



Antwort der Landesregierung auf eine Kleine Anfrage zur schriftlichen Beantwortung

Abgeordneter Thomas Lippmann (DIE LINKE)

Wirtschaftsförderung für den Magdeburg eSports e. V.

Kleine Anfrage - KA 7/3666

Vorbemerkung des Fragestellers:

Der Verein Magdeburg eSports e. V. hat nach Kenntnis des Fragestellers im Rahmen der Digitalen Agenda des Wirtschaftsministeriums eine Zuwendung erhalten. Diese Förderung soll mit den folgenden Zielstellungen begründet worden sein:

1. Unterstützung von Unternehmen bei der Entwicklung von Geschäftsmodellen und Kommunikationsmaßnahmen für die Bindung und Akquise von Fachkräften mittels eSport.
2. Steigerung des Landesimages als fortschrittliche Region, insbesondere für junge Fachkräfte und die Positionierung Sachsen-Anhalts als eSport-Land.
3. Fachliche Beratung von Politik und die Sensibilisierung der Öffentlichkeit für das Thema eSports.

Ausweislich der Antwort der Landesregierung auf die KA 7/3487 in der Drs. 7/5857 lagen bis zum 09.03.2020 für die Titelgruppe 63 „Förderung von eSport in Sachsen-Anhalt“ im Einzelplan 03 des Ministeriums für Inneres und Sport keine konkreten Anträge vor. Es ist nicht nachvollziehbar, dass eine Landesförderung aus einem anderen Etat gewährt und dabei scheinbar mit einer „sportlichen Zielstellung“ begründet wird.

Die Bundesregierung hat sich in der Beantwortung einer Kleinen Anfrage (BT-Drucksache 19/3768) in der BT-Drucksache 19/4060 vom 29.08.2018 auf die Fragen: „Wie definiert die Bundesregierung den Begriff eSport?“

Hinweis: Die Drucksache steht vollständig digital im Internet/Intranet zur Verfügung.
Bei Bedarf kann Einsichtnahme in der Bibliothek des Landtages von Sachsen-Anhalt erfolgen oder die gedruckte Form abgefordert werden.

(Ausgegeben am 29.06.2020)

Wie unterscheidet die Bundesregierung zwischen Gaming und eSport?“ wie folgt positioniert: „Die Bundesregierung definiert weder die Bezeichnung von Sportarten noch deren Abgrenzung zu anderen Begriffen. Sie orientiert sich am Begriffsverständnis der organisierten Sportverbände.“ Für „eSport“ gibt es seitens des Landessportbundes Sachsen-Anhalt in Übereinstimmung mit den Richtlinien des DOSB keine Anerkennung als Sport(art).

**Antwort der Landesregierung
erstellt vom Ministerium für Wirtschaft, Wissenschaft und Digitalisierung**

Vorbemerkung der Landesregierung:

Empfänger der Förderung ist nicht der Verein Magdeburg eSports e. V. sondern der Verein eSport Land Sachsen-Anhalt e. V., ein in erster Linie als Träger für das E-Sport Hub gegründeter Verein, der die Förderung von E-Sport als Satzungszweck verfolgt. Entsprechend wird bei der Beantwortung der Fragen auf den tatsächlichen Antragsteller eingegangen.

Der eSport Land Sachsen-Anhalt e. V. hat es sich mit diesem Projektvorhaben zum Ziel gesetzt, Strukturen zu schaffen, um den Wirtschaftsfaktor E-Sport für Unternehmen im Land zu etablieren, Kompetenzen zu bündeln, Wissen zu transferieren und einen positiven Beitrag zur Stärkung des Landesimages zu leisten. In Sachsen-Anhalt sind bereits verschiedene Akteure im E-Sport aktiv. Mit dem E-Sport Hub soll ein Knotenpunkt zwischen branchenspezifischen Akteuren, Anbietern, Nutzern (branchenoffen) sowie der Öffentlichkeit geschaffen werden.

Frage 1:

In welcher Weise wurde der Verein Magdeburg eSports e. V. veranlasst, einen Antrag zur o. a. Förderung im Wirtschaftsministerium und nicht im Innenministerium zu stellen und wann ist dieser Antrag dort eingegangen?

Antwort zu Frage 1:

Vorausgegangen sind diesem Antrag eine Reihe von Gesprächen zu wirtschaftlichen Potenzialen des E-Sports in Sachsen-Anhalt sowie ein übliches Antragsverfahren. Erste Gespräche hierzu liefen seit dem Sommer 2019. Der Antrag ist am 9. Januar 2020 im Ministerium für Wirtschaft, Wissenschaft und Digitalisierung (MW) eingegangen.

