



Beatrix Zurek
Stadtschulrätin

I.

SPD-Stadtratsfraktion
Rathaus
80313 München

Datum
01.04.2019

Anfrage zu E-Sport

Schriftliche Anfrage gemäß § 68 GeschO

Anfrage Nr. 14-20 / F 01399

von Frau StRin Verena Dietl, Frau StRin Kathrin Abele, Herrn StR Haimo Liebich,
Herrn StR Christian Müller, Herrn StR Cumali Naz, Frau StRin Julia Schönfeld-Knor,
Frau StRin Birgit Volk
vom 06.02.2019, eingegangen am 06.02.2019

Sehr geehrte Frau Stadträtin Dietl,
sehr geehrte Frau Stadträtin Abele,
sehr geehrter Herr Stadtrat Liebich,
sehr geehrter Herr Stadtrat Müller,
sehr geehrter Herr Stadtrat Naz,
sehr geehrte Frau Stadträtin Schönfeld-Knor,
sehr geehrte Frau Stadträtin Volk,

auf Ihre Anfrage vom 06.02.2019 nehme ich Bezug.

Sie haben Ihrer Anfrage folgenden Text vorausgeschickt:

Da E-Sport, also virtuelle Sportarten wie E-Gaming und digitale Sportartensimulationen, immer beliebter wird, bitten wir die Stadtverwaltung, folgende Fragen zu beantworten.

Zu den von Ihnen gestellten Fragen kann ich Ihnen Folgendes mitteilen:

Frage 1:

„Wie befasst sich die Landeshauptstadt München bislang mit diesem Sport-Segment? Und wie sind die bisherigen Erfahrungen?“

Antwort:

E-Sport nimmt auch in München in den Vereinen rasant zu. So haben beispielsweise der TSV München von 1860 eine eigene E-Sport-Sparte sowie die Basketball-Abteilung des FC Bayern München eine eigene E-Sport-Basketball-Mannschaft gegründet. Der Bayerische Fußballverband (BFV) als größter Landesverband innerhalb des DFB hat mit Unterstützung durch den Telekommunikationsanbieter eine entsprechende E-Sport-Plattform eingerichtet. Hier wird der Boom mit dem Focus aufgegriffen, sich dem wachsenden und finanzstarken Markt zu öffnen, aber auch, um mehr Kinder- und Jugendliche für die realen Sportarten zu gewinnen.

Dabei gilt generell, dass E-Sport bisher (noch) nicht vom Deutschen Olympischen Sportbund als Sportart anerkannt ist. Voraussetzungen für eine Anerkennung als Sportart sind u.a. die sportartenspezifische Motorik, der Aufbau einer Verbandsstruktur sowie die Anerkennung durch einen Sportdachverband. Frühestens im Sommer 2019 will sich der DOSB wieder mit diesem Thema befassen.

Für die Landeshauptstadt München gelten bislang und auch bei einer entsprechenden Anerkennung als Sportart für die Förderungen/Zuschüsse die „Richtlinien der Landeshauptstadt München zur Förderung des Sports“, wonach eine Förderung nur dann in Frage kommt, wenn sich in den Vereinen E-Sport-Abteilungen bilden, die dann z.B. im Rahmen der Vereinspau-schale (§ 3 SpoFÖR) förderungsfähig sind. Die diesjährige Auswertung der Sportbetriebspau-schale lässt noch keine aktiven oder passiv gemeldeten Mitglieder erkennen.

Zudem kommt eine Berücksichtigung von E-Sport bei der Vergabe von Sportstätten und Hal-lenzeiten nach § 8 SpoFÖR bereits jetzt in Betracht, jedoch als nachrangig gegenüber bereits anerkannten Sportarten. Bei Anerkennung als Sportart könnte eine gleichberechtigte Berück-sichtigung zu vorhandenen Sportarten erfolgen.

Frage 2:

„Welche Entwicklungen wird es künftig im Hinblick auf künftige Förderungen und Zuschüsse, inklusiven Sport und Hallenbelegungen geben?“

Antwort:

Im Falle der Anerkennung der Sportart E-Sport durch den DOSB wird mit einem erheblichen Mitgliederzuwachs gerechnet, der erhöhte Zuschussbedarfe und Hallenzeiten nach sich zie-hen könnte. Je nach Art der E-Gaming-Veranstaltung könnte dieses unterschiedliche Hal-lenanforderungen nach sich ziehen, die teilweise bereits jetzt ein erhebliches Zuschauerinter-esse auslösen, das nur über die vorhandenen Großsporthallen (z.B. Olympiahalle oder neue Multifunktionsarena) abgedeckt werden könnte.

Im inklusiven Sport bietet E-Sport viele Chancen und Möglichkeiten. Einzelne Großunterneh-

men arbeiten bereits an einem „behindertengerechten Gaming-Controller“. Aktuell gibt es zudem Überlegungen, ob der Bereich E-Sport in Zukunft auch einen Platz bei den paralympischen Spielen einnehmen könnte.

Mit freundlichen Grüßen

gez.

Beatrix Zurek
Stadtschulrätin