

Bedeutung von eSport für Menschen mit Behinderung - Positionierung des Deutschen Behindertensportverbands (DBS) e.V.

Der Deutsche Behindertensportverband (DBS) e.V. ist als Spitzenverband im Deutschen Olympischen Sportbund (DOSB) für den Sport von Menschen mit Behinderung zuständig. Gleichzeitig hat der DBS die Funktion eines Nationalen Paralympischen Komitees (NPC) für Deutschland. Der DBS sieht sich mit seinen über 570.000 Mitgliedern in über 6.200 Vereinen, 17 Landes- und 2 Fachverbänden, über 41.000 lizenzierten Übungsleiterinnen und Übungsleitern sowie über 100.000 ehrenamtlich tätigen Vereinsmitarbeiterinnen und -mitarbeitern als kompetenter Ansprechpartner und Kompetenzzentrum für den Breiten-, Präventions- und Rehabilitationssport sowie den Leistungssport von Menschen mit Behinderung sowie chronischer Erkrankung. Bei seiner Arbeit verfolgt der DBS ausdrücklich das Ziel, dass alle Menschen gleichermaßen nach ihren individuellen Wünschen und Voraussetzungen selbstbestimmt und gleichberechtigt an Bewegungs-, Spiel- und Sportangeboten teilhaben können und orientiert sich damit an den Vorgaben der UN-Behindertenrechtskonvention (UN-BRK), die seit dem 26. März 2009 in Deutschland in Kraft getreten ist.

1. Begriffsbestimmung eSport

Aktuell gibt es verschiedene Definitionen für den Begriff eSport. Der im November 2017 gegründete eSport-Bund Deutschland e.V. (ESBD) definiert eSport in seiner Satzung wie folgt: „eSport [...] ist das sportwettkampfmäßige Spielen von Video- bzw. Computerspielen, insbesondere auf Computern und Konsolen, nach festgelegten Regeln.“¹ Bei näherer Betrachtung fällt auf, dass häufig auf den wettkampfmäßigen Charakter von eSport abgestellt wird. Der Bereich eSport ist sowohl hinsichtlich der einzelnen Spieltitle und -möglichkeiten, wie auch der nationalen und internationalen Strukturen sehr heterogen, so dass eine einheitliche Gesamtbewertung nicht möglich ist.

Position:

Der DBS betrachtet eSport in der Gesamtheit aller Video- und Computerspiele für PC sowie Spielkonsolen und stellt nicht allein auf den wettkampfmäßigen Charakter ab. Nach dieser Betrachtungsweise fallen darunter sämtliche Video- und Computerspiele, insbesondere auch Sportsimulationen mit und ohne aktiven Bewegungselementen, die allein oder mit anderen gespielt werden können.

2. eSport als Sport

Uneinigkeit besteht darüber, inwieweit eSport mit dem traditionellen Verständnis von Sport vereinbar ist. Insbesondere hinsichtlich des Merkmals „eigene, sportartbestimmende motorische Aktivität“², gibt es in der Sportwissenschaft und innerhalb des organisierten Sports höchst unterschiedliche Auffassungen. Die sensomotorischen Abläufe weisen in vielen Fällen Ähnlichkeiten mit denen des tatsächlichen Sports auf. In der Regel handelt es sich jedoch nicht um eine sportartbestimmende, körperliche Aktivität, sondern lediglich um die Steuerung einer virtuellen Figur innerhalb des

¹ <https://esportbund.de/esport/was-ist-esport/>.

² siehe § 3 Aufnahmeordnung DOSB.



Spielgeschehens am Computer oder der Konsole. Im Gegensatz zum tatsächlichen Sport, beruht das gesamte Spielgeschehen auf einer Simulation.

Position:

Für den DBS ist eSport grundsätzlich kein Sport. Sportsimulationen mit aktiven Bewegungselementen der spielenden Person selbst können unter den Sportbegriff gefasst werden.

3. Bedeutung für Menschen mit Behinderung

eSport hat 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 Mobilitätseinschränkungen 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.

Position:

Der DBS erkennt die besonderen Chancen von eSport für Menschen mit Behinderung ausdrücklich an. Dadurch können mehr Möglichkeiten für umfassende Teilhabe am gesellschaftlichen Leben geschaffen werden.

