?
5.3 Strebt die Staatsregierung weitere Restriktionen bezüglich elektronischer Spiele an?

6.1 Sieht die Staatsregierung in der elektronischen Spielindustrie einen wichtigen Markt für die Zukunft?
6.2 Falls ja, welche Pläne gibt es hierfür, um den deutschen Marktanteil am globalen E-Sport-Markt zu steigern?
6.3 Welche Technologien könnten aus Sicht der Staatsregierung von einer stärkeren deutschen E-Sport-Aktivität profitieren (bitte auflisten)?

7.1 Hat die Staatsregierung Kenntnis über Fördermaßnahmen der EU im Bereich E-Sport in Bayern (bitte – falls bekannt – Fördermaßnahmen mit Förderhöhe auflisten)?
7.2 Hat die Staatsregierung Kenntnis über Fördermaßnahmen des Bundes im Bereich E-Sport in Bayern (bitte – falls bekannt – Fördermaßnahmen mit Förderhöhe auflisten)?

Hinweis des Landtagsamts: Zitate werden weder inhaltlich noch formal überprüft. Die korrekte Zitierweise liegt in der Verantwortung der Fragestellerin bzw. des Fragestellers sowie der Staatsregierung.

Drucksachen, Plenarprotokolle sowie die Tagesordnungen der Vollversammlung und der Ausschüsse sind im Internet unter www.bayern.landtag.de – Dokumente abrufbar.
Die aktuelle Sitzungsübersicht steht unter www.bayern.landtag.de – Aktuelles/Sitzungen/Tagesübersicht zur Verfügung.

Antwort

des Staatsministeriums für Digitales unter Einbindung des Staatsministeriums des Innern, für Sport und Integration und des Staatsministeriums für Gesundheit und Pflege
vom 12.11.2019

1. Wie steht die Staatsregierung zum E-Sport?

E-Sport umfasst das Spielen von Videospielen (Games) als Freizeitaktivität (sog. „Casual Gaming“) sowie das organisierte und größtenteils professionelle Spielen von Videospielen (E-Sport im engeren Sinne). Beide Bereiche werden dabei in erster Linie als ein Phänomen der Digitalisierung begriffen, da sie ihren Ursprung in der Unterhaltungsindustrie („Gaming“) haben.

Nach Diskussion der derzeitigen Fragestellungen u. a. zur Anerkennung des sog. E-Sports als Sport und der Anerkennung der Gemeinnützigkeit des sog. organisierten E-Sports (unterhalb der Schwelle des professionellen und gewinnorientierten sog. E-Sports) sowie den möglichen Suchtproblematiken im Bereich des freizeitorientierten E-Gamings will die Staatsregierung diesen gesellschaftlichen Megatrend weiter beobachten und zu gegebener Zeit mögliche Unterstützungsfelder in den Bereichen des E-Gamings und des E-Sports aufgreifen.

2.1 Welche Förderprogramme im Bereich des E-Sports laufen aktuell (bitte Beschreibung, Haushaltstitel und ausgeschöpfte Mittel seit 2010 pro Jahr angeben)?

Es laufen derzeit keine Förderprogramme im Bereich des sog. E-Sports.

2.2 Welche Förderprogramme im Bereich des E-Sports sind für die Zukunft geplant?

Siehe Antwort zu Frage 1.

2.3 Hat die Staatsregierung aus ihrer Sicht ausreichend Förderung für E-Sports bereitgestellt?

Siehe Beantwortung Frage 1.

3.1 Gibt es E-Sport-Wettbewerbe, die von der Staatsregierung gefördert wurden?

Nein.

3.2 Falls ja, welche (bitte alle bereits geförderten mit Haushaltstitel, Höhe und Jahreszahlen angeben)?
3.3 Falls ja, wie bewertet die Staatsregierung die geförderten Veranstaltungen retrospektiv?

Siehe Beantwortung der Frage 3.1.

