

Antrag

der Abg. Ruben Rupp und Carola Wolle u. a. AfD

und

Stellungnahme

des Ministeriums für Kultus, Jugend und Sport

Förderung des E-Sports in Baden-Württemberg

Antrag

Der Landtag wolle beschließen,
die Landesregierung zu ersuchen
zu berichten,

1. wie hoch in den Jahren 2016 bis 2021 die Zahl der in Baden-Württemberg in Vereinen organisierten E-Sportler gewesen ist;
2. wie viele professionelle E-Sportler in Baden-Württemberg in den Jahren 2016 bis 2021 E-Sport beruflich zum Erwerb des eigenen Lebensunterhalts ausgeübt haben;
3. in welchem Umfang bei E-Sport-Wettbewerben in Baden-Württemberg in den Jahren 2016 bis 2021 Sponsoring und Werbung betrieben worden ist;
4. in welchem Umfang seit dem Jahr 2010 in Baden-Württemberg Breitensportvereine neu gegründet worden sind, die E-Sport anbieten und die in diesem Zusammenhang auch Aufklärung zu den Themenbereichen Jugendarbeit und Suchtprävention betreiben;
5. an welchen Universitäten in Baden-Württemberg gegenwärtig Forschung zum Thema E-Sport betrieben wird und in welchem Umfang es möglich ist, an den betreffenden Hochschulen Studien-, Bachelor- und Masterarbeiten sowie Dissertationen mit thematischem Bezug zum E-Sport zu verfassen;

6. ob und in welchem Umfang derzeit auf Bund-Länder-Ebene sowie mit Sportverbänden ein inhaltlicher Austausch mit der Zielsetzung stattfindet, E-Sport stärker zu fördern und welche Planungen die Landesregierung in diesem Zusammenhang verfolgt.

21.3.2022

Rupp, Wollé, Baron, Klauß, Lindenschmid AfD

Begründung

Durch bestimmte Regeln und die Unterscheidbarkeit von verschiedenen Disziplinen weist der E-Sport deutliche Eigenschaften einer Sportart auf und wird zu meist als Denksport kategorisiert. Als sportlicher Wettkampf erfährt der E-Sport mit Computerspielen seit Jahren international eine verstärkte Aufmerksamkeit. Mittlerweile organisieren sich immer mehr Spieler in vereinsähnlichen Strukturen, vernetzen sich und betreiben E-Sport als Amateursport oder sogar als gut dotierten professionellen E-Sport.

Wie in anderen Sportarten ist auch im E-Sport eine Kommerzialisierung feststellbar, wobei Sponsoring und Werbung wichtige Finanzquellen darstellen. Neben Unternehmen mit technischem Hintergrund treten vor allem werbetreibende Unternehmen auf, die im klassischen Sport bereits Sponsoring betreiben. Professionelle E-Sportler beziehen häufig von ihren Vereinen (Clans) ein monatliches Gehalt. Dazu kommen Preisgelder und Zuwendungen aus Sponsorenverträgen, die gleichzeitig die Haupteinnahmequellen der Spieler darstellen. Mit Stand November 2021 gab es international 110 professionelle E-Sportler, die mehr als 1 000 000 \$ und 290 E-Sportler, die mehr als 500 000 \$ Preisgeld gewonnen haben.

Mit steigender Popularität und Professionalisierung des E-Sports sind zahlreiche nationale bzw. internationale Verbände und Organisationen mit dem Ziel gegründet worden, den E-Sport zu fördern. Gleichwohl ist die politische Akzeptanz von E-Sport als vollwertiger Sportart weltweit noch sehr uneinheitlich; in Deutschland wird E-Sport vom Deutschen Olympischen Sportbund nicht als Sportart anerkannt.

Dennoch ist gerade während der COVID-19-Pandemie das Interesse am E-Sport stark angestiegen, da er aufgrund seines digitalen Charakters zeitlich sehr flexibel betrieben werden kann. Ebenso haben sich die Zuschauerzahlen bei E-Sport-Online-Events deutlich erhöht. Die E-Sport-Branche musste während der Coronakrise nur geringe negative Auswirkungen verzeichnen, wobei der Markt insgesamt sogar eher gewachsen ist.

In Anbetracht der Bedeutung des E-Sports in einem wachsenden Teilbereich des Marktes für Unterhaltungselektronik sowie seiner gestiegenen gesellschaftlichen Bedeutung und Akzeptanz ist auch eine verstärkte Förderung angezeigt.

