

**Rede  
der sportpolitischen Sprecherin**

**Dunja Kreiser, MdL**

zu TOP Nr. 6

Abschließende Beratung

**Abschließende Beratung 24**

**a) eSport in Niedersachsen endlich ernst nehmen!**

Antrag der Fraktion der FDP. – Drs. 18/2566

**b) Wandel im Sport fördern - eSports-Strukturen  
unterstützen und gestalten**

Antrag der Fraktion Bündnis 90/Die Grünen – Drs. 18/2692

**c) Förderung des digitalen Breitensports - virtuelle  
Sportarten anerkennen und unterstützen**

Antrag der Fraktion der SPD und der Fraktion der CDU – Drs. 18/6734

während der Plenarsitzung vom 06.10.2020  
im Niedersächsischen Landtag

*Es gilt das gesprochene Wort.*

Anrede,

der virtuelle Sport bildet sicherlich einen der größten Generationskonflikte zurzeit ab.

Vereinsvorsitzende, Spartenleiter halten an traditionellen Bewegungsmuster fest, die der Leichtathletik, dem Handball oder Tischtennis entsprechen, und wollen diese Sparten natürlich in der Vereinsstruktur sichern. Neue Sportarten, die virtuell betrieben werden, sind vielleicht eine Konkurrenz, werden zumindest zum Teil belächelt, weil die sportliche Aktivität bezweifelt wird.

Experten nennen Studien, deren Ergebnisse zeigen, dass insbesondere Jungs schulische Defizite aufweisen, wenn sie zu lange Computerspielen bedienen. Und dass dadurch das Gewaltpotenzial wächst.

Vereinsamung und Isolation, Gewaltverherrlichung und Verachtung von Menschenrechten sind inhaltlicher Kernpunkt dieser Studien, die jedoch mehr dem Gaming entsprechen, zu dem auch E-Sport gehört.

Der Deutsche Olympische Sportbund DOSB hat 2018 eine Position zum sogenannten E-Sport vorgenommen. Es handelt sich dabei um ein vielfältiges Angebot von Sportsimulation über Strategiespiele, Kartenspiele bis hin zur First-Person-Shootern mit expliziter Gewaltdarstellung. E-Sport wird somit aus Sicht des DOSB zum Teil dem Gaming zugeordnet und hat keine Schnittmenge zum gemeinwohlorientierten Sport.

Wir akzeptieren deutlich die autonome Entscheidung des DOSB und des Landessportbundes Niedersachsen, sehen jedoch eine Weiterentwicklung des Sportes durch virtuelle Sportarten.

Anrede,

virtuelle Sportarten grenzen sich klar vom Gaming ab!

So akzeptiert der DOSB eben die virtuellen Sportarten, die dem Tennis, Basketball, Fußball oder Motorsport entsprechen, und sieht dabei eine klare Förderfähigkeit.

Dem Antrag der SPD und CDU haben Sie entnommen, welche Fähigkeiten durch virtuelle Sportarten gefördert werden. Hervorheben möchte ich die Hand-Augen-Koordination und die asymmetrischen Fähigkeiten, bei denen beide Hände bewegt werden und unterschiedlichste Hirnregionen parallel genutzt werden. Diese Belastung kennt keine andere Sportart, die von dieser Hand-Augen-Koordination profitiert. Als Beispiel wäre hier Tischtennis zu nennen.

Anrede,

auch das Vorurteil, nur vor dem Rechner zu sitzen, muss hier geglättet werden.

Ein Sportler, der virtuell agiert, schafft bis zu 400 Bewegungen in der Minute! Die Sportler brauchen eine hohe Ausdauer und Konzentrationsfähigkeit, sie spielen Turniere über mehrere Stunden, kleinste Fehler können da zu Sieg oder Niederlage führen. Das ist nicht anders wie im Marathonlauf oder im Judo.

Die Belastung eines V-Sportlers ist hoch, aber individuell wie bei allen anderen Sportarten. Von daher ist die Anerkennung des virtuellen Sports als Sport auch wichtig, um Präventionsmaßnahmen zu fördern. Natürlich, hier in erster Linie dem Suchtverhalten entgegen zu wirken, was meines Erachtens am besten durch eine vielfältige Vereinsstruktur funktionieren kann, aber auch die gesundheitlichen Folgen abzuschätzen.

Wir wollen eine Begleitung durch Vereine, den Landesverbänden und der Sportjugend, um Medienkompetenz zu vermitteln, sozialer Entfremdung entgegen zu wirken und eine pädagogisch sinnvolle Jugendarbeit zu integrieren. Deshalb sehen wir die virtuellen Sportarten klar im organisierten Sport.

Warum also V-Sport in Vereine?

