

## TISCHVORLAGE

für die 15. DOSB-Mitgliederversammlung am 1. Dezember 2018

### TOP 12 Virtuelle Sportarten/eGaming

---

#### Resolution

Die Mitgliederversammlung schließt sich der vorliegenden Positionierung des DOSB-Präsidiums und -Vorstandes inklusive der Unterscheidung in virtuelle Sportarten und eGaming an. Der DOSB wird auf dieser Grundlage beauftragt, den Diskurs mit der Politik, den Medien und den gesellschaftlichen Akteuren weiterzuführen und damit die Interessen von Sportdeutschland nachhaltig zu vertreten.

#### Begründung

Das Thema „eSport“ hat seit einiger Zeit, unter anderem durch die offensive Benennung des Themas im Koalitionsvertrag und der daraus folgenden politischen Debatte, eine starke Dynamik erfahren und wird in den Sportorganisationen intensiv diskutiert.

Vor diesem Hintergrund hat der DOSB im März 2018 eine AG „eSport“ einberufen, um Empfehlungen für den künftigen Umgang mit dem Thema zu erarbeiten. Im Ergebnis entstanden vier Szenarien, die jeweils strategische Möglichkeiten für den künftigen Umgang mit „eSport“ beschreiben. Auf dieser Grundlage erarbeiteten DOSB-Präsidium und -Vorstand eine Position, die am 29. Oktober 2018 veröffentlicht wurde.

Mittlerweile liegen neben der Positionierung von DOSB-Präsidiums und -Vorstandes einige weitere Positionierungen verschiedener Sportverbände vor, die sich teilweise von der DOSB-Position unterscheiden oder sich stark daran anlehnen.

Kernmerkmale der Positionierung von DOSB-Präsidium und -Vorstand sind die folgenden Punkte:

#### 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.

... 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.

... 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.

... 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.

... 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.

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

... 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.

Präsidium  
Düsseldorf, 30. November 2018