



eSports: DJK-Wertekodex

1. eSports-Training muss mit physischem Training und körperlicher Aktivität kombiniert und ergänzt werden. Sinnvolle Bewegungspausen sind einzuplanen.
2. Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren sind besonders zu schützen.
3. Kommunikation und Fair Play sind Teil des eSports. Betrügen zerstört die Freude am Sport, daher sind Respekt, Toleranz, Würde und die Einhaltung der Regeln wesentliche Elemente im eSports.
4. Eine pädagogische Begleitung und Betreuung von Kindern und Jugendlichen muss gewährleistet sein.
5. eSports muss sich transparent und öffentlich an alle Generationen wenden und insbesondere an die Eltern und Erziehungsberechtigten der Kinder und Jugendlichen.
6. eSports muss die Teilhabe aller Menschen im Blick haben und darf auf Grund von Behinderung, sozialer Herkunft, Religionszugehörigkeit oder Identität nicht ausgrenzen.
7. Der Tagesrhythmus muss so strukturiert sein, dass soziales oder berufliches Leben unter eSports nicht leiden.
8. Eine Sensibilisierung für die Themen Suchtprävention und Gesundheitsförderung sind wesentliche Bestandteile im Umfeld von eSports.
9. Alkohol, Energydrinks und Drogen haben im eSports nichts verloren.
10. eSports muss in einer rauchfreien Umgebung stattfinden. Dies gilt auch für den in der Szene beliebten Schnupftabak Snus.
11. eSports muss die Talente der Menschen und damit eine positive Persönlichkeitsentwicklung ermöglichen und fördern.
12. Nicht die Leistung und der Erfolg sondern der Mensch muss im Mittelpunkt des Geschehens stehen.
13. Shooter, Gewalt- und Kriegsspiele sind abzulehnen.
14. Bei Strategiespielen ist ihre moralische Vereinbarkeit individuell zu prüfen.
15. Virtuelle, simulierende Spielformen unterschiedlicher Sportarten sind zu bevorzugen, weil sie einen konkreten Zugang zum realen Sport ermöglichen.
16. Die Anwendung eines eGaming-Führerscheins ist sinnvoll.