V-Sportler wollen ihre Interessen vertreten sehen. Virtueller Sport wird gemeinsam erlebt, im Fernsehen, im Netz und vor Ort in Vereinsstätten. Kompetenz und Nachwuchsförderung profitiert von gesellschaftlichem Zusammenhalt, vereinsorganisiert.

Die Fangemeinde ist mittlerweile groß, die Sportler wollen sich auch persönlich treffen. So schließt man auch im V-Sport Freundschaften und wächst als Team enger zusammen im gegenseitigen Kontakt. Gerade bei den Teamdisziplinen, virtuellem Fußball, ist der Zusammenhalt und die Kommunikation wichtig, die Achtung als auch Achtsamkeit untereinander. Virtuelle Sportarten bieten gerade im Breitensport neue Möglichkeiten, die jungen Menschen oder die Menschen mit Einschränkungen besser in Vereine zu integrieren bzw. sie zu gewinnen.

Für diesen Schritt ist es jedoch wichtig, dass der Breitbandausbau in Niedersachsen und in Deutschland nicht nur ein Versprechen bleibt, sondern auch beschleunigt wird. Jeder Hausanschluss und jedes Dorfhaus, Vereinsheim muss dabei selbstverständlich mit einer guten Datenstruktur ausgestattet sein.

Die virtuellen Sportarten haben zu Fairness und Diversität eine Fülle von klaren Spielregeln. Des Weiteren kann durch ein strukturiertes Coaching ein pädagogischer Rahmen gesetzt werden

Für uns als SPD-Fraktion darf es keine Benachteiligung bei der Ausübung der virtuellen Sportarten geben. Wie in anderen Sportarten auch, hat sexuelle Verherrlichung von Frauen oder anderen Geschlechtern und Menschen oder gar Inkompetenz der weiblichen Figur und Volksgruppen im virtuellen Sport keinen Platz! Fairness und Gleichberechtigung müssen dem sportlichen Kodex gerecht werden. Wir sehen den V- Sport absolut barrierefrei ohne Abgrenzung und für alle erreichbar und halten ihn von daher so gesellschaftlich wichtig, verehrte Damen und Herren.

Anrede,

wer dennoch an dem Nutzen des virtuellen Sports zweifelt oder Studien heranzieht, die mehr dem Gaming entsprechen, sollte sich die Tagesordnungspunkte der letzten Monate im Niedersächsischen Landtag ansehen.

Schule wird digitaler, Sitzungen virtuell, medizinische Versorgung wird durch Telemedizin unterstützt usw. – das sind unsere letzten Forderungen.

In der Praxis läuft die Aus- und Fortbildung bereits unter digital simulierten Prozessen. In technischen Berufen ist das seit Jahren Normalität, und im Katastrophenschutz werden Großeinsatzlagen digital geübt und sind abhängig sowohl von einer guten Hand-Augen- Koordination als auch einer großen Konzentration und Ausdauer. Viele dieser Übungs- und Ausbildungsmethoden sind dem E-Sport abgesehen oder frei entwickelt, sie binden uns auf jeden Fall an digitalen Medien.

Anrede,

zum Schluss noch ein Wort zur Gemeinnützigkeit.

Die Gemeinnützigkeit ist umstritten, eine grundsätzliche Gemeinnützigkeit des virtuellen Sports wird z. B. vom LSB abgelehnt. Auch das akzeptieren wir, weil in der Beurteilung auch Türöffner gesetzt wurden, wenn bei den Dachverbänden keine Gefahr besteht, die Gemeinnützigkeit zu verlieren.

Wir wollen eine echte, rechtliche Sicherung der Gemeinnützigkeit von Vereinen, wenn eine V-Sport- Gruppe gegründet wird. Es sollen dafür nicht irgendwelche Konstrukte geschaffen werden, wie z. B. in Leipzig, wo es über Umwege durch die Förderung der Jugendhilfe ermöglicht wurde. Generell genießen Vereine durch die Gemeinnützigkeit ein besseres Image, was durchaus hilfreich für Eltern ist, die ihre Kinder in einem Verein mit V- Sport- Sparte anmelden wollen.

Deshalb gilt für uns, dass virtueller Sport Sport ist und die gleiche Gemeinnützigkeit wie Jugendhilfe und Kultur erfahren muss! Eine Begleitung durch die Finanzbehörden unter Beteiligung des DOSB ist da sicherlich hilfreich.

Abschließend bedanke mich bei dem Landessportbund Niedersachsen, der sich in die Beratung und Beurteilung stark eingebracht hat und sich auch gesellschaftlich bereits intensiv mit dem Thema E-Sport und virtueller Sport auseinandergesetzt hat.

Vielen Dank für Ihre abschließende Unterstützung zu diesem Antrag und danke für Ihre Aufmerksamkeit!