



Sozialdemokratische Partei Deutschlands
Unterbezirk Bremen-Nord

UB-PARTEITAG, 26. MÄRZ 2022, 10:00 UHR
GUSTAV-HEINEMANN-BÜRGERHAUS, KIRCHHEIDE 49, 28757 BREMEN

ANTRAGSÜBERSICHT:

- A13 FINDUNGSKOMMISSION**
Antragsteller: OV Vegesack
- A15 ESPORT FÖRDERN UND UNTERSTÜTZEN – UNSERE CHANCE VORANZUGEHEN**
Antragsteller: Jusos

Beschlossen auf dem Parteitag des Unterbezirk Bremen-Nord Am 26. März 2022	2022	A13
---	------	-----

FINDUNGSKOMMISSION

Zur Erarbeitung einer Kandidatinnen-/Kandidatenliste für die Wahl der Abgeordneten zur Bremischen Bürgerschaft 2023 wird eine Findungskommission gebildet, welche dem Unterbezirksparteitag einen Wahlvorschlag vorlegt:

1. Die Findungskommission soll aus 12 Mitgliedern aus den drei Stadtteilen Burglesum, Vegesack und Blumenthal (jeweils 4) bestehen, die/der Unterbezirkvorsitzende oder die beiden Co-Vorsitz*innen nehmen, als beratende Stimme(n), teil.
2. Die jeweils 4 Vertreter aus den drei Stadtteilen sollen 2 Frauen und 2 Männer sein (quotierte Findungskommission). Sofern die Quotierung nicht eingehalten wird / werden kann, entfällt in der Findungskommission dieser Mitgliedsplatz.
3. Die Ortsvereine in den Stadtteilen sorgen dafür, dass die Interessen der AGs ausreichend bei der Auswahl der Mitglieder der Findungskommission berücksichtigt werden.
4. Die Ortsvereine wählen auf Mitgliederversammlungen die Mitglieder der Findungskommission. Für den Fall, dass der Beschluss A7 „Ein Beiratsgebiet – ein Ortsverein“ des Unterbezirksparteitags vom 22.01.2022 in einem oder mehreren Stadtteilen nicht umgesetzt ist, wählt eine gemeinsame Versammlung der Ortsvereine im betroffenen Beiratsgebiet die Mitglieder der Findungskommission für den entsprechenden Beiratsgebiet
5. Für die Leitung und Moderation der Findungskommission beruft der Unterbezirksvorstand eine(n) erfahrene(n) und aktive(n) Genosse*in mit guten Kenntnissen in Organisations- und Satzungsfragen aus dem Unterbezirk (ohne Stimmrecht).

Beschlossen auf dem Parteitag des Unterbezirk Bremen-Nord Am 26. März 2022	2022	A13
---	------	-----

6. Die Entscheidungen der Findungskommission müssen von mind. 2/3 der stimmberechtigten Mitglieder getragen werden, d.h. 8 Mitglieder. Im Falle von Spiegelstrich 1, Satz 3 verringert sich das Quorum entsprechend.
7. Die stimmberechtigten Mitglieder und der/die Leiterin der Findungskommission der Mandatskommission dürfen nicht selbst für die Bremische Bürgerschaft kandidieren.
8. Der Listenvorschlag soll neben der Einhaltung der Geschlechterquotierung gleichermaßen den Kriterien der regionalen Repräsentanz, der Vielfalt der Gesellschaft, der fachlichen Abdeckung der Politikfelder und der Erneuerung in der Fraktion Rechnung tragen. Er soll unter den ersten 6 Bremen-Norder Listenplätzen wenigstens eine Kandidatin/einen Kandidaten unter 35 Jahren vorsehen und unter den ersten 3 Listenplätzen sollen die drei Ortsvereine vertreten sein. Für den Fall, dass der Beschluss A7 „Ein Beiratsgebiet – ein Ortsverein“ des Unterbezirksparteitags vom 22.01.2022 in einem oder mehreren Stadtteilen nicht umgesetzt ist, soll jeder Stadtteil unter den ersten drei Listenplätzen vertreten sein.
9. Der/die Unterbezirkvorsitzende Bremen-Nord klärt mit der/dem Unterbezirkvorsitzenden Bremen-Stadt, welche Listenplätze in der Gesamtliste für den Unterbezirk Bremen-Nord vorgesehen sind. Dabei ist darauf zu achten, dass die Bremen-Norder Liste hinsichtlich Frau/Mann nicht präjudiziert wird.

