

Rendsburg, 06.11.2018

KSV RD-ECK e.V. • Am Grünen Kranz 4 • 24768 Rendsburg

Schleswig-Holsteinischer Landtag
Innen- u. Rechtsausschuss
Düsternbrooker Weg 70

24105 Kiel

Schleswig-Holsteinischer Landtag
Umdruck 19/1563

Stellungnahme zum Antrag der Fraktionen von CDU, BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN, FDP und der Abgeordneten des SSW - Drucksache 19/896

Sehr geehrte Damen und Herren,

der Vorstand und die Geschäftsführung des Kreissportverbandes Rendsburg-Eckernförde (KSV) sind einstimmig zu folgendem Ergebnis gelangt:

Der KSV schließt sich hinsichtlich der Einschätzung von eSports dem Urteil des Bundesverwaltungsgerichtes BVerwG 6 C 11.04 vom 09. März 2005 an und stuft eSports als Spiel und nicht als Sport ein. Demzufolge wird in den folgenden Ausführungen auch der Begriff eGames verwendet.

Den sportlichen Aspekt sieht der KSV lediglich in der Vorbereitung für die Ausübung der Tätigkeit, so wie es in vielen Berufsgruppen der Fall ist. Wer fit für das Berufsleben sein will, muss auch körperlich fit sein.

Der KSV betrachtet die Tatsache, dass die Spiele und die Regeln nicht von demokratisch legitimierten Organisationen sondern von der Wirtschaft entwickelt werden, sehr kritisch.

Die Möglichkeit, eGames in bestehende Vereine zu integrieren und somit Mitglieder zu gewinnen, schätzt der KSV aufgrund der hohen Kosten als sehr gering ein. Eher wird es zur Gründung von eigenständigen Vereinen kommen, wie es bei preisintensiven Sportarten wie Segeln, Segelfliegen, Motorsport oder Golf der übliche Weg ist.

Aufgrund der unterschiedlichen Ergebnisse von soziologischen Studien hinsichtlich der Auswirkung von eGames auf Gewaltbereitschaft ist nicht abschließend zu erkennen, dass die Auswirkungen ausschließlich positiver Natur sind. Auch können die Bedenken von Eltern und Medizinern nicht darüber hinwegtäuschen, dass das stundenlange Sitzen vor dem Bildschirm gesundheitsschädlich ist und auch ein Suchtpotenzial birgt.

Um die ggf. positiven Effekte von eGames zu fördern und staatlich fördern zu können, schlägt der KSV vor, eGames im Bereich der öffentlichen Jugendarbeit und -hilfe anzusiedeln.

Von einigen wenigen Bereichen des professionellen eGames abgesehen, werden eGames aktuell weitgehend frei von korporationsrechtlichen Strukturen betrieben. Damit unterscheiden sich eGames erheblich vom klassischen Sport.

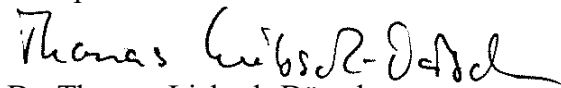
Bei eGames handelt es sich um Nutzung erwerbsmäßiger, urheberrechtlich geschützter Spiele. Der Ruf nach öffentlicher Anerkennung und Unterstützung im Sportumfeld scheint zweifelhaft, würden so erfolgreiche Produkte im Besitz von Unternehmen indirekt subventioniert.

Eines der Hauptanliegen des eSport-Bund Deutschland (ESBD) ist es, vereinfachte Reisemöglichkeiten für Berufsspieler zu ermöglichen. Dieses Anliegen unterstützt der KSV allein vor dem Hintergrund, die Berufsausübungsfreiheit nicht beschränken zu wollen. Die Möglichkeit der vereinfachten Reisemöglichkeiten soll hingegen keine Rückschlüsse auf eine mögliche Anerkennung der Gemeinnützigkeit des EBSD zulassen.

Der Antrag der Fraktionen von CDU, BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN, FDP und der Abgeordneten des SSW pauschaliert das Thema eSport und differenziert trotz Kenntnis vieler konträren Stellungnahmen nicht. Nach Auffassung des KSV sollten die politisch Handelnden im Vorwege solcher Forderungen den Dialog mit allen Akteuren suchen. Auch scheint es in der Breite zweifelhaft, einerseits die Bewegungsarmut in der Gesellschaft speziell bei Kindern und Jugendlichen als kritisch einzustufen bzw. beheben zu wollen und gleichzeitig bei eGames eher pauschal eine mögliche Bewegungsarmut zu fördern.

Der KSV ist gerne bereit, sich auch zukünftig weiter in den Dialog mit Politik, Verwaltung und anderen Protagonisten einzubringen.

Mit sportlichen Grüßen



Dr. Thomas Liebsch-Dörschner

-1. Vorsitzender-



Joachim Sievers

-2. Vorsitzender-