

Kleine Anfrage

der Abgeordneten Britta Katharina Dassler, Stephan Thomae, Jens Beeck, Dr. Jens Brandenburg (Rhein-Neckar), Dr. Marco Buschmann, Hartmut Ebbing, Dr. Marcus Faber, Daniel Föst, Reginald Hanke, Katrin Helling-Plahr, Markus Herbrand, Katja Hessel, Reinhard Houben, Ulla Ihnen, Olaf in der Beek, Dr. Marcel Klinge, Pascal Kober, Konstantin Kuhle, Oliver Luksic, Matthias Nölke, Matthias Seestern-Pauly, Dr. Hermann Otto Solms, Bettina Stark-Watzinger, Gerald Ullrich und der Fraktion der FDP

Wissenschaftliche Gutachten zum eSport

In Zeiten der Corona-Pandemie ist eSport als kontaktlose und epidemiologisch unbedenkliche Art des sportlichen Wettkampfs, menschlichen Austauschs und Zusammentreffens wichtiger denn je. Während die konventionellen Sportarten seit einigen Wochen ihren Betrieb unterbrochen haben, sind eSportler noch aktiv. eSport boomt nach wie vor und bringt nicht erst seit gestern unabhängig von Geschlecht, Alter, Entfernung und körperlicher Beeinträchtigungen Menschen zusammen. Mittlerweile ist es nach Ansicht der Fragestellenden an der Zeit, eSport offiziell als Sportart anzuerkennen.

Wir fragen die Bundesregierung:

1. Wie bewertet die Bundesregierung aktuell die Entwicklungen im eSport als kontaktlose und epidemiologisch unbedenkliche Art des sportlichen Wettkampfs, menschlichen Austauschs und Zusammentreffens, während wegen der Corona-Pandemie deutschlandweit die Sportstätten geschlossen sind?
 - a) Hat sich die Bewertung der Bundesregierung über die Bedeutung von eSport durch die Corona-Krise geändert?
 - b) Wenn ja, welche Veränderungen haben stattgefunden?
 - c) Wenn nein, warum nicht?

2. Hat die Bundesregierung bei der Bewertung zur möglichen Anerkennung des eSports sportwissenschaftliche Gutachten über den eSport erstellt bzw. erstellen lassen?
 - a) Wenn ja, wer waren die Verfasser dieser Gutachten?
 - b) Wenn ja, welche wissenschaftlichen Erkenntnisse beinhalten diese Gutachten?
 - c) Wenn ja, wie bewertet die Bundesregierung diese Gutachten?
 - d) Wenn ja, von wann datieren diese Gutachten?
 - e) Wenn nein, warum nicht?
3. Hat die Bundesregierung bei der Bewertung zur möglichen Anerkennung des eSports juristische Gutachten in Abgrenzung des eSports zu anderen Sportarten erstellt bzw. erstellen lassen?
 - a) Wenn ja, wer waren die Verfasser dieser Gutachten?
 - b) Wenn ja, welche wissenschaftlichen Erkenntnisse beinhalten diese Gutachten?
 - c) Wenn ja, wie bewertet die Bundesregierung diese Gutachten?
 - d) Wenn ja, von wann datieren diese Gutachten?
 - e) Wenn nein, warum nicht?
4. Hat die Bundesregierung bei der Bewertung zur möglichen Anerkennung des eSports psychologische Gutachten über die eSportler selbst und Auswirkungen des eSports auf die Psyche der Sportler erstellt bzw. erstellen lassen?
 - a) Wenn ja, wer waren die Verfasser dieser Gutachten?
 - b) Wenn ja, welche wissenschaftlichen Erkenntnisse beinhalten diese Gutachten?
 - c) Wenn ja, wie bewertet die Bundesregierung diese Gutachten?
 - d) Wenn ja, von wann datieren diese Gutachten?
 - e) Wenn nein, warum nicht?
5. Hat die Bundesregierung bei der Bewertung zur möglichen Anerkennung des eSports gesundheitswissenschaftliche Gutachten über die eSportler selbst und Auswirkungen des eSports auf die Gesundheit der Sportler erstellt bzw. erstellen lassen?
 - a) Wenn ja, wer waren die Verfasser dieser Gutachten?
 - b) Wenn ja, welche wissenschaftlichen Erkenntnisse beinhalten diese Gutachten?
 - c) Wenn ja, wie bewertet die Bundesregierung diese Gutachten?
 - d) Wenn ja, von wann datieren diese Gutachten?
 - e) Wenn nein, warum nicht?

