

Vorlagennummer: Dez V/0051/WP18
Öffentlichkeitsstatus: öffentlich
Datum: 23.08.2024

Förderung der eSports-Bewegung in der Stadt Aachen

Vorlageart: Kenntnisnahme
Federführende Dienststelle: Dezernat V
Beteiligte Dienststellen: FB 52 - Fachbereich Sport
 E 49 - Kulturbetrieb
 FB 45 - Fachbereich Kinder, Jugend und Schule
Verfasst von: Dez. V

Beratungsfolge:

Datum	Gremium	Zuständigkeit
18.09.2024	Hauptausschuss	Kenntnisnahme

Erläuterungen:

ESport (Abkürzung für „elektronischer Sport“) bezeichnet den unmittelbaren Wettkampf zwischen menschlichen Spieler*innen unter Nutzung geeigneter Video- und Computerspiele an verschiedenen Geräten auf digitalen Plattformen unter festgelegten Regeln (Def. eSport-Bund Deutschland e.V.). Der Deutsche Olympische Sportbund (DOSB) nimmt hierbei eine weitere Unterteilung in die Bereiche „virtuelle Sportausübung“ (im Sinne einer virtuellen Sportartensimulation) und „EGaming“ (alle übrigen virtuellen Spiel- und Wettkampfformen) vor. Da laut DOSB jedoch nur die virtuellen Sportarten anschlussfähig an die Vereine und Verbände des organisierten Sports sind, liegt den nachfolgenden Ausführungen allein dieses Verständnis von eSport zu Grunde.

Erstmalig auseinandergesetzt hat sich die Stadt Aachen mit dem Thema des eSports im Zuge eines im Jahre 2017 eingebrachten Antrags der Piratenfraktion („Förderung des eSports in kulturellen oder sportlichen Bereichen) im Sport- und Kulturausschuss. Bereits damals wurde festgestellt, dass die Voraussetzungen für eine Förderung aus dem Bereich des Sports nicht vorlagen. Dieser Feststellung lag u.a. die Entscheidung des DOSB zugrunde, nach der es sich bei eSport - u.a. wegen des Fehlens von motorischer Aktivität - nicht um Sport im gemeinnützigen Sinne handelt. Auch eine Förderung über die städtischen Sportförderrichtlinien kam aufgrund fehlender Voraussetzungen (u.a. Angliederung an den Stadtsportbund, Anerkennung als gemeinnützige Körperschaft etc.) nicht in Frage. Der Kulturausschuss hingegen sah eine Förderfähigkeit grundsätzlich als gegeben an. Trotzdem wurde der Antrag nicht weiterverfolgt.

Rund drei Jahre später kam im Jahr 2020 im Bürgerforum ein erneuter Antrag zur Sprache, in welchem - neben der Prüfung finanzieller Fördermöglichkeiten - v.a. auch die gesellschaftliche Integration des eSports in den

Fokus gerückt wurde. Im Beschluss wurde festgehalten, dass das Thema im Hauptausschuss aufgegriffen und eine entsprechende Vorlage durch den Kulturbetrieb unter Beteiligung der Bereiche Sport und Wirtschaftsförderung erarbeitet werden soll. Nach einem ersten telefonischen Austausch mit dem Antragsteller im Februar dieses Jahres wurde ein Gesprächstermin vereinbart, an dem neben dem Kulturbetrieb auch Vertreter*innen der Bereiche Wirtschaftsförderung und Steuern und Kasse teilgenommen haben. Eine Einschätzung der Sportverwaltung wurde bereits im Vorfeld eingeholt. Hier konnte festgestellt werden, dass eSport nach wie vor kein Sport im Sinne der gemeinnützigen Definition des DOSB ist und somit eine Fördermöglichkeit über die städtischen Sportförderrichtlinien nach wie vor ausgeschlossen ist.