Frage 2:

Wie hoch ist die Förderung für Magdeburg eSports e. V. durch das Wirtschaftsministerium? Sind durch das Wirtschaftsministerium oder andere Ministerien weitere Förderungen für „eSport“-Vereine erfolgt bzw. in Aussicht gestellt worden?

Antwort zu Frage 2:

Die Höhe der Förderung beträgt 199.495,79 Euro. Der Verein eSport Land Sachsen-Anhalt e. V. ist kein klassischer E-Sport Verein, sondern ein Verein, der E-Sport vorrangig als Wirtschaftsfaktor voranbringen will und Öffentlichkeitsarbeit in diesem Bereich betreibt. **Weitere Förderungen durch das MW erfolgten nicht.**

Weitere Förderungen für E-Sport-Vereine:

Im Jahr 2019 wurde das Projekt „Turnier der Vereine“ des Magdeburg eSports e. V. mit Landesmitteln in Höhe von 7.500 Euro gefördert. Bei diesem Turnier traten Teams aus Sachsen-Anhalt und weiteren Bundesländern im Spiel „League of Legends“ sowie im Hallenfußball gegeneinander an.

Frage 3:

Um welche Art von Zuwendung handelt es sich? Wird der Magdeburg eSports e. V. als (steuerbegünstigter) Verein oder als Unternehmen gefördert?

Antwort zu Frage 3:

Es handelt sich um eine Projektförderung (Anteilsfinanzierung). Gefördert wird der Verein eSport Land Sachsen-Anhalt e. V. als nicht gemeinnütziger Verein.

Frage 4:

Wie hoch sind die einzubringenden Eigenmittel des Zuwendungsempfängers? Wie hoch sind gegebenenfalls die zu erbringenden unbaren Eigenleistungen und in welcher Form werden diese erbracht?

Antwort zu Frage 4:

Die Eigenmittel des Zuwendungsempfängers betragen 50.000 Euro. Davon werden 19.500 Euro in Form von ehrenamtlichen Eigenarbeitsleistungen erbracht.

Frage 5:

Mit welchen Auflagen erfolgt die Förderung? Wird die beschriebene Leistungserbringung durch den Zuwendungsempfänger als (wirtschaftliche) Gegenleistung angesehen?

Antwort zu Frage 5:

Nein, die beschriebenen Arbeitsfelder des Projekts werden nicht als (wirtschaftliche) Gegenleistung angesehen. Über die sich aus der Landeshaushaltsordnung ergebenden Maßgaben wurden weitere Auflagen an den Zuwendungsempfänger im Zuwendungsbescheid gemacht. So ist Auflage, dass Informationen und Sensibilisierungen ohne Einschränkung allen Interessierten zugänglich gemacht werden. Die Weitergabe von Expertenwissen in jeglicher Form darf nicht als Dienstleistung und nur außerhalb des Wettbewerbs für alle interessierten Akteure angeboten werden und erfolgen. Die ausgeübten Unterstützungsleistungen dürfen nicht in den freien Wettbewerb eingreifen. Zudem sind die Querschnittsziele der Digitalen Agenda, Datensicherheit, Datenschutz und Verbraucherschutz zu beachten und in die Information und Sensibilisierung einzubeziehen.

Frage 6:

Wie wird begründet, dass mit den oben angeführten Zielstellungen des Projektes die in den Finanzierungsgrundsätzen des Wirtschaftsministeriums für Digitalisierungsprojekte dargestellten Gegenstände der Förderung erfüllt werden?

Antwort zu Frage 6:

Entsprechend der Grundsätze zur Einzelprojektförderung von Digitalisierungsprojekten handelt es sich bei diesem Projektvorhaben um eine beantragte Struktur, die mit Blick in die Zukunft die interdisziplinäre Vernetzung der Akteure im Themenfeld E-Sport ermöglicht und ausbaut. Aus Sicht der Landesregierung zeigt das Projekt-

vorhaben großes Potential. Unterstützungsleistungen im Bereich Wissenstransfer für Unternehmen stellen in Kombination mit den Themen Fachkräfterekrutierung und der Begeisterung für den Bereich der MINT-Fächer, einer Expertenvermittlung sowie neuen Geschäftsmodellen, Image-/Markenaufbau im Kontext von E-Sport eine ernstzunehmende Erweiterung der Unterstützungsstrukturen innerhalb des Landes Sachsen-Anhalt dar. Die Marketingmaßnahmen für Fachkräfte und Landesimage des E-Sport Hub Sachsen-Anhalt verfolgen das Ziel, Standortmarketing zu stärken und ein positives Landesimage nach außen zu transportieren. Es entsteht überregionale Sichtbarkeit, internationale Reichweite wird über mediale Kanäle erzeugt.

