

Große Anfrage

der Fraktion der AfD

E-Sports, Gamerszene und Spielentwicklung

Computer- und Videospiele sind längst mehr als Unterhaltungsprodukte für Kinder und junge Erwachsene. Die Unternehmensberatung PwC geht davon aus, dass es in Deutschland rund 34 Millionen Menschen gibt, die regelmäßig Videospiele spielen und deren Durchschnittsalter bei 36 Jahren liegt. Im Jahr 2018 machte die Branche in Deutschland einen Gesamtumsatz von 4,7 Milliarden Euro und wuchs damit um ca. 5 Prozent im Vergleich zum Vorjahr. Spiele sind also ein wichtiger Wirtschaftsfaktor. Der Branchenverband beziffert den Anteil deutscher Entwickler am nationalen Umsatz allerdings nur auf ca. 6 Prozent.

Vor diesem Hintergrund fragen wir die Landesregierung:

I. E-Sport

1. Welche Bedeutung misst die Landesregierung dem E-Sport in Rheinland-Pfalz in Hinblick auf Kultur, Sport, Wirtschaft, Forschung und Bildung zu (bitte auf die einzelnen Bereiche konkret eingehen)?
2. Haben Mitglieder der Landesregierung in ihrer offiziellen Funktion als Gäste an E-Sport-Veranstaltungen teilgenommen (bitte Veranstaltung, Datum und Teilnehmer nennen)?
3. Wurde das Thema E-Sport bereits in Bund-Länder-Gremien oder in Ländergremien behandelt?
4. Falls ja: Mit welchem Ergebnis?
5. Falls ja: Wie hat sich die Landesregierung positioniert?
6. Plant die Landesregierung, Maßnahmen für die Anerkennung des E-Sport als Sport zu ergreifen bzw. sich für die Anerkennung einzusetzen?
7. Steht die Landesregierung diesbezüglich in Kontakt mit dem Landessportbund?
8. Falls ja: Welche Ergebnisse resultieren aus diesen Kontakten?
9. Wie bewertet die Landesregierung die Arbeit von Sportvereinen mit eigenem E-Sport-Angebot in Bezug auf die Kriterien der Gemeinnützigkeit?
10. Wie viele Menschen betreiben nach Kenntnis der Landesregierung aktuell in Deutschland bzw. Rheinland-Pfalz E-Sport (bitte nach Geschlecht und Alter aufteilen)?
11. Sieht die Landesregierung den Status quo des Ausbaus der digitalen Infrastruktur (Internet, Mobilfunk) in Rheinland-Pfalz als ausreichend an, um Spieleentwicklern und E-Sport-Konsumenten im Sinne potenzieller Konsumenten optimale Standortbedingungen zu bieten (bitte begründen)?
12. Sieht die Landesregierung den Status quo des Ausbaus der digitalen Infrastruktur (Internet, Mobilfunk) in der Breite – vor allem im Hinblick auf ländliche Regionen – in Rheinland-Pfalz als ausreichend an, um Cloud-Gaming zu ermöglichen?
13. Welches Potenzial sieht die Landesregierung im neuen 5G-Standard für Cloud-Gaming, Spieleentwicklung und E-Sport?
14. Werden diese Aspekte auch im Rahmen der 5G-Modellregion Kaiserslautern getestet?
15. Falls ja: Wie?
16. Falls nein: Warum nicht?
17. Wie steht die Landesregierung zum jüngsten Gutachten des Deutschen Olympischen Sportbundes (DOSB), das E-Sport grundsätzlich nicht als Sport anerkennt und den zukünftigen Status der Gemeinnützigkeit negiert?

II. Spieleentwicklung und Gamesbranche

18. Hat die Landesregierung rheinland-pfälzischen Spieleentwicklern (Unternehmen) in den Jahren 2018 und 2019 einen Besuch abgestattet?
19. Falls ja: Welchen und zu welchem Anlass?
20. Wie viele Unternehmen aus der Computerspielebranche haben einen Sitz oder ein Studio in Rheinland-Pfalz (bitte auch die Unternehmensstandorte auflisten)?
21. Wie viele Arbeitsplätze bieten diese Unternehmen nach Einschätzung der Landesregierung aktuell?
22. Wie schätzt die Landesregierung das Entwicklungspotenzial hinsichtlich möglicher Arbeitsplätze in den nächsten fünf Jahren ein?
23. Wie viele Neugründungen oder Neuausgründungen gab es in dieser Branche seit 2015 (bitte für die jeweiligen Jahre einen auflisten)?
24. Wo fanden diese Neugründungen statt (bitte nach Orten und Jahren auflisten)?
25. Plant die Landesregierung eine Präsenz auf der Gamescom im Jahr 2020?
26. Falls ja: Wie und unter Beteiligung welcher Ministerien oder landeseigener Institutionen?
27. Plant die Landesregierung diesbezüglich den Medienausschuss des Landtags einzubeziehen bzw. diesem gegenüber zu berichten?