4.1 Gibt es Risiken im Bereich des E-Sports (bitte ausführlich erläutern)?

Die WHO hat im Jahr 2018 die Computerspielsucht als offizielle Krankheit eingestuft. Im Bereich des freizeitorientierten Spiels von Videospielen ist bei etwa 1–5 Prozent der Bevölkerung eine mögliche Abhängigkeit gegeben[1]. Einen direkten Bezug zwischen krankhaftem Computerspielverhalten und professionellen sog. E-Sportlern, die von Berufs wegen mehrere Stunden pro Tag vor dem Bildschirm trainieren, kann man allerdings nicht herstellen. Bei der Einstufung einer Tätigkeit als Suchtverhalten geht es nicht um die reine Dauer des Spielens, sondern um andere Kriterien. Der sog. ICD-11-Katalog der WHO benennt für die Diagnose einer „Gaming Disorder" drei Kriterien:

1. Kontrollverlust über das Spielverhalten: wenn Personen selbst dann nicht aufhören zu spielen, wenn ein wichtiger Termin ansteht oder die Situation unangemessen erscheint.
2. Vorrang von Spielen gegenüber anderen Interessen: wenn sich Spielende von der Außenwelt abschotten und Freunde, Familie, Hobbys oder Pflichten vernachlässigen.
3. Eskalation des Spielverhaltens trotz negativer Konsequenzen: wenn es durch das Spielen in einem oder mehreren Lebensbereichen wie Schule, Beruf oder Gesundheit zu erkennbar negativen Konsequenzen kommt oder trotz persönlichem Leidensdruck nicht aufgehört werden kann.[2]

Es werden grundsätzlich weitaus mehr Anforderungen an professionell spielende sog. E-Sportler gestellt, als nur die Beherrschung des Spiels an sich. Professionelle sog. E-Sportler müssen sowohl körperlich als auch geistig leistungsfähig sein, um erfolgreich zu sein.

Darüber hinaus kann auch im Bereich des E-Gamings (Casual Gaming) wie allgemein im Bereich der Social-Media-Plattformen die Problematik von Diskriminierung, Sexismus, Rassismus und politischer Radikalisierung entstehen, denen entgegengewirkt werden muss.

4.2 Welche Maßnahmen unterstützt die Staatsregierung, um wirklichen Suchtkranken von elektronischen Spielen zu helfen?

Die Aufnahme der Diagnose in die ICD-11 ist die Voraussetzung für die Finanzierung einer Behandlung und stellt den Grundstein dar, Betroffene adäquat behandeln zu können. Dazu gehören ein zielgerichteter Aufbau von Therapie- und Präventionsangeboten sowie die Etablierung von Aus- und Weiterbildungsmöglichkeiten für Therapeutinnen und Therapeuten sowie andere Fachkräfte. Bislang gibt es einige staatlich geförderte (Land, Bund und EU) als auch ehrenamtliche Angebote sowohl im Internet als auch vor Ort, um Betroffenen einer vermuteten oder diagnostizierten Computerspielsucht zu helfen und sie bei ihrer Rekonvaleszenz zu unterstützen. Die Staatsregierung ist der Ansicht, dass es sinnvoll ist, soweit möglich, eine Computerspielsucht schon präventiv zu verhindern. Zur Kommunikation mit den Gefährdeten sollten gerade auch digitale Zugangswege aktiv genutzt werden.

Vereine oder andere feste Organisationsstrukturen geben sog. E-Sportlern und solchen, die es werden wollen, eine Anlaufstelle mit Gleichgesinnten und Mentoren, wo man sich treffen und gemeinsam in einem geschützten Rahmen spielen kann. Sie sind ein sozialer Raum der, wenn nötig, auch regulativ eingreifen kann.

5.1 Sieht die Staatsregierung elektronische Spiele als teilweise für Amokläufe verantwortlich?

Nein.