Der Landesparteitag möge beschließen

Bitte um Weiterleitung an SPD-Bürgerschaftsfraktion

Bitte um Weiterleitung an die SPD Bundestagsfraktion

5 **ESPORT FÖRDERN UND UNTERSTÜTZEN – UNSERE CHANCE VORANZUGEHEN**

Daher fordern wir:

- Förderung und Unterstützung des eSports durch die Politik und Sportbünde
- eSport als Sport anerkennen, ohne Differenzierung von eGaming und eSport
- Anerkennung der Gemeinnützigkeit von eSport-Vereinen
- 10 - Integration in Sportvereine unter pädagogischer Betreuung und Begleitung

Eines der relevantesten Themen für die Gesellschaft in den kommenden Jahren ist und wird eSport (elektronischer Sport) sein. Dieser existiert bereits seit Ende der 90'er und **gewinnt** in den letzten Jahren **an großer Bedeutung** für die Sportkultur in Deutschland.

- 15 eSport umfasst jegliche Computer- und Konsolenspiele auf elektronischen Endgeräten in sportlicher Wettbewerbsform.

Die SPD muss sich zwangsläufig mit der Förderung dieses Bereichs auseinandersetzen und hat jetzt die große **Chance progressiv aufzutreten** und **verantwortungsvoll** die Zukunft des eSports **zu gestalten**.

- 20 Dabei sollten wir verschiedene Aspekte im Blick behalten:

- Es ist unsere Pflicht, den **professionellen Rahmen des eSports zu fördern** und zu ermöglichen. Andernfalls haben besonders **Kinder und Jugendliche** keinen angeleiteten und geführten Zugang – Stichworte **Medienkompetenz & Suchtprävention**
- 25 • Ein neues **Vereinswesen** mit **großem Wachstumspotential** dient der Gesellschaft und den Bundesländern in sozialer und wirtschaftlicher Hinsicht

- **Bisher ist keine Partei wirklich** medienpräsent **aktiv** und macht auf eine Förderung aufmerksam. Hier ist **unsere Chance** ein frisches, modernes Gesicht der SPD zu zeigen, anders als es aktuell medial dargestellt wird.

30 Das **Ausüben des eSports können wir nicht unterbinden**, er wird mit und ohne die SPD weiterwachsen und bereits mittelfristig ein zentrales Gesellschaftsthema werden. Die damit verbundene **Förderung ist somit unabdingbar** und folgerichtig ein bedeutendes Thema für die SPD.

35 Die eSport-Vereine haben die Chance Angebote zu **Gesundheitsförderung** und **Ausgleichssport** sowie zu den genannten Punkten Medienkompetenz und Suchtprävention zu bieten und **sollten** für ihre Arbeit die **Gemeinnützigkeit anerkannt bekommen**. Auch der DBS (Deutscher Behindertensportverband e.V.) erkennt die besonderen Chancen von eSport für Menschen mit Behinderung ausdrücklich an. Dadurch können mehr Möglichkeiten für umfassende Teilhabe am gesellschaftlichen Leben geschaffen werden. 40 Aktuell stehen solche Organisationen vor immer neuen Herausforderungen politischer Natur. Während der gesellschaftliche Zuspruch wächst, hängt die Bremer- und Bundespolitik hinterher und sollte dieses wichtige Thema nicht verschlafen.

Die Förderung von eSport ist auch ein **wichtiger Wirtschaftsfaktor**, da damit verbundene **Arbeitsplätze** wie der eSport-Trainer und große Events entstehen.

45 Für uns bedeutet die Förderung von eSport dabei **ausdrücklich nicht die Vernachlässigung vom bisherigen, organisierten Vereinssport**. Auch weiterhin sind Sportvereine in den Stadtteilen vor Ort für uns wichtige Institutionen für den sozialen Zusammenhalt. Wir wollen daher sowohl die reinen eSport-Vereine als auch bestehende Sportvereine bei einer möglichen Integration von eSport in ihre Vereinsstrukturen unterstützen.

50 eSport hat zudem eine große Relevanz für Menschen mit Behinderung. Spieler*Innen mit und ohne Behinderung können sich im gemeinsamen Spiel messen und miteinander agieren. Auf diese Weise können Barrieren abgebaut und positive Erlebnisse gefördert werden. Darüber hinaus können bestimmte Spieltitel auch zu einer Verbesserung der kognitiven und sensomotorischen Fähigkeiten beitragen. Für Menschen mit Mobili-

55 tätseinschränkungen bedeutet eSport auch mehr Teilhabemöglichkeiten bezüglich eigener Aktivitäten und sozialer Interaktion. Insbesondere Sportsimulationen können für Menschen mit Behinderung eine Möglichkeit für mehr Bewegung und Sport im Alltag sein.

Wir setzen uns für eine **konsequente Unterstützung des eSports** im Breiten- und Behindertensport ein und fordern seitens der SPD ein klares Verhalten. Aus Spiel ist ein Sport geworden: Im **eSport darf nicht differenziert werden zwischen eGaming und eSports** – Spiele jeglicher kompetitiven Herkunft sollten als eSport, unter Berücksichtigung ihrer jeweiligen Rahmenbedingungen, akzeptiert werden.

60