Im Zuge des Gesprächstermins konnte der Antragsteller jedoch darstellen, dass es der Bewegung neben der Prüfung finanzieller Fördermöglichkeiten vor allem auch darum geht, den eSport bekannter zu machen, Aufklärungsarbeit zu leisten und im besten Fall ein Zusammenrücken von Vereins- und virtuellem Sport zu erzielen. Vor allem in letztgenanntem Punkt wird auch seitens des Sportdezernates großes Potenzial gesehen. Elektronische Sportartensimulationen ermöglichen eine Übertragung von „regulären“ Sportarten und -formen in den virtuellen Raum. Dies eröffnet die Möglichkeit, auch bislang eher sportferne Zielgruppen über virtuelle Angebote zu erreichen und perspektivisch vielleicht sogar über passende Kombinationsformate von realem und virtuellem Sport für eine aktive Sportausübung zu gewinnen. Diese Einschätzung teilen auch der Landessportbund sowie die Sportjugend NRW, die ihre im Jahr 2017 noch sehr ablehnende Position weiterentwickelt haben und sich zunehmend für die Anerkennung der Gemeinnützigkeit des eSports einsetzen. Neben diesem – vor allem im Hinblick auf die Vereinsentwicklung – enormem Potenzial von eSport werden weitere Kooperationsfelder v.a. im Bereich der Jugend-, Integrations- und Inklusionsarbeit sowie auf dem Gebiet der Suchtprävention gesehen. Daher wurde seitens Dez. V ein erneuter Abstimmungstermin mit dem Ziel vereinbart, verwaltungsseitig mögliche Felder einer Zusammenarbeit zu eruieren und darzustellen. Neben einer internen Beteiligung der Bereiche FB 52, E 49, FB 45, FB 02 und FB 22 waren als externe Teilnehmende der Stadtsportbund Aachen, der Aachener Tourist Service e.V. sowie zwei Vertreter*innen des Aachener eSport-Vereins AIX eSports vertreten. Der Antragsteller des ursprünglichen Antrags im Bürgerforum konnte leider nicht am Termin teilnehmen, wobei ihm das Ergebnisprotokoll im Nachgang zur Verfügung gestellt wurde.

Unter Bezugnahme auf verschiedenste Practice-Beispiele anderer Kommunen konnte herausgestellt werden, dass an diversen Punkten Raum für eine potentielle Zusammenarbeit besteht. So wäre es beispielsweise denkbar, städtische Räumlichkeiten für Veranstaltungsdurchführungen oder als Beratungs- und/oder Begegnungsstätten zur Verfügung zu stellen sowie die städtischen Social-Media-Kanäle für deren Bewerbung zu nutzen. Auch die Ausrichtung gemeinsamer Veranstaltungen und/oder Turniere, bei denen neben dem rein geselligen Charakter auch Themen wie Aufklärung, Suchtprävention oder der Aufbau entsprechender Medienkompetenzen bei Kindern und Jugendlichen im Fokus stehen könnten, wäre vorstellbar. Projekte im Bereich der offenen Jugendarbeit oder entsprechend thematisch ausgerichtete Ferienspielangebote stellen ein weiteres potentielles Kooperationsfeld dar.

Grundsätzlich stehen alle Beteiligten (intern wie extern) dem Thema offen gegenüber, wollen der Bewegung die Möglichkeit eröffnen, noch stärker mit der Stadtgesellschaft in den Dialog zu treten und können sich eine

Kooperation in ausgewählten Themen-/Fragestellungen gut vorstellen. Da es zum damaligen Zeitpunkt kein detailliertes Anliegen gab wurde vereinbart, dass die Bewegung im Falle einer konkreten Anfrage/Fragestellung wieder auf die Stadt zukommt. Über eine kurze mündliche Mitteilung in der Sportausschusssitzung vom 14.05.24 hinaus soll das Gesprächsergebnis daher in der heutigen Sitzung des Hauptausschusses nochmals zur Kenntnis gegeben werden.

Anlage/n:

- 1 - Antrag Bürgerforum - Förderung der eSports-Bewegung in der Stadt Aachen (öffentlich)

- 2 - Auszug Niederschrift BüFo (öffentlich)

Gregor Forst, Alt-Haarener Str. 108, 52080 Aachen

Stadtverwaltung Aachen
Geschäftsstelle Bürgerforum
Herrn Geschäftsführer Michael Geber
Per E-Mail an

Aachen, 01.02.2020

Antrag auf Förderung der eSports-Bewegung in der Stadt Aachen

Unabhängig von der Frage, ob eSports Sport im Sinne des ESBD¹ oder kein Sport in den Augen des DOSB ist, so ist eSports doch eine gesellschaftliche Bewegung, die alle Jahrgänge ab 1975 mehr oder weniger beschäftigt. Bundesweit berichten mittlerweile auch die traditionellen Medien (z. B. Tageszeitungen) regelmäßig über den eSport.