Stellungnahme

Mit Schreiben vom 11. April 2022 Nr. 22-6842.9-99/1053 nimmt das Ministerium für Kultus, Jugend und Sport im Einvernehmen mit dem Ministerium für Finanzen, dem Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst sowie dem Ministerium für Wirtschaft, Arbeit und Tourismus zu dem Antrag wie folgt Stellung:

*Der Landtag wolle beschließen,
die Landesregierung zu ersuchen
zu berichten,*

- 1. wie hoch in den Jahren 2016 bis 2021 die Zahl der in Baden-Württemberg in Vereinen organisierten E-Sportler gewesen ist;*
- 2. wie viele professionelle E-Sportler in Baden-Württemberg in den Jahren 2016 bis 2021 E-Sport beruflich zum Erwerb des eigenen Lebensunterhalts ausgeübt haben;*
- 3. in welchem Umfang bei E-Sport-Wettbewerben in Baden-Württemberg in den Jahren 2016 bis 2021 Sponsoring und Werbung betrieben worden ist;*
- 4. in welchem Umfang seit dem Jahr 2010 in Baden-Württemberg Breitensportvereine neu gegründet worden sind, die E-Sport anbieten und die in diesem Zusammenhang auch Aufklärung zu den Themenbereichen Jugendarbeit und Suchtprävention betreiben;*

Der Landesregierung liegen zu den Ziffern 1 bis 4 keine Informationen vor.

- 5. an welchen Universitäten in Baden-Württemberg gegenwärtig Forschung zum Thema E-Sport betrieben wird und in welchem Umfang es möglich ist, an den betreffenden Hochschulen Studien-, Bachelor- und Masterarbeiten sowie Dissertationen mit thematischem Bezug zum E-Sport zu verfassen;*

An den baden-württembergischen staatlichen Hochschulen werden Fragen des E-Sports in einer Vielzahl von Fachrichtungen aus unterschiedlichen wissenschaftlichen Perspektiven beleuchtet. Grundsätzlich können aufgrund der Freiheit von Forschung und Lehre an Hochschulen im Bereich E-Sports Abschlussarbeiten und Promotionen angefertigt werden. Da es sich bei der jungen Disziplin E-Sports um kein eigenständiges Fach handelt, hängt diese Möglichkeit maßgeblich vom konkreten Thema ab.

- 6. ob und in welchem Umfang derzeit auf Bund-Länder-Ebene sowie mit Sportverbänden ein inhaltlicher Austausch mit der Zielsetzung stattfindet, E-Sport stärker zu fördern und welche Planungen die Landesregierung in diesem Zusammenhang verfolgt.*

Nach einem breiten Beteiligungs- und Diskussionsprozess des Landessportverbands Baden-Württemberg (LSV) mit seinen Mitgliedsorganisationen sowie der (Sport-)Wissenschaft hat das LSV-Präsidium in seiner Sitzung vom 28. November 2018 Positionen zu e-games – der LSV vermeidet dabei den Begriff E-Sports – beschlossen, welche auf der Webseite des Verbandes abrufbar sind. Insbesondere stellt der LSV darin fest, dass e-games keine sportlichen Handlungen sind, da keine sportartbestimmende motorische Aktivität vorliegt, sondern ein virtueller Avatar bewegt wird. Ein Austausch des Kultusministeriums mit den Sportverbänden mit der Zielsetzung, E-Sports stärker zu fördern, findet daher nicht statt.

Das Land Baden-Württemberg ist sich der Bedeutung der Games-Branche bewusst. Deren rasantes Wachstum und die damit verbundene steigende Anzahl an Gamerinnen und Gamern zeigen die gesellschaftliche und wirtschaftliche Bedeutung. Baden-Württemberg ist Heimat einer starken Digital-, Kreativ- und Medienwirtschaft.

Um das große Potenzial der heimischen Games-Branche in Baden-Württemberg noch besser nutzen zu können, muss diese weiter gestärkt werden. Neben der gezielten Games-Förderung der Medien- und Filmgesellschaft des Landes (MFG) gibt es eine breit aufgestellte Förderlandschaft des Landes, die im Rahmen der durch den Haushaltsgesetzgeber zu diesem Zweck zur Verfügung gestellten Mittel auch Maßnahmen enthält, von denen die Games-Branche profitieren kann.