III. E-Sport- und Gaming-Szene in Rheinland-Pfalz

28. Wie positioniert sich die Landesregierung zu einer möglichen Beobachtung der „Gamerszene“ durch die Sicherheitsbehörden wie Innenministerium oder Verfassungsschutz?
29. Welche sicherheitsrelevanten Gefahren könnten aus Sicht der Landesregierung von der „Gamerszene“ ausgehen?
30. Sieht die Landesregierung die Gefahr, dass es durch die politische Debatte zu einer ungerechtfertigten pauschalen Kriminalisierung und Herabsetzung der „Gamerszene“ in der Öffentlichkeit kommen könnte (bitte begründen)?
31. Sieht die Landesregierung die Gefahr, dass im Zuge der gegenwärtig geführten Debatte insbesondere jugendliche Gamer Ausgrenzungserfahrungen ausgesetzt werden könnten?
32. Welche wissenschaftlichen Studien legen nahe, dass bei Jugendlichen, die intensiv Computerspiele konsumieren, die Hemmschwelle zur Gewalt sinkt?
33. Welche wissenschaftlichen Studien legen nahe, dass Jugendliche, die intensiv Computerspiele konsumieren, im Sinne einer sogenannten „Radikalisierung“ aufgeschlossener gegenüber radikalen oder extremistischen Ideologien werden?
34. Wie steht die Landesregierung zu der unter anderem von Renate Künast geforderten Erweiterung des Geltungsbereichs des NetzDG auf Computerspiele?
35. Wie könnte eine solche Anwendung konkret aussehen?
36. Erwägt die Landesregierung, eine diesbezügliche Erweiterung des Geltungsbereichs des NetzDG zu unterstützen (bitte begründen)?
37. Hält die Landesregierung die durch wissenschaftliche Forschung gewonnenen Erkenntnisse über die Gamerszene für so weitreichend, dass davon ausgehend weiterreichende politische Folgerungen abgeleitet werden können?

IV. Hochschule und Ausbildung

38. Welche Studiengänge gibt es an den Hochschulen des Landes, die sich mit Schwerpunkt „Computerspiele“ (Design, Programmierung, Vermarktung etc.) befassen (bitte nach Fakultät, Standort und Gründungsdatum aufschlüsseln)?
39. Wie sieht der Betreuungsschlüssel (Anzahl eingeschriebener Studenten im Verhältnis zu den Lehrbeauftragten) in diesen Studienfächern aus?
40. Welche Abschlüsse können an den jeweiligen Lehrstühlen erworben werden?
41. Wie hoch sind die entsprechenden Lehrstühle dotiert (bitte nach Fakultät und Standort aufschlüsseln)?
42. Wie viele Studenten haben sich seit Gründung der Lehrstühle bis zum Zeitpunkt der Anfrage an den jeweiligen Lehrstühlen eingeschrieben (bitte nach Standort, Studiengang und Jahren aufschlüsseln)?
43. Wie viele Studenten haben das Studium erfolgreich abgeschlossen (bitte nach Standort, Studiengang und Jahren aufschlüsseln)?

V. Fördermaßnahmen

44. Wie bewertet die Landesregierung die Streichung der Mittel in Höhe von 50 Millionen Euro für die Spieleförderung aus dem Bundeshaushalt für das Jahr 2020?
45. Inwieweit hat bzw. wird sich die Landesregierung für eine Wiederaufnahme der Förderung einsetzen?
46. Welche Folgen hat die Streichung der Bundesmittel für in Rheinland-Pfalz ansässige Spieleentwickler?
47. Hält die Landesregierung vor diesem Hintergrund ein eigenes Programm zur Spieleförderung für notwendig (bitte begründen)?
48. Wie könnte ein Förderprogramm des Landes konkret aussehen?
49. Ist es denkbar, dass sich bei einer möglichen zukünftigen Förderung am Förderprogramm des Landes Bayern orientiert wird?
50. Hat diesbezüglich bereits ein Austausch mit den Behörden in Bayern stattgefunden?
51. Welchen Beitrag leistet die Investitions- und Strukturbank des Landes bei der Förderung der Branche?

Für die Fraktion:
Dr. Jan Bollinger

