

Antrag

Hannover, den 15.06.2020

Fraktion der SPD
Fraktion der CDU**Förderung des digitalen Breitensports - virtuelle Sportarten anerkennen und unterstützen**

Der Landtag wolle beschließen:

EntschlieÙung

Der mit der Digitalisierung einhergehende gesellschaftliche Wandel verändert auch die Welt des Sports. Elektronischer Sport (eSport), Wettkämpfe mit Computerspielen, begeistert mittlerweile Millionen von Menschen weltweit als Spielerinnen und Spieler, aber auch als Zuschauerinnen und Zuschauer bei Turnieren vor Ort, über das Internet oder im Fernsehen. Das Phänomen eSport veranlasst in zunehmendem Maße die etablierten Sportorganisationen und Sportverbände, sich mit dem Thema intensiv zu beschäftigen.

Der Deutsche Olympische Sportbund (DOSB) erhebt als Dachorganisation des Sports in Deutschland mit über 91 000 Sportvereinen und ca. 28 Millionen Mitgliedern einen grundsätzlichen Definitionsanspruch für den Sport. Der DOSB hat gemeinsam mit seinen Mitgliedsorganisationen im Dezember 2018 eine Positionierung zum sogenannten eSport vorgenommen und sich für eine Neuordnung des Begriffs ausgesprochen. Der Begriff eSport bezeichnet eine weitreichende Vielfalt an Spiel- und Angebotsformen (von virtuellen Sportsimulationen über Strategiespiele und Kartenspiele bis hin zu First Person Shootern mit expliziter Gewaltdarstellung), die in vielen Bereichen aus Sicht des DOSB keine Schnittmenge mit dem gemeinwohlorientierten Sport aufweisen.

Daher unterscheidet der DOSB den Begriff des eSport in eGaming und elektronische Sportartensimulationen („virtuelle Sportarten“), wobei primär die Bedeutung elektronischer Sportartensimulationen für die Weiterentwicklung des Sports und der Sportverbände akzeptiert und als förderfähig akzeptiert wird. Während virtuelle Sportarten auf die Überführung von klassischen Sportarten wie Fußball, Tennis oder Basketball in die virtuelle Welt abzielen, wird eGaming als Teil einer modernen Jugend- und Alltagskultur zwar anerkannt, jedoch nicht als eigenständige sportliche Aktivität im Sinne der zentralen Aufnahmekriterien des DOSB gewertet.

Der Landtag akzeptiert die autonome Entscheidung des DOSB und des Landessportbundes in Niedersachsen (LSB) zur näheren Charakterisierung und Einordnung von eSport. Der Landtag erkennt die hohe Bedeutung von virtuellen Sportarten und deren Bedeutung für den Breitensport in Niedersachsen an. Virtuelle Sportarten können der Weiterentwicklung des Sports zuträglich sein, sie bieten neue und moderne Möglichkeiten für deren Entwicklung und Einbindung in den Sportverbänden. Virtuelle Sportarten eröffnen so Entwicklungs- und Wachstumspotenziale für den Sport insgesamt.

In Niedersachsen sollte neben der Anerkennung und Förderung virtueller Sportarten auch die Unterstützung in den Bereichen Datenschutz, Suchtprävention und Anti-Doping Kontrollen im Zuständigkeitsbereich des LSB erfolgen. Mit der Anerkennung der Gemeinnützigkeit virtueller Sportarten müssen gleichzeitig auch dessen Risiken analysiert und Maßnahmen u. a. zu Suchtgefahr, Prävention und Gesundheitsförderung sowie Geschlechtergerechtigkeit entwickelt und gefördert werden.

Die Vereine brauchen im Umgang mit virtuellen Sportarten Rechtssicherheit. Bisher liegen keine langfristigen Erfahrungswerte vor. Problematisch könnten die zu erwartende hohe Fluktuation der neuen Mitglieder, die Integration in den Gesamtverein, die Beziehung zu anderen Sportarten, das Stimmrecht in der Mitgliederversammlung, die Festlegung der zu zahlenden Beiträge sowie mögliche notwendige Veränderungen der Vereinssatzung werden.