Das Vorhaben unterstützt die strategischen Ziele der Digitalen Agenda, insbesondere in den Themenfeldern: „Wirtschaft, Wissenschaft und Arbeit 4.0“, „Bildung in der digitalen Welt“ und „Kultur und Medien im digitalen Wandel“.

Frage 7:

Durch welche Art von Geschäftsmodellen oder Kommunikationsmaßnahmen sollen welche Art von Fachkräften wo gebunden oder akquiriert werden? Wie soll das durch das Mittel „eSport“ geschehen? Um welche Art von Leistung handelt es sich hierbei? In welcher Weise ist ein Nachweis der aus Landesmitteln subventionierten Leistung vorgesehen?

Antwort zu Frage 7:

Es handelt sich um unterstützende Leistungen. Der E-Sport Hub Sachsen-Anhalt wird mit seiner Expertise interessierte Unternehmen fachlich unterstützen, wenn es um die Entwicklung von passenden Geschäftsmodellen, Projekten oder Kampagnen zum Thema E-Sport geht, mit dem Ziel Image-, Markenaufbau oder Fachkräftebindung und -gewinnung. Dies erfolgt durch Workshops, Informationsveranstaltungen im Hub, im Unternehmen oder online sowie durch die Vermittlung von Experten.

Der Hub begleitet zudem Projekte zum Recruiting und Marketingmaßnahmen von Unternehmen, um so die Implementierung von E-Sport und damit die Nutzbarmachung der Potenziale zu stärken. Der Hub wird zudem Unterstützung bei der Planung und Umsetzung von Events sowie die begleitende Konzeptentwicklung im Bereich Marketing und Personalakquise leisten.

Frage 8:

Sind die Leistungen nach Frage 7 vom Vereinszweck des Magdeburg e-Sports e. V. umfasst? Über welche Kompetenzen zur Erbringung der Leistung nach Frage 7 verfügt der Magdeburg eSports e. V.?

Antwort zu Frage 8:

Die Leistungen nach Frage 7 sind vom Vereinszweck des tatsächlichen Zuwendungsempfängers umfasst.

Frage 9:

Woraus ergibt sich die Zielstellung, Sachsen-Anhalt als ein „eSport-Land“ zu positionieren? In welcher Weise sollen diese Positionierung und die Steigerung des Landesimages als fortschrittliche Region erfolgen? Sind hier neben der Erbringung der Leistung nach Frage 7 weitere Maßnahmen vorgesehen? Wenn ja, welche?

Antwort zu Frage 9:

Neben dem Beschluss des Landtages vom 22. August 2018 (Drucksache 7/3091), in dem der Landtag die wachsende Bedeutung des E-Sports auch in Sachsen-Anhalt anerkennt und die Landesregierung bittet, die ehrenamtliche Arbeit in diesem Bereich zu unterstützen, decken sich die wirtschaftspolitischen Zielstellungen des Landes in den Bereichen Fachkräftegewinnung und -bindung sowie Schaffung eines modernen und positiven Landesimages mit den Aktivitäten des eSport Hubs Sachsen-Anhalt.

Frage 10:

Wie soll die fachliche Beratung von Politik durch den Magdeburg eSports e. V. erfolgen? Auf welche Themengebiete soll sie sich beziehen? Weshalb wird eine Sensibilisierung der Öffentlichkeit für das Thema „eSport“ für erforderlich gehalten und mit welcher Zielstellung soll diese erfolgen?

Antwort zu Frage 10:

Eine „fachliche Beratung von Politik“ ist nicht Gegenstand des Zuwendungsbescheides und wurde in den ergänzenden Nebenbestimmungen konkretisiert: So heißt es im Zuwendungsbescheid: „Informationen und Sensibilisierungen werden ohne Einschränkung allen Interessierten zugänglich gemacht.“

E-Sport und Gaming sind im Bildungsbereich noch große Unbekannte. Eltern, Pädagogen zeigen große Wissenslücken bzw. fehlen Maßnahmen zum Umgang damit. Hier besteht ein großer Aufklärungsbedarf, der sich auch im Workshop des MW im Mai 2019 zu außerschulischer Medienbildung gezeigt hat. Um E-Sport als Wirtschaftsfaktor zu etablieren bedarf es ebenso der Aufklärung und Sensibilisierung der breiten Öffentlichkeit.

