

Stand: 19.05.2024 21:15:21

Vorgangsmappe für die Drucksache 18/11310

"Elektronische Spieleindustrie und E-Sport in Bayern V: Bericht über elektronische Spielsucht"

Vorgangsverlauf:

1. Initiativdrucksache 18/11310 vom 16.11.2020
2. Mitteilung 18/24351 vom 07.10.2022



Antrag

der Abgeordneten **Gerd Mannes, Franz Bergmüller, Uli Henkel, Katrin Ebner-Steiner, Ferdinand Mang, Dr. Ralph Müller, Josef Seidl** und **Fraktion (AfD)**

Elektronische Spieleindustrie und E-Sport in Bayern V: Bericht über elektronische Spielsucht

Der Landtag wolle beschließen:

Die Staatsregierung wird aufgefordert, dem Ausschuss für Wirtschaft, Landesentwicklung, Energie, Medien und Digitalisierung über das Phänomen elektronischer Spielsucht schriftlich und mündlich zu berichten.

Insbesondere ist auf folgende Punkte einzugehen:

1. Die Einschätzung der Staatsregierung über das Phänomen elektronischer Computerspielsucht.
2. Die Einschätzung der Staatsregierung über die Einstufung der Computerspielabhängigkeit der Weltgesundheitsorganisation nach ICD-11.
3. Die geschätzte Anzahl der von elektronischer Spielsucht abhängigen Jugendlichen und Erwachsenen in Bayern, sowie die zukünftige Prognose.
4. Die bisherigen Maßnahmen der Staatsregierung gegen elektronische Spielsucht.
5. Die vorhandenen Behandlungsmöglichkeiten, sowie Behandlungskapazitäten der elektronischen Computerspielsucht in Bayern.
6. Die Einschätzung über erfolgte Maßnahmen gegen Computerspielsucht im Ausland, z. B. über die Eröffnung von Behandlungszentren in Südkorea.

Begründung:

Die Umsätze im Teilbereich der elektronischen Spieleindustrie schnellen von Rekordwert zu Rekordwert. Im Jahr 2019 betrug der Umsatz elektronischer Spieleindustrie inklusive Hardware in Deutschland 6,23 Mrd. Euro und wuchs damit in wenigen Jahren von 2016 auf über 210 Prozent.

In Bayern wurde die elektronische Spieleindustrie sehr lange stiefmütterlich behandelt und gering beachtet. Die einzige bekannte bayerische Unterstützung der Branche läuft im Rahmen des „FilmFernsehFonds Bayern“.

Mittlerweile organisieren sich immer mehr Spieler in vereinsähnlichen Strukturen, vernetzen sich und betreiben Amateursport oder sogar gut dotierten, professionellen E-Sport. In einem bekannten weltweiten E-Sport-Turnier gab es beispielsweise einen Preispool von über 34 Mio. US-Dollar und über 15 Mio. US-Dollar für den Sieger des Turniers.

Aus dieser stark anwachsenden Popularität des E-Sport und der zunehmenden Beliebtheit elektronischer Spiele resultiert auch ein negatives Nebenprodukt, eine relativ gefährliche Suchtproblematik: Die „Computerspielabhängigkeit“ bzw. „Gaming Disorder“,

* Änderung im ersten Absatz der Begründung

Drucksachen, Plenarprotokolle sowie die Tagesordnungen der Vollversammlung und der Ausschüsse sind im Internet unter www.bayern.landtag.de - Dokumente abrufbar. Die aktuelle Sitzungsübersicht steht unter www.bayern.landtag.de - Aktuelles/Sitzungen zur Verfügung.

die von der Weltgesundheitsorganisation (WHO) vor wenigen Jahren als Krankheit eingestuft wurde. In Staaten wie Südkorea, in denen Gaming sehr beliebt ist und die Entwicklung der deutschen voraus ist, musste die Regierung mehrfach gegen Computerspielsucht bei Jugendlichen vorgehen.

Nach einer Studie von der DAK-Gesundheit und dem Deutschen Zentrum für Suchtforschungen sind etwa 465 000 deutsche Jugendliche Risiko-Gamer. Aus diesem Grund soll die Staatsregierung einen ausführlichen Bericht vorlegen, der zentrale Aspekte klärt und die bisherigen Maßnahmen gegen elektronische Spielsucht erläutert.



Mitteilung

**Antrag der Abgeordneten Gerd Mannes, Franz Bergmüller, Uli Henkel u.a. und
Fraktion (AfD)**

Drs. 18/11310

**Elektronische Spieleindustrie und E-Sport in Bayern V:
Bericht über elektronische Spielsucht**

Der Antrag mit der Drucksachennummer 18/11310 wurde zurückgezogen.

Landtagsamt