Mit der Förderung virtueller Sportarten ist der Auftrag verbunden, diesen pädagogisch sinnvoll in die Jugendarbeit zu integrieren, um den jugendlichen Nutzern Medienkompetenz zu vermitteln, gegen Individualisierung und soziale Entfremdung vorzugehen und Programme gegen Spielsucht und die damit verbundene physische und psychische Gefährdung zu entwickeln und umzusetzen.

Der Landtag bittet die Landesregierung,

1. mit dem LSB und der Sportjugend zu prüfen, wie die wachsende Bedeutung virtueller Sportarten in Niedersachsen für die bisherigen Sport- und Vereinsstrukturen genutzt und die virtuellen Sportarten im Breitensport eingesetzt und gefördert werden können,
2. den Dialog zwischen virtuellen Sportarten und traditionellem Sport unter Einbindung des LSB und des Niedersächsischen Fußballverbands, der gemeinsam mit den Kreisen und Vereinen eFootballturniere organisiert ist, zu unterstützen und zu begleiten und bereits bestehende Strukturen zwischen traditionellem Sport und virtuellen Sportarten auszubauen,
3. sich auf Bundesebene für eine Änderung des § 52 Abs. 2 Nr. 21 der Abgabenordnung einzusetzen, um virtuelle Sportarten in den Vorschriften über die Gemeinnützigkeit zu verankern,
4. eine praxisorientierte Handreichung zu erarbeiten, welche sowohl den Finanzämtern als auch den Sportvereinen als Orientierung und Hilfestellung bei der Beantwortung von Fragen zum Erhalt der Gemeinnützigkeit bei der Erweiterung und Etablierung von Sportabteilungen für virtuelle Sportarten dienen kann,
5. den LSB unter Wahrung seiner Autonomie bei der Entwicklung von Kriterien zur Aufnahme virtueller Sportarten in § 2 seiner Satzung zu unterstützen,
6. zu prüfen, welche suchtpreventiven sowie Anti-Doping- und Medienkompetenzmaßnahmen in Bezug zu virtuellen Sportarten zu treffen sind,
7. durch die Landesbeauftragte für den Datenschutz prüfen zu lassen, welche Maßnahmen bei virtuellen Sportarten in Bezug auf den Datenschutz für Vereine und Verbände zu beachten sind,
8. einen barrierefreien Zugang zu virtuellen Sportarten zu unterstützen,
9. diese Aktivitäten im Bereich virtueller Sportarten wissenschaftlich durch die Ostfalia Hochschule Standort Salzgitter, Studiengang Sportmanagement, zu begleiten.

Begründung

Virtuelle Sportarten fordern von den Nutzerinnen und Nutzern kognitive Fähigkeiten und körperlichen Einsatz. Sie sind aus der Gesellschaft nicht mehr wegzudenken. Sie sind für jeden zugänglich und geschlechterübergreifend. Virtuelle Sportarten sind barrierefrei und bieten in einer vielfältigen Gesellschaft viele Möglichkeiten für anspruchsvolle körperliche Ertüchtigung.

Virtuelle Sportarten können auch eine Chance sein, den Breitensport weiter auszubauen und dem Vereinssterben entgegenzuwirken. Die Gemeinnützigkeit des Sports darf dabei jedoch nicht in Gefahr geraten.

Virtuelle Sportarten können auch Probleme mit sich bringen. Die Gefahr von Spielsucht darf nicht außer Acht gelassen und muss suchtpreventiv durchleuchtet werden.

Grundsätzlich wollen wir unter Berücksichtigung der Autonomie des Sportes virtuelle Sportarten gesellschaftsfähig machen. Die inklusive Wirkung und die damit verbundene Chancengleichheit durch virtuelle Sportarten sollte Grund genug sein, diese neue Sportart nachhaltig zu etablieren.

Für die Fraktion der SPD

Wiard Siebels
Parlamentarischer Geschäftsführerin

Für die Fraktion der CDU

Jens Nacke
Parlamentarischer Geschäftsführerin

(Verteilt am 17.06.2020)