



Positionierung des Deutschen Schützenbundes zum Themenkomplex „eSport“

Der DSB

- ... unterscheidet elektronische Sportartensimulationen (virtuelle Sportarten) und eGaming: Wenn die Überführung von Sportarten in die virtuelle Welt gemeint ist, wird von elektronischen **Sportartensimulationen** gesprochen. Unter **eGaming** versteht der DSB das wettkampfmäßige Spielen von Video- bzw. Computerspielen aller Art nach festgelegten Regeln, die nicht den virtuellen Sportarten entsprechen.
- ... erkennt die **grundsätzliche Bedeutung** elektronischer Sportartensimulationen an. Er prüft für seine Sportarten (Schieß- und Bogensport) die zukünftige Bedeutung und Entwicklung und gibt seinen Untergliederungen entsprechende Hilfestellungen (z.B. zukünftige Entwicklung Lichtschießen).
- ... geht davon aus, dass eGaming in seiner Gesamtheit (u.a. mit den sog. „Ballerspielen“) nicht den **Aufnahmekriterien** entspricht, die das Sport- und Verbändesystem unter dem Dach des DSB konstituieren und prägen.
- ... spricht sich gegen eGaming-Aktivitäten aus, die dem **anerkannten Wertekanon des Sports** allgemein sowie den Prinzipien der DSB-Satzung widersprechen – sie dürfen keine gewaltverherrlichenden, sexistischen oder rassistischen Elemente beinhalten.

(Dieses Papier wurde erstellt auf der Grundlage des Diskussionspapiers „eSport“ des DOSBs.)

Beschluss des Präsidiums am 09.11.2018 & Beschluss des Gesamtvorstandes am 10.11.2018

Deutscher Schützenbund, Wiesbaden