

Telefon: 233-25325
Telefon: 233-24907
Telefax: 233-27966

**Referat für Arbeit
und Wirtschaft**
Wirtschaftsförderung
Grundlagen der Wirtschafts-
politik

E-Sport in München 4

Antrag Nr. 14-20 / A 06914 von Frau StRin Ulrike Grimm, Frau StRin Alexandra Gaßmann, Herrn StR Thomas Schmid, Herrn StR Sven Wackermann, Herrn StR Prof. Dr. Hans Theiss vom 5.03.2020

Sitzungsvorlage Nr. 20-26 / V 04963

Beschluss des Ausschusses für Arbeit und Wirtschaft am 07.12.2021 (SB)

Öffentliche Sitzung

Kurzübersicht

zur beiliegenden Beschlussvorlage

Anlass	Antrag Nr. 14-20 / A 06914 von Frau StRin Ulrike Grimm, Frau StRin Alexandra Gaßmann, Herrn StR Thomas Schmid, Herrn StR Sven Wackermann, Herrn StR Prof. Dr. Hans Theiss vom 05.03.2020
Inhalt	In der Vorlage wird der Wirtschaftsfaktor E-Sport dargestellt und aufgezeigt, welche regionalökonomischen Effekte sich durch E-Sport-Großveranstaltungen für München ergeben können.
Gesamtkosten/ Gesamterlöse	(-/-)
Entscheidungsvorschlag	Die Ausführungen zum Wirtschaftsfaktor E-Sport und zur Berechnung des wirtschaftlichen Mehrwerts von E-Sport-Veranstaltungen für München werden zur Kenntnis genommen.
Gesucht werden kann im RIS auch nach	Wirtschaftsfaktor E-Sport, Wirtschaftswert von E-Sport-Großveranstaltungen
Ortsangabe	-/-

E-Sport in München 4

Antrag Nr. 14-20 / A 06914 von Frau StRin Ulrike Grimm, Frau StRin Alexandra Gaßmann, Herrn StR Thomas Schmid, Herrn StR Sven Wackermann, Herrn StR Prof. Dr. Hans Theiss vom 5.03.2020

Sitzungsvorlage Nr. 20-26 / V 04963

1 Anlage

Beschluss des Ausschusses für Arbeit und Wirtschaft am 07.12.2021 (SB)

Öffentliche Sitzung

I. Vortrag des Referenten

In ihrem Antrag ‚E-Sport in München 4‘ fordern StRin Ulrike Grimm, StRin Alexandra Gaßmann, StR Thomas Schmid, StR Sven Wackermann und StR Prof. Dr. Hans Theiss die Stadtverwaltung auf, darzustellen, wie hoch der mögliche Wirtschaftsfaktor für E-Sport-Wettbewerbe und Veranstaltungen für den Standort München ist und wie sich daraus ein wirtschaftlicher Mehrwert für die gesamte Münchner Bevölkerung ergeben kann.

Die Anträge ‚E-Sport in München 1 bis 3, 5 und 6‘ werden federführend vom Referat für Bildung und Sport bearbeitet.

E-Sport – Definition und Abgrenzung

Der Begriff E-Sport bezeichnet den Wettstreit in Computer- und Videospiele zwischen zwei oder mehr Personen, der mit festgelegten Regeln stattfindet. E-Sport ist ein Teilbereich des Gamings, das sich durch seinen Wettbewerbsgedanken auszeichnet. Kerngehalt des E-Sport ist die Nutzung von Videospiele für einen sportlichen Leistungsvergleich. So bildet E-Sport laut eSport-Bund Deutschland e.V. (ESBD) „eine eigene Systematik in dem Freizeit-, Erholungs- und Kulturbereich des Gamings.“¹ Dabei ist eine sich entwickelnde Vielfalt an Spielen auf dem Markt zu beobachten. Zu den bedeutendsten in Deutschland zählen Counter Strike, Globale Offensive, League of Legends, Fortnite, Dota 2, StarCraft II und FIFA. Die Spiele können aufgrund ihres jeweiligen Aufbaus verschiedenen Kategorien, sogenannten Disziplinen, zugeordnet werden: Man unterscheidet zwischen Strategiespielen, Ego-Shootern sowie Sport- und Rennspielen und Simulationen.

Rund um solche Echtzeit-Strategiespiele, Taktik-Shooter und Sportsimulationen haben sich im Laufe der Jahre zahlreiche Ligen und Turniere etabliert, in denen E-Sportler*innen auf nationaler und internationaler Ebene gegeneinander antreten. Events wie die *League*

1 [„Was ist eSport?“](#) Definition des (ESBD) (abgerufen am 11.12.2020)

of *Legends World Championship*, die *ESL One* oder *The International* füllen dabei durchaus Hallen und Stadien.