---

[1] Informationen gem. der Deutschen Gesellschaft für Suchtforschung und Suchttherapie e. V.; Zahlen variieren je nach untersuchter Gruppe und eingesetztem Messverfahren.

[2] https://www.klicksafe.de/themen/digitale-spiele/digitale-spiele/sucht-undabhaengigkeit/diagnose-abhaengigkeit/#s|games

5.2 Sieht die Staatsregierung elektronische Spiele als teilweise für die Zunahme der Gewalt in der Gesellschaft verantwortlich?

Nein. Statistisch ist eine Zunahme der Gewalt in Bayern nicht belegbar.

5.3 Strebt die Staatsregierung weitere Restriktionen bezüglich elektronischer Spiele an?

Nein.

6.1 Sieht die Staatsregierung in der elektronischen Spielindustrie einen wichtigen Markt für die Zukunft?

Der Games-Markt in Deutschland ist ein wichtiger Wirtschaftsfaktor und Innovationstreiber. Im Vergleich zu den ersten sechs Monaten 2018 ist bspw. der Umsatz mit Games und Spielehardware um 11 Prozent auf 2,8 Mrd. Euro gewachsen. Außerdem sind die möglichen zukünftigen Synergien mit anderen Branchen wie Automotive, Medizin etc. noch nicht annähernd ausgeschöpft.

6.2 Falls ja, welche Pläne gibt es hierfür, um den deutschen Marktanteil am globalen E-Sport-Markt zu steigern?

Die Staatsregierung hat gerade am 19.09.2019 das zehnjährige Jubiläum der Gamesförderung in Bayern gefeiert. Hierbei geht es um die Entwicklung und Produktion neuer Spiele. Seit der Einführung der Gamesförderung wurden in Bayern insgesamt 159 Projekte mit 9.825.680 Euro gefördert.

Ein Projekt bezieht sich auf eine der drei Phasen der Entstehung eines Computerspiels. Gegenstand der Förderung können daher Konzepte, Prototypen (ein funktionsfähiges Modul des geplanten Spiels, mit dem die Entwickler testen können, ob die Mechanik funktioniert) und die Produktion des Spiels sein. Damit hat die Staatsregierung einen Beitrag geleistet, dass in Bayern eine lebendige Gamesbranche entstanden ist. Zudem unterstützt die Staatsregierung die Bestrebungen auf Bundesebene, ein Förderprogramm einzuführen, um international wettbewerbsfähig zu werden.

Der sog. E-Sport-Markt ist hiervon zu unterscheiden. Während der weltweite Umsatz mit Hard- und Software bei Videospielen bei knapp 138 Mrd. US-Dollar liegt, beträgt er für sog. E-Sport und dessen Vermarktung nach Schätzungen derzeit 0,85 Mrd. US-Dollar. Auch in Deutschland werden Umsätze im Bereich des sog. E-Sport in Höhe von 62,5 Mio. Euro (2018) generiert.

6.3 Welche Technologien könnten aus Sicht der Staatsregierung von einer stärkeren deutschen E-Sport-Aktivität profitieren (bitte auflisten)?

Sog. E-Sport wird mit bereits entwickelten Spielen gespielt. Generell ist die Gamesbranche ein Innovationstreiber. Schnellere Grafikkarten, Echtzeitdatenverarbeitung etc. werden durch sie vorangetrieben. Davon profitieren auch Industrieunternehmen aller Art.

7.1 Hat die Staatsregierung Kenntnis über Fördermaßnahmen der EU im Bereich E-Sport in Bayern (bitte – falls bekannt – Fördermaßnahmen mit Förderhöhe auflisten)?

Es sind keine Fördermaßnahmen bekannt.

7.2 Hat die Staatsregierung Kenntnis über Fördermaßnahmen des Bundes im Bereich E-Sport in Bayern (bitte – falls bekannt – Fördermaßnahmen mit Förderhöhe auflisten)?

Es sind keine Fördermaßnahmen bekannt.