Die Sportministerkonferenz der Länder befasst sich mit dem Thema eSports im Ausschuss „Integrität des Sports“. Im Koalitionsvertrag „Mehr Fortschritt wagen“ der Bundesregierung ist das Thema eSports nicht im Zusammenhang mit der Sportförderung, sondern unter dem Gesichtspunkt der Gemeinnützigkeit im Abschnitt Kultur- und Medienpolitik aufgeführt.

Schopper
Ministerin für Kultus,
Jugend und Sport

Anlage**Übersicht über ausgewählte Forschungstätigkeiten**

- An der Universität Stuttgart, Abt. Sportsoziologie- und -management, hat Frau Professor Dr. Carmen Borggrefe im Jahr 2019 eine von einer großen Zahl namhafter Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftlern bundesweit unterzeichnete „Stellungnahme zum eSport“ <<https://www.inspo.uni-stuttgart.de/institut/aiv/dokumente/Stellungnahme-zum-eSport.pdf>> abgegeben, in denen die Bezeichnung von eSports als Sport und dessen Anerkennung als Sportart abgelehnt wird. Die Stellungnahme schließt mit folgender Beschreibung des sportwissenschaftlichen Forschungsbedarfs in diesem Bereich:
Die Unterzeichnenden sehen aber gleichzeitig einen Bedarf für Forschungen, die sich mit den Folgen der Digitalisierung und des eSports für die Sportentwicklung in Deutschland beschäftigen. Hier kann es beispielsweise darum gehen zu untersuchen, welche Auswirkungen Video- und Computerspiele auf das Bewegungsverhalten und die motorische Leistungsfähigkeit von Kindern und Jugendlichen haben und inwiefern das veränderte Freizeitverhalten die Partizipation von Kindern und Jugendlichen am Sport beeinflusst.“
- Auch haben Wissenschaftler des Sportinstituts und des Instituts für Technikfolgenabschätzung des KIT im Jahr 2019 ein Positionspapier zu eSports abgegeben <<https://publikationen.bibliothek.kit.edu/1000098638>>, das zu folgendem Schluss kommt:
„Eine Zusammenarbeit zwischen Sportwissenschaften und Technikfolgenabschätzung bietet hier das Potenzial für neue Einsichten, die auch den aktuellen politischen und regulatorischen Diskurs informieren können.“
- An der Universität Tübingen forscht Prof. Dr. Ansgar Thiel, Institut für Sportwissenschaft, über eSports, siehe sein Buchbeitrag Thiel, A. & John, J. M. (2020). Ist eSports Sport? Über die Ausbreitung virtueller Wettkämpfe und deren potenzielle Folgen. In A. R. Hoffmann (Hrsg.), Das Phänomen E-Sports. Eine sportwissenschaftliche Annäherung aus verschiedenen Disziplinen (pp. 27–58). Aachen: Meyer & Meyer Verlag.
- An der Universität Heidelberg wurde im Jahr 2014 im Fach Psychologie eine Dissertation zum Thema „Design and Pilot Study of an Adventure Video Game as a Tool in Psychotherapeutic Processes in Adolescent Women with Symptoms of Depression“ erstellt.
- Das an der Universität Heidelberg herausgegebene Heidelberg Journal of Religions on the Internet befasst sich in einer Reihe von Beiträgen mit Gaming, beispielsweise in Stam, Kathryn; Scialdone, Michael (2008) Where Dreams and Dragons Meet. An Ethnographic Analysis of two Examples of Massive Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPGs). <<https://archiv.ub.uni-heidelberg.de/volltextserver/8290/>> Online – Heidelberg Journal of Religions on the Internet: Vol. 03.1 Being Virtually Real? Virtual Worlds from a Cultural Studies’ Perspective.

- An der Universität Hohenheim befindet sich die „Forschungsstelle Glücksspiel“ www.gluecksspiel.uni-hohenheim.de <<http://www.gluecksspiel.uni-hohenheim.de>> , die, wenn auch nicht direkt auf eSports oder Gaming ausgerichtet, sich beispielsweise auch mit folgender Forschungsfrage aufwirft „Gaming als Eingangstor zum Gambling? Zur Konvergenz von Gaming und Gambling“
- Aus wirtschaftswissenschaftlicher Sicht wird das Thema unter anderem an der Business School der Hochschule Reutlingen von der Professur für Marketing, Handel und Sportmanagement behandelt.