Frage 11:

Aus der Homepage des Vereins „<https://magdeburgsports.de/games.php>“ ist erkenntlich, dass im Verein u. a. Ego-Shooter-Titel aktiv gespielt werden. Wie positioniert sich die Landesregierung insbesondere zu Ego-Shooter-Spielen?

Antwort zu Frage 11:

Es gibt bis dahin keine abgestimmte Position der Landesregierung zu Ego-Shooter-Spielen. Gleichwohl hat das MW diesen Themenbereich bei der Antragsbearbeitung entsprechend kritisch beurteilt. Mit der Förderung des Digitalisierungsprojekts erfolgt explizit keine Förderung von Ego-Shooter-Spielen.

Frage 12:

In der Drs. 7/5857 teilte das Ministerium für Inneres und Sport mit, dass auch künftig nur Maßnahmen gefördert würden, die mit ethischen Grundsätzen vereinbar sind. Eine entsprechende Kontrolle erfolge sowohl im Rahmen der Antragsauswahl als auch bei der Verwendungsnachweisprüfung. Ist im Rahmen der Förderung mit Landesmitteln eine Beratung und Entwicklung von Ego-Shooter-Spielen auszuschließen? Wenn nein, erfolgt im Rahmen der Landesförderung überhaupt eine Differenzierung nach bestimmten Spieleinhalten? Wenn nicht, warum nicht?

Antwort zu Frage 12:

Die Beratung und Entwicklung von Ego-Shooter-Spielen ist nicht Gegenstand des E-Sport Hub Sachsen-Anhalt.

Frage 13:

Nach der Drs. 7/5857 wird der Kinder- und Jugendschutz im Rahmen des Antrags- und Bewilligungsverfahrens berücksichtigt, beispielsweise würden entsprechende Auflagen in die Zuwendungsbescheide aufgenommen. Wie erfolgte die Berücksichtigung des Kinder- und Jugendschutzes bei der vorliegenden Förderung? Welche Auflagen wurden dazu erteilt?

Antwort zu Frage 13:

Der Kinder- und Jugendschutz wurde im Rahmen des Bewilligungsverfahrens berücksichtigt. So wird in den Nebenbestimmungen vom Projektträger gefordert, den besseren Schutz von Kindern und Jugendlichen durch den „eSport Hub Sachsen-Anhalt“ zu beachten und zu befördern. Insbesondere sind Kooperationen mit der Landesstelle für Suchtfragen sowie der Servicestelle Kinder- und Jugendschutz des Landes Sachsen-Anhalt zu vereinbaren.

Frage 14:

Ist vorgesehen, den Landessportbund Sachsen-Anhalt in die „Fachliche Beratung von Politik und die Sensibilisierung der Öffentlichkeit für das Thema eSports“ einzubeziehen, insbesondere im Hinblick auf Fragen der Abgrenzung von „eSport“ und Sport? Wenn nicht, mit welcher Begründung?

Antwort zu Frage 14:

Der „eSport Hub Sachsen-Anhalt“ soll ausdrücklich auch den Sportvereinen des Landes Sachsen-Anhalt als Ansprechpartner zur Verfügung stehen, um den Dialog zwischen E-Sport und traditionellem Sport zu unterstützen und zu begleiten. Eine Einbeziehung des Landessportbundes Sachsen-Anhalt ist seitens des E-Sport Hub Sachsen-Anhalt angestrebt und ein Gesprächsangebot in dieser Hinsicht unterbreitet.

Darüber hinaus steht das Ministerium für Inneres und Sport mit dem LandesSport-Bund Sachsen-Anhalt e. V. in einem regelmäßigen Austausch. Dieser Austausch umfasst auch Fragestellungen im Zusammenhang mit E-Sport.

Frage 15:

Ist vorgesehen, die Servicestelle Kinder- und Jugendschutz in die „Fachliche Beratung von Politik und die Sensibilisierung der Öffentlichkeit für das Thema eSports“ einzubeziehen, insbesondere im Hinblick auf Fragen des Schutzes von Kindern und Jugendlichen? Wenn nicht, mit welcher Begründung?

Antwort zu Frage 15:

Siehe hierzu Antwort zu Frage 13.