Immer häufiger übertragen auch TV-Sender wie ProSieben MAXX oder SPORT1 die großen E-Sport-Events im Fernsehen. Auch über Online-Streaming-Dienste (wie Twitch oder Mixer), die sich auf entsprechende Übertragungen spezialisiert haben, können die Turniere und Ligen verfolgt werden. Daneben bieten auch YouTube und Facebook zunehmend E-Sport-Übertragungen auf ihren Plattformen an. Sponsoring und Übertragungsrechte sind dabei die entscheidenden Einkommensquellen für die Anbieter².

Wirtschaftsfaktor E-Sport

In Deutschland gaben im Jahr 2018 rund 65 Prozent der Bevölkerung an, von E-Sport gehört zu haben. 20 Prozent der Bundesbürger*innen besitzen ein E-Sport-Spiel, die meisten das E-Fußballspiel FIFA. Die Mehrheit deutscher E-Sports-Zuschauer ist männlich, nur rund ein Viertel sind Frauen.³

E-Sportveranstaltungen erfreuen sich steigender Zuschauer*innenzahlen (erfasst sind sowohl live-Veranstaltungen, Streaming als auch Aufzeichnungen): 2018 belief sich die Zahl der weltweiten Zuschauer*innen, die zumindest gelegentlich die digitalen Wettkämpfe ansehen auf 395 Mio. Diese Anzahl ist im Jahr 2019 um 12 Prozent auf rund 443 Millionen insgesamt angestiegen. Für 2023 liegen die Prognosen der Publikumszahlen bei rund 646 Millionen⁴ Zuschauer*innen. Zu betonen ist hierbei, dass die deutliche Mehrheit der E-Sport-Interessierten die Events via Aufzeichnung oder im Livestream verfolgen. Eine repräsentative Umfrage des Branchenverbands Game zeigt: Nur 3 Prozent geben an, einen Besuch vor Ort zu bevorzugen.⁵ Ein Trend, der sich mit Corona noch verstärkt hat.

Regionalökonomische Effekte von E-Sport-Großveranstaltungen für München

Neben dem allgemeinen Wirtschafts- und Beschäftigungseffekten, die die Branche als solche für den gesamten Wirtschaftsraum Deutschland erbringt, sorgen auch E-Sport-Wettbewerbe vor Ort für regionale, ökonomische Effekte.

So lösen grundsätzlich sportliche und kulturelle Veranstaltungen, die vor Ort eine große Zahl an Zuschauer*innen aufweisen können, eine Reihe von wirtschaftlichen Effekten und Folgeeffekten aus, die sich positiv auf die lokale Wirtschaft und die hier ansässigen Unternehmen und Gewerbetreibenden auswirken. Zur Abschätzung und Berechnung dieser ökonomischen Effekte greift man auf das Konzept der Umwegrentabilität zurück. Die Quantifizierung der ökonomischen Effekte von (Groß-)Veranstaltungen erfolgt dabei in zwei Stufen: Zum einen werden die direkten Ausgaben der Besucher*innen der Veran-

2 [„Digital Trend Outlook 2020: Esports“](#) PWC (abgerufen am 11.12.2020)

3 [„Digital Trend Outlook 2020: Esports“](#) PWC (abgerufen am 11.12.2020)

4 [„Anzahl der eSports-Zuschauer weltweit“](#) Statista (abgerufen am 11.12.2020)

5 „Fokus eSport“ Branchenverband Game (2019)

staltung abgeschätzt (Ausgaben für Übernachtung, Essen, Einzelhandel) – dies wird als erste Umsatzstufe bezeichnet. In der zweiten Umsatzstufe werden dann die (deutlich geringeren) indirekten ökonomischen Folgeeffekte quantifiziert. Hierunter zählen beispielsweise die Vorleistungen, die für die Veranstaltungen und die touristische Leistungserstellung notwendig waren und sind. Darüber hinaus fallen noch weitere Effekte, wie etwa Steuermehreinnahmen an.

Für die Berechnung dieser Umwegrentabilitäten ist es notwendig zu wissen, wie viele Besucher*innen an wie vielen Tagen vor Ort, d.h. zu Besuch in München sind. Messen und Veranstaltungen, die viele auswärtige Besucher*innen für mehrere Tage nach München ziehen, schaffen einen höheren ökonomischen Nutzen, als etwa Messen, die hauptsächlich von Münchner*innen besucht werden.

Für die Berechnung des Wirtschaftswerts von E-Sport-Veranstaltungen sind also die tatsächlichen Besucherzahlen vor Ort entscheidend. So waren bei der ESL one in Hamburg im Oktober 2018 rd. 12.000 Menschen anwesend, in Frankfurt im Juni 2016 sogar über 30.000. E-Sport-Veranstaltungen wären also auch in der Lage größere Münchner Hallen, wie die Olympiahalle, wo insgesamt 12.000 Besucher*innen Platz finden, zu füllen. Aber auch Messehallen der MMG wären potentielle Austragungsorte.

