

**Positionierung des Westfälischen Schützenbundes von 1861 e.V.
und der Westfälischen Schützenjugend zum Thema „eSport“**

1. Grundsätzlich schließt sich der Westfälische Schützenbund (im Folgenden immer kurz WSB1861) den Positionierungen des DOSB (Frankfurt, den 04. Dezember 2018, Präsidium und Vorstand) und des LSB NRW (Mai 2018) zum Thema „eSport“ an. Ergänzungen & Abweichungen des WSB1861 werden nach den jeweiligen Positionierungen in grün eingebracht.

1.1. Positionierung des DOSB

Der DOSB

- ... unterscheidet elektronische Sportartensimulationen (virtuelle Sportarten) und eGaming: Wenn die Überführung von Sportarten in die virtuelle Welt gemeint ist, wird von elektronischen Sportartensimulationen (oder kurz virtuellen Sportarten) gesprochen. Unter eGaming versteht der DOSB das wettkampfmäßige Spielen von Video- bzw. Computerspielen aller Art nach festgelegten Regeln, die nicht den virtuellen Sportarten entsprechen.

→ Dieser These stimmt der WSB1861 grundsätzlich zu. Wobei die Unterscheidung zwischen eGaming und virtuellen Sportarten nicht offiziell definiert ist und somit lediglich der strukturellen Anschaulichkeit dienen sollte. Im Sportschießen des WSB1861 gibt es die Besonderheit des Lichtschießens. Hierbei handelt es sich um eine elektronisch unterstützte Sportart für Kinder unter 12.

- ... erkennt die Bedeutung elektronischer Sportartensimulationen für die Weiterentwicklung des Sports und der Sportverbände an. Er empfiehlt die systematische Ausarbeitung von Strategien zur Entwicklung von Sportarten im virtuellen Raum und von passgenauen Instrumenten zur Vereinsberatung und -entwicklung in den Verbänden.

→ Dieser These stimmt der WSB1861 zu. Zukunftsweisend müssten Ausarbeitungen des DOSB und seiner Spitzenverbände im Hinblick auf die mögliche Weiterentwicklung der Olympische Spiele in Bezug auf virtuelle Sportarten zusätzlich fokussiert werden.

- ... geht davon aus, dass eGaming in seiner Gesamtheit nicht den zentralen Aufnahmekriterien entspricht, die das Sport- und Verbändesystem unter dem Dach des DOSB konstituieren und prägen.

→ Der WSB1861 schätzt nicht kommerzialisierte Aspekte, wie den Breitensport des eGaming als aufnahmefähig ein.

- ... erkennt die Bedeutung von eGaming als Teil einer modernen Jugend- und Alltagskultur an, nicht jedoch als eigenständige sportliche Aktivität. Der DOSB unterstützt die Entwicklung von Qualifizierungen und von pädagogischen Konzepten für den Umgang mit eGaming in Vereinen. Damit erweitern sich die außersportlichen Angebote und die gesellschaftliche Verantwortung von Vereinen und Verbänden.

→ Dieser These stimmt der WSB1861 in Bezug auf den Teil der Jugend- und Alltagskultur zu. Der WSB1861 weist ausdrücklich darauf hin, dass eGaming zukünftig als eigenständige sportliche Aktivität anerkannt werden könnte.

- ... sieht keine eigenständigen eGaming-Abteilungen in Vereinen, damit bis auf weiteres auch keine Organisations- und Meldepflichten für Vereine, die eGaming anbieten. Der DOSB empfiehlt, die im Bereich der virtuellen Sportarten aktiven Personen über die Sportarten zu melden. Damit besteht derzeit keine Notwendigkeit für einen oder mehrere eigenständige eGaming/„eSport“-Verbände unter dem Dach des DOSB.

→ Der WSB1861 wünscht sich eine zeitnahe Auseinandersetzung der zuständigen Gremien mit dieser Thematik.

- ... wirkt konsequent darauf hin, dass keine eGaming-Aktivitäten in Vereinen angeboten werden, die dem anerkannten Wertekanon des DOSB-Sportsystems nicht entsprechen.

→ Dieser These stimmt der WSB1861 ausdrücklich zu. Der WSB1861 weist weitergehend darauf hin, dass First-Person-Shooter und die damit verbundene brutale und explizite Darstellung von Tötungsgewalt gegenüber Menschen oder menschenähnlichen Figuren nicht nur den ethischen Werten des organisierten Sports widerspricht, sondern zudem in keiner Art und Weise von Seiten des WSB1861 akzeptiert oder toleriert wird.

- ... setzt sich dafür ein, die virtuellen Sportarten unter dem Dach des organisierten Sports als gemeinnützig anzuerkennen und wendet sich entschieden gegen eine Aufnahme von eGaming/„eSport“ in die Abgabenordnung.

→ Der WSB1861 setzt sich dafür ein, die virtuellen Sportarten unter dem Dach des organisierten Sports als gemeinnützig anzuerkennen. Einer Aufnahme von eGaming/„eSport“ in die Abgabenordnung steht der WSB1861 gesprächsbereit gegenüber, da Inklusion, Breitensport, Integration, sowie Kinder- und Jugendsport im eGaming/„eSports“ als Chance gesehen werden können.

2. Positionierung des Landessportbund NRW

1. eSport ist kein Sport!