Unsere Welt verändert sich durch die Digitalisierung rasant, dauerhaft und vor allem in allen Lebensbereichen. Wir müssen jetzt die Entscheidung treffen, dies entweder unkontrolliert entstehen zu lassen oder Einfluss darauf zu nehmen, um als Gesellschaft nicht auseinander zu driften. Wir müssen einen Beitrag dazu leisten, dass die Digitalisierung an dieser Stelle nicht zu einer zunehmenden Vereinsamung von Menschen führt.

Gerade im Dreiländereck haben wir bester Voraussetzungen, um kultur- und länderübergreifend Menschen spielend zusammenzubringen.

Wichtig sind hier Begegnungsstätten und Investitionen in eine nachhaltige gesellschaftliche Integration des eSports in unser soziales Gefüge. In diesen Begegnungsstätten können Themen wie soziale Kontakte, Gesundheitsvorsorge, Kombination von traditionellem Sport und eSport, „Safergaming“ und Suchtprävention entwickelt und gelebt werden.

Die Stadt Aachen droht bereits jetzt den Anschluss an diese Entwicklung zu verlieren. Städte wie Osnabrück², Kiel³, Gera⁴ oder Berlin⁵ sind nur einige Beispiele dafür, was auch in Aachen möglich wäre.

IST-Stand:

Aktuell gibt es in Aachen keine notwendige Infrastruktur auf die Menschen oder Vereine zurückgreifen könnten. Auch fehlt es Förderprogrammen in diesem Bereich.

Lösung:

Vorbild für eine erste Begegnungsstätte im Bereich Infrastruktur sollte das Projekt in Kiel sein. Bezüglich Förderprogramme könnte man Fördergelder zur Verfügung stellen angelehnt an die aktuell bereits bestehende Sportförderung in der Stadt Aachen.

Mir ist bekannt, dass es bereits 2017 einen Ratsantrag „Förderung des eSports in Aachen“ gab. Seitdem hat die Entwicklung des eSports deutlich an Fahrt gewonnen und ist mit den Gegebenheiten aus dem Jahre 2017 nicht mehr vergleichbar. Dies sehen wir vor allem auch daran, dass trotz fehlender Gemeinnützigkeit des eSports, viele traditionelle Sportvereine unter großen Anstrengungen eine entsprechende Abteilung anstreben oder bereits realisiert haben.

Sehr gerne bin ich bereit meinen Antrag im Bürgerforum näher zu erläutern.

Mit besten Grüßen

Gregor Forst

Anlagen / Links

¹ **Definition des ESBD (eSport-Bund Deutschland e. V.)**

„eSport ist der unmittelbare Wettkampf zwischen menschlichen Spieler/innen unter Nutzung von geeigneten Video- und Computerspielen an verschiedenen Geräten und auf digitalen Plattformen unter festgelegten Regeln. Der Vergleich der sportlichen Leistung im eSport bestimmt sich aus dem Zusammenwirken einer zielgerichteten Bedienung der Eingabegeräte in direkter Reaktion auf den dargestellten Spielablauf bei gleichzeitiger taktischer Beherrschung des übergreifenden Spielgeschehens. Bezugsobjekt der sportlichen Tätigkeit sind Videospiele, die in ihrem Aufbau und ihrer Wirkungsweise den Anforderungen an die sportliche Leistungsermittlung genügen, den Spielerfolg nicht überwiegend dem Zufall überlassen und einen reproduzierbaren Spielrahmen zum Vergleich der Leistung zwischen den Spieler/innen bieten.“

² **E-Sport-Zentrum Osnabrück:**

<https://sportbild.bild.de/fifa/2018/e-sport/esport-factory-leistungszentrum-osnabrueck-plaene-58454008.sport.html>

³ **Öffentlich gefördertes Landes-E-Sport-Zentrum Kiel:**

<https://www.sport.de/news/ne3542785/esports-erstes-esport-landeszentrum-entsteht-in-kiel/>

⁴ **E-Sport-Leistungszentrum in Gera:**

<https://www.gera.de/sixcms/detail.php?id=228071& lang=de>

⁵ **E-Sport Leistungszentrum in Berlin:**

<https://www.sport1.de/esports/2017/03/penta-eroeffnet-esports-leistungszentrum-in-berlin>

4.3 Förderung der eSports Bewegung in Aachen

Vorlage: FB 01/0665/WP17

Frau Vorsitzende Dr. Lassay begrüßt zu diesem Tagesordnungspunkt den Antragsteller Gregor Forst und gibt diesem die Gelegenheit den Antrag vorzustellen. Fragen von Bürgerinnen und Bürgern werden durch Herrn Olaf Müller, dem Leiter des Kulturbetriebs der Stadt Aachen beantwortet.