6. Hat die Bundesregierung bei der Bewertung zur möglichen Anerkennung des eSports sozioökonomische Gutachten über den eSport erstellt bzw. erstellen lassen?
 - a) Wenn ja, wer waren die Verfasser dieser Gutachten?
 - b) Wenn ja, welche wissenschaftlichen Erkenntnisse beinhalten diese Gutachten?
 - c) Wenn ja, wie bewertet die Bundesregierung diese Gutachten?
 - d) Wenn ja, von wann datieren diese Gutachten?
 - e) Wenn nein, warum nicht?
7. Hat die Bundesregierung bei der Bewertung zur möglichen Anerkennung des eSports pädagogische Gutachten über den eSport erstellt bzw. erstellen lassen?
 - a) Wenn ja, wer waren die Verfasser dieser Gutachten?
 - b) Wenn ja, welche wissenschaftlichen Erkenntnisse beinhalten diese Gutachten?
 - c) Wenn ja, wie bewertet die Bundesregierung diese Gutachten?
 - d) Wenn ja, von wann datieren diese Gutachten?
 - e) Wenn nein, warum nicht?
8. Gibt es darüber hinaus nach Kenntnis der Bundesregierung weitere Gutachten zum eSport?
 - a) Wenn ja, wer waren die Verfasser dieser Gutachten?
 - b) Wenn ja, welche wissenschaftlichen Erkenntnisse beinhalten diese Gutachten?
 - c) Wenn ja, wie bewertet die Bundesregierung diese Gutachten?
 - d) Wenn ja, von wann datieren diese Gutachten?
 - e) Wenn nein, warum nicht?
9. Plant die Bundesregierung, bis Dezember 2020 weitere Gutachten zum eSport zu erstellen bzw. erstellen zu lassen?
 - a) Wenn ja, welche Themengebiete werden diese Gutachten umfassen?
 - b) Wenn nein, warum nicht?
10. Wann möchte die Bundesregierung damit beginnen, eSport bei der Schaffung einer olympischen Perspektive zu unterstützen (Koalitionsvertrag der 19. Wahlperiode, S. 48)?

11. a) Hält die Bundesregierung eine Auflösung des Konfliktes hinsichtlich der Zuständigkeiten bei der Anerkennung des eSports als eigene Sportart mit Vereins- und Verbandsrecht für möglich, vor dem Hintergrund, dass die Bundesregierung in ihrer Antwort auf die Kleine Anfrage „eSport in Deutschland im Vergleich (nicht)europäischer Entwicklungen“ auf Bundestagsdrucksache 19/17705 erläutert, dass die Anerkennung von eSport als offizielle Sportart nicht der Bundesregierung obliegt, sondern der Autonomie des organisierten Sports unterfällt, der organisierte Sport wiederum sich nicht in der Verantwortung sieht, etwas zu unternehmen, wohingegen die Bundesregierung im Koalitionsvertrag der 19. Wahlperiode vom 12. März 2018 schreibt, dass „[...] wir (die Bundesregierung) E-Sport künftig vollständig als eigene Sportart mit Vereins- und Verbandsrecht anerkennen [werden].“?
- b) Wenn die Bundesregierung nicht für die Anerkennung des eSports als eigene Sportart mit Vereins- und Verbandsrecht zuständig ist, wer ist es aus Sicht der Bundesregierung dann?
- c) Sieht sich die Bundesregierung nicht mehr in der Pflicht und Verantwortung, den Ausführungen des Koalitionsvertrags vom 12. März 2018 gerecht zu werden?
12. a) Welche Schlussfolgerungen zieht die Bundesregierung aus dem Schritt des Deutschen Fußball-Bundes (DFB), eine von ihm als größten deutschen Sportverband berufene eFootball-Nationalmannschaft zu unterhalten und zu Turnieren zu schicken, die somit auch den Deutschen Olympischen Sportbund (DOSB) sowie die Bundesrepublik Deutschland vertritt (<https://www.dfb.de/enationalmannschaft/das-team/>)?
- b) Gab es zuletzt Gespräche zwischen Bundesregierung, DOSB und DFB diesbezüglich?
- c) Wenn nein, warum nicht?
13. Wie unterscheidet und definiert die Bundesregierung die Begriffe eGaming und eSport?
14. Gibt es nach Kenntnis der Bundesregierung Einschränkungen für eSport-Gemeinschaften bei der Anerkennung und Gründung eines Vereins zum eSport?
 - a) Wenn ja, welche?
 - b) Wenn nein, warum stehen eSport-Vereinen nicht alle Möglichkeiten des Vereins- und Verbandsrechts offen?

Berlin, den 7. Juli 2020

Christian Lindner und Fraktion