Begründung:

Die feinmotorischen Bewegungsabläufe sowie Belastungsprofile im eSport weisen Ähnlichkeiten mit den Anforderungen an Sportler/-innen in bestimmten Sportarten auf. Anders als z. B. bei Darts, Bogenschießen oder Billard handelt es sich hierbei aber um keine spezifische, sportartenbestimmende körperliche Aktivität. Vielmehr werden künstliche Figuren (so genannte „Avatare“) in einer virtuellen Welt gesteuert; der Wettstreit findet in Form einer Simulation statt. Im Gegensatz dazu werden „klassische Sportler/-innen“ unmittelbar – auch körperlich – mit den Folgen ihres Handelns konfrontiert.

→ Dieser These kann der WSB1861 nicht vollständig zustimmen. eSport/eGaming ist nicht nur Teil einer modernen Jugendkultur, sondern bildet auch die Symbiose zwischen Konzentration/Koordination und Reaktion als Teil des Sports und der sozialen Interaktion. Die Kombination aus eSport und Sport darf in organisierten Vereinen nicht vernachlässigt werden.

2. eSport ist Teil einer modernen Jugendkultur!

Begründung:

Durch die Digitalisierung der Gesellschaft ist auch das Freizeitverhalten von Kindern und Jugendlichen im Wandel begriffen. Vor diesem Hintergrund ist zu erwarten, dass sich Formen von eSport langfristig weiter etablieren werden - denn am Ende entscheiden nicht Sportverbände, was junge Menschen für Sport halten. Aus dieser Entwicklung ergeben sich Anknüpfungspunkte zum organisierten Sport.

Insbesondere die Akteure im Kinder- und Jugendsport sollten sich damit auseinandersetzen, inwieweit Computerspiel-Wettbewerbe als außersportliche Jugendarbeit Eingang in Sportvereine und -verbände finden können. Entsprechende pädagogische Konzepte zum Umgang mit eSport sind deshalb zu entwickeln. Dies schließt Maßnahmen zur Schulung von Medienkompetenz und Suchtprävention mit ein.

→ Dieser These stimmt der WSB1861 zu.

3. First-Person-Shooter sind mit den Werten des Sports unvereinbar!

Begründung:

Im eSport verzeichnen First-Person-Shooter wie Counter-Strike und MOBA1-Spiele wie League of Legends oder Dota 2 die mit Abstand höchsten Zuschauer- und Spielerzahlen. Dahingegen spielen „sportähnliche“ Spiele – abgesehen von FIFA – eine untergeordnete Rolle.

Bei First-Person-Shooter ist die Vernichtung des Gegners entscheidend, um das strategische Spielziel zu erreichen. Dies gilt grundsätzlich auch für MOBA-Spiele, findet dort allerdings durch die fiktionalen Figuren vorrangig in abstrakter Form statt.

Die brutale und explizite Darstellung von Tötungsgewalt gegenüber Menschen oder menschenähnlichen Figuren wie bei Counter-Strike widerspricht den für den organisierten Sport grundlegenden ethischen Werten.

→ Dieser These stimmt der WSB1861 ausdrücklich zu. Der WSB1861 weist weitergehend darauf hin, dass First-Person-Shooter und die damit verbundene brutale und explizite Darstellung von Tötungsgewalt gegenüber Menschen oder menschenähnlichen Figuren nicht nur den ethischen Werten des organisierten Sports widerspricht, sondern zudem in keiner Art und Weise von Seiten des WSB1861 akzeptiert oder toleriert wird.

4. eSport ist überwiegend kommerziell ausgerichtet

Begründung:

Der eSport wird weltweit und in Deutschland von wenigen Unternehmen dominiert. Dass die Ligen der ESL, die Teams aber auch die „Regelwerke“ und Nutzungslizenzen nicht von einem Verband, sondern von den Publishern gesteuert werden, ist ein deutliches Zeichen für die überwiegend kommerzielle Ausrichtung der Szene.

Inwieweit sich tatsächlich eine gemeinnützig orientierte eSport-Szene etablieren wird, ist zum derzeitigen Stand nicht abzusehen. Jedenfalls haben sich bislang die Sportvereine in NRW – abgesehen von wenigen Bestrebungen – kaum mit eSport befasst.

→ Dieser These stimmt der WSB1861 grundsätzlich zu. Der WSB1861 verweist allerdings darauf, dass der Spitzensport im bspw. Fußball ebenfalls stark kommerzialisiert ist. Regelwerke und ähnliche Werke müssten bei einer Aufnahme in den deutschen Sport auf Seiten des DOSB und der Spitzenverbände liegen.

Ergänzende Positionierung des WSB1861:

Der WSB1861...

- distanziert sich klar von Gewalt und Gewaltdarstellung an Menschen
- unterstützt Präventionskonzepte, um Suchtverhalten entgegenzuwirken
- steht für Fairness im Sport, sodass er den Erwerb von systematischen Vorteilen, wie beispielsweise durch „PAY-to-WIN“ im Spiel, nicht unterstützt
- bietet und fördert Angebote, um Bewegungsmangel vorzubeugen
- fordert die direkte Vernetzung von realem Sport und eSport durch attraktive und zielgerichtete Angebote in den Vereinen, um die soziale Gemeinschaft zu stärken

Dortmund, den 17. November 2021

Dieses Positionspapier wurde vom Präsidium des WSB am 29.01.2022 verabschiedet.