Herr Forst stellt seinen Antrag anhand einer Power Point Präsentation vor (Die Präsentation wird mit der Niederschrift in Allris zur Verfügung gestellt). Frau Vorsitzende Dr. Lassay stellt nach Erklärung der Begrifflichkeiten und Nutzungsmöglichkeiten die Zwischenfrage ob Herr Forst sich etwas ganz bestimmtes von der Stadt wünsche.

Herr Forst nennt beispielhaft eine Veranstaltungsreihe zum Thema "Safer Gaming", die bereits in der Entwicklung steckt, zu dessen Umsetzung aber die finanziellen Mittel fehlen. E-Sports kommt derzeit weder an den Fördertopf Sport (per Definition ist eSports kein Sport im eigentlichen Sinne) noch an den Fördertopf Kultur was in seinen Augen daran liegt, dass sein Verein – er ist eSportler in der 1. Liga - für Alemannia Aachen eSports – nicht als gemeinnütziger Verein anerkannt wird. Die eSports Abteilung der Alemannia gilt derzeit als wirtschaftlicher Geschäftsbetrieb. Als weiteren Wunsch an die Stadt ergänzt er Infrastrukturelle Unterstützung. Es werden Räumlichkeiten benötigt in denen sich die Gamer treffen und in denen Beratungsangebote angeboten und wahrgenommen werden können.

Herr Schmidt-Ott bezeichnet den Antrag als exotisches Thema da eSports eine starke Generationenspaltung mit sich bringt. Er beobachtet bereits seit längerem die Bemühungen, eSports olympisch zu machen. Bisher ist es aber bei Beteuerungen zur Entwicklung strategischer Partnerschaften zwischen der Olympischen Bewegung und den eSports- und Gaming-Communities geblieben. Ihm stellt sich die Frage was derzeit in Aachen an eSports-Angeboten überhaupt vorhanden ist? Was in diesem Rahmen des Bürgerforums geboten werden kann ist die Aufmerksamkeit. Um langfristig die Gemeinnützigkeit zu erhalten ist es wichtig, dass darüber gesprochen wird. Die Unterstützung seine Fraktion ist auf jeden Fall sicher.

Herr Bausch erklärt, dass er als Kulturpolitiker im entsprechenden Ausschuss sitzt und bei eSports bisher an Kreativität und Entwicklung gedacht hat. Erst nach dem gerade gehörten Vortrag des Herrn Forst ist ihm klar, dass es um das Gaming an sich geht. Eine Förderung aus den städtischen Töpfen geht nur in sehr konkret formulierten Projekten die einen gesellschaftlichen Nutzen haben. Die Förderung ist allerdings unabhängig von der Gesellschaftsform, solange konkrete Schritte definiert sind. Generell

müssen in Aachen alle Facetten der Digitalisierung verbessert werden, daher ist auch die Unterstützung seiner Fraktion sicher.

Frau Vallot verweist auf den bereits im April 2017 eingebrachten Antrag der Piratenfraktion in den Sportausschuss. Kurz danach schaffte es derselbe Antrag in den Kulturausschuss. Sie freut sich, dass jetzt 3 Jahre später nochmal ein Anlauf gewagt wird und das Interesse offensichtlich größer ist.

Ein anwesender Bürger meldet sich zu Wort. Er ist 2017 zugegen gewesen, als die Piratenfraktion den, von Frau Vallot genannten, Antrag in den Sportausschuss brachte. Damals ist überhaupt nicht angekommen worum es beim eSport eigentlich geht. Der schlecht formulierte Antrag war keine Hilfe. Ihn wundert es nicht, dass die Sache bisher im Sande verlaufen ist, denn seines Erachtens hatte die Angelegenheit schon im Kulturausschuss gar nichts zu suchen. Er möchte dem Antragsteller mit auf den Weg geben, dass der Antrag unbedingt konkreter formuliert werden muss, ansonsten passiert – wie bereits 2017 – überhaupt nichts.

Herr Forst verweist auf die drei Vorzeigestädte Osnabrück, Kiel und Gera. Dort gibt es Leistungszentren auf die alle Bürger und Vereine Zugriff haben, in denen die in der Präsentation genannten Aspekte aufgegriffen angeboten und bearbeitet werden (safer gaming, suchtprevention, Schulung, Aufklärung etc.). Er selbst hat auch bereits konkrete Ideen zum Thema Suchthilfe.