Legt man beispielsweise eine 3-tägige E-Sport-Veranstaltung mit 12.000 Personen in München zugrunde und geht man davon aus, dass die durchschnittlichen Tagesausgaben pro Person und Veranstaltungstag bei rd. 150 Euro liegen, dann berechnet sich daraus ein direkter Wirtschaftswert in Höhe von rd. 5,4 Mio. Euro.

Dieser Umsatz generiert weitere ökonomische Folgeeffekte, die in entsprechenden vergleichbaren Untersuchungen, etwa zur Münchner Kongresswirtschaft oder zum Wirtschaftsfaktor München von einem Wirtschaftseffekt von rund 45 % des direkten bzw. Primärumsatzes ausgehen. Damit errechnet sich ein zusätzlicher ökonomischer Effekt von 2,43 Mio. Euro.

Ein ökonomischer Gesamteffekt addiert sich somit auf 7,83 Mio. Euro bei einer Veranstaltung mit beispielsweise 12.000 Besucher*innen.

Versucht man im nächsten Schritt die Steuereinnahmen für die Stadt München zu beziffern, so bietet die Studie zur Kongresswirtschaft (2014) einen Anhaltspunkt. Hier wird ein sog. „Refinanzierungsfaktor“ verwendet, der die durch den Gesamtumsatz generierten Steuereinnahmen der Stadt berechnet. Bei einem geschätzten Umsatzwert von 7,8 Mio. Euro würde somit ein gesamter fiskalischer Effekt von 137.000 Euro aus der Veranstaltung für die LHM resultieren. Auch dieser Wert ist nur als grober Richtwert zu bewerten. Unabhängig von dem unmittelbaren ökonomischen Wirtschaftswert, den eine derartige Veranstaltung für die Münchner Hotellerie, Gastronomie, den Einzelhandel sowie die Kon-

gress- und Veranstaltungswirtschaft generiert, geht eine E-Sport-Veranstaltung in München mit einer erhöhten Sichtbarkeit und Aufmerksamkeit für den Bereich und damit auch mit einem Imagegewinn für die Branche und damit auch den Standort einher.

Auch das Kompetenzteam Kultur- und Kreativwirtschaft, das unter anderem für die Software- und Games-Industrie zuständig ist, hält diese Effekte für relevant in Bezug auf eine weitere positive Entwicklung der Branche und des Standort Münchens.

Aufgrund der erwartbaren monetären und nicht-monetären positiven Effekte für die Stadt bei Durchführung von E-Sportveranstaltungen wird sich das Referat für Arbeit und Wirtschaft auch weiterhin dafür einsetzen, dass derartige Veranstaltungen in München durchgeführt werden.

Der Korreferent des Referates für Arbeit und Wirtschaft, Herr Stadtrat Manuel Pretzl, und die Verwaltungsbeirätin für Wirtschaftsförderung (FB2), Frau Stadträtin Gabriele Neff, das Referat für Bildung und Sport, sowie die Antragstellerin Frau Alexandra Gaßmann und der Antragsteller Herr Prof. Dr. Hans Theiss haben jeweils einen Abdruck der Sitzungsvorlage erhalten.

II. Antrag des Referenten

1. Von den Ausführungen zum Wirtschaftsfaktor E-Sport und deren regionalökonomischen Effekten wird Kenntnis genommen.
2. Das Referat für Arbeit und Wirtschaft wird sich weiterhin dafür einsetzen, dass in der Landeshauptstadt E-Sport-Veranstaltungen, aufgrund der damit für München verbundenen monetären und nicht-monetären positiven Effekte, durchgeführt werden.
3. Der Antrag Nr. 14-20 / A 06914 von Frau StRin Ulrike Grimm, Frau StRin Alexandra Gaßmann, Herrn StR Thomas Schmid, Herrn StR Sven Wackermann, Herrn StR Prof. Dr. Hans Theiss vom 5.03.2020 ist hiermit geschäftsordnungsgemäß erledigt.
4. Dieser Beschluss unterliegt nicht der Beschlussvollzugskontrolle.

III. Beschluss nach Antrag.

Der Stadtrat der Landeshauptstadt München

Der/Die Vorsitzende

Der Referent

Ober-/Bürgermeister/-in
ea. Stadtrat/-rätin

Clemens Baumgärtner
Berufsm. StR

IV. Abdruck von I. mit III.

über Stadtratsprotokolle (D-II/V-SP)

an das Direktorium – Dokumentationsstelle (2x)

an die Stadtkämmerei

an das Revisionsamt

z.K.

V. Wv. RAW - FB 2,2

zur weiteren Veranlassung.

Zu V.

1. Die Übereinstimmung des vorstehenden Abdrucks mit der beglaubigten Zweitschrift wird bestätigt.

2. An das Referat für Bildung und Sport, Geschäftsbereich Sport

z.K.

Am