Die Zuständigkeit sieht Herr Forst sehr wohl beim Kulturausschuss aber auch im Sportausschuss und bei der Wirtschaftsförderung. Der Dreiklang könnte viel in Bewegung setzen. Er wünscht sich vor allem, dass seine Stadt nicht den Anschluss an die digitale Entwicklung verliert und als letztes aktiv wird.

Herr Müller, der Leiter des Kulturbetriebs der Stadt Aachen bestätigt die Einschätzung des Herrn Forst. 2017 wurden bereits Anhaltspunkte so ausgelegt, dass der Kulturbetrieb zuständig ist. Nach dieser Feststellung ist aber einfach keiner mehr auf ihn und seine Kollegen zugekommen. Er freut sich über den Neustart und sieht, wie sein Vorredner auch, mehrere Bereiche in der Verantwortung. Eventuell könnten sogar die neuen Citymanager bei der Vermittlung von Räumlichkeiten behilflich sein.

Bzgl. der Vorzeigestädte gibt Herr Müller zu bedenken, dass in Kiel von Land und Landeshauptstadt mit sehr viel öffentlichem Geld neu gebaut wurde. Eine solches Vorbildprojekt eines Leistungszentrum ist sehr schön anzusehen aber unmöglich nach Aachen zu transferieren. Seiner Meinung nach sollte die Alemannia der Ansprechpartner für den vorliegenden Antrag sein, das würde die Wichtigkeit des Themas für die Stadt vielleicht noch einmal unterstreichen.

Frau Lürken freut sich, dass ein zunächst für sie sperriges Thema ein Gesicht bekommen hat. Offensichtlich ist das größte Problem die richtige Beratung bei der Stadt zu bekommen. Sie schlägt vor,

dass Thema in den Hauptausschuss zu bringen da dort weitere Beratung und Beschlussfassung garantiert werden kann.

Herr Lübben möchte sich Frau Lürken anschließen und gibt zu bedenken, dass das Thema Suchthilfe vielleicht besser eines gesonderten Antrags bedarf. Ein Antrag für alles wird eher nicht funktionieren.

Herr Forst möchte zum Abschluss noch einmal betonen das er heute nicht im Namen der Alemannia sondern als Privatperson vor Ort ist.

Frau Dr. Lassay bedankt sich beim Antragsteller für die ausführliche Aufklärung und lässt über den Beschlussvorschlag abstimmen.

Beschluss:

Das Bürgerforum nimmt die Ausführungen des Antragstellers und der Verwaltung zur Kenntnis und empfiehlt, dass die im Bürgerforum erläuterten Anregungen und Vorschläge zur Förderung der eSports-Bewegung in der Stadt Aachen im Hauptausschuss vorgestellt und diskutiert werden.

Abstimmungsergebnis: Einstimmig angenommen

Zustimmung: 13 Ablehnung: 0 Enthaltung: 0

4.4 Nirmer Straße, Antrag auf Fußgängerampel am Fußgängerüberweg Birkstraße

hier: Bürgerantrag vom 15.04.2019

Vorlage: FB 61/1376/WP17

Dieser Tagesordnungspunkt wurde vorab, seitens der Antragsteller zurückgestellt.

4.5 Parkhaus Aachen Arkaden als Quartiersgarage

Vorlage: FB 61/1428/WP17

Frau Vorsitzende Dr. Lassay begrüßt zu diesem Antrag die Antragstellerin Petra Fischer und gibt ihr die Gelegenheit den Antrag vorzustellen. Fragen von Bürgerinnen und Bürgern werden durch Herrn Uwe Müller aus dem Fachbereich Stadtentwicklung und Verkehrsanlagen beantwortet.

Frau Fischer erläutert Ihren Antrag anhand einer Power Point Präsentation vor (Die Präsentation wird mit der Niederschrift in Allris zur Verfügung gestellt).

Herr Müller eröffnet, dass sich der Antrag mit einem Thema befasst, dass bereits seit längerem in Bearbeitung bei der Stadt ist. Das Parkhaus Aachen Arkaden war in seiner Dimension nie ausgelastet weswegen die Fragestellung absolut berechtigt ist. Es sind bereits mehrere Anläufe mit den unterschiedlichen Betreibern gestartet worden, die aber nie zu einem Konsens geführt haben. Leider hat