4. Kooperationsmöglichkeiten schaffen

Der DBS verfolgt bei seiner Arbeit grundsätzlich das Ziel, dass alle Menschen gleichermaßen nach ihren individuellen Wünschen und Voraussetzungen selbstbestimmt und gleichberechtigt an Bewegungs-, Spiel- und Sportangeboten teilhaben können. eSport ist in der Gesellschaft weit verbreitet und auch bei Menschen mit Behinderung eine beliebte Form der Beschäftigung. Dem kann der organisierte Sport Rechnung tragen, indem entsprechende Angebote als ergänzende Aktivität in Sportvereinen entwickelt und umgesetzt werden. Diesbezüglich sind auch Kooperationen mit Akteuren aus dem eSport Bereich denkbar und sinnvoll. Sportsimulationen sollte dabei der Vorzug gegeben werden, mit dem Ziel, eine Verbindung zum tatsächlichen Sport zu schaffen und bei den Menschen über das Spiel, mehr Begeisterung für Bewegung und Sport zu wecken.

Position:

Der DBS unterstützt die Entwicklung und Umsetzung von eSport als ergänzendes Angebot in den Vereinen und kooperiert dazu auch mit Akteuren aus dem eSport Bereich. Dabei sind bei der Auswahl der eSport Titel bestimmte Voraussetzungen zu beachten.

5. Achtung der Werte des Sports

Es gibt eine Vielzahl von eSport Titeln mit unterschiedlichen Inhalten, Gestaltungen und Spielmöglichkeiten. Es ist festzustellen, dass hinsichtlich der Beliebtheit von eSport Titeln in Deutschland zunächst Echtzeit-Strategiespiele (z.B. League of Legends) ganz vorne rangieren, gefolgt von Ego-Shootern (z.B. Counter-Strike) und Sportsimulationen auf dem dritten Platz lediglich eine

untergeordnete Rolle spielen.³ Insbesondere Ego-Shooter zeichnen sich dadurch aus, dass sie gewalthaltige Inhalte haben und detaillierte Tötungshandlungen an virtuellen, menschlichen Spielfiguren beinhalten. Bei der überwiegenden Zahl dieser Spiele ist das strategische Spielziel dadurch gekennzeichnet, den Gegner zu liquidieren, was durch möglichst realitätsnahe Grafiken unterstützt wird. Dies widerspricht den ethischen Werten des organisierten Sports.

Position:

Der DBS lehnt solche eSport Titel ausdrücklich ab, die darauf abzielen, virtuelle, menschliche Spielfiguren zu verletzen und zu töten und empfiehlt den Landes- und Fachverbänden, ihr Engagement auf Sportsimulationen zu beschränken.

6. Gesundheitliche Auswirkungen

Die exzessive Ausübung von eSport beinhaltet ohne Zweifel auch negative gesundheitliche Auswirkungen. Aus diesem Grund hat die Weltgesundheitsorganisation (WHO) die Sucht nach Internet-, Video- oder Computerspielen als eigenständige Erkrankung in den im Juni 2018 veröffentlichten Katalog von psychischen Erkrankungen aufgenommen.⁴

Position:

Der DBS legt bei allen Aktivitäten im Bereich eSport ein besonderes Augenmerk auf die gesundheitlichen Auswirkungen, wie z.B. die Suchtgefahr und setzt sich für einen verantwortungsvollen Umgang mit Video- und Computerspielen ein. Die Aktivitäten sollen durch geeignete Maßnahmen zur Gesundheitsprävention begleitet werden.

7. eSport Angebote in der Kinder- und Jugendarbeit

Insbesondere bei Kindern und Jugendlichen mit und ohne Behinderung sind Computer- und Videospiele eine beliebte Freizeitbeschäftigung. Entsprechende Angebote in Sportvereinen können eine sinnvolle Ergänzung der Kinder- und Jugendarbeit darstellen und dadurch auch der aktuellen Entwicklung und verstärkten Digitalisierung Rechnung tragen. Dabei ist es wichtig, die eSport Angebote sorgfältig auszuwählen, auf die Freigaben der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) zu achten und durch entsprechende pädagogische Maßnahmen zu begleiten.

Position:

Der DBS unterstützt unter bestimmten Voraussetzungen die Entwicklung von eSport Angeboten im Kinder- und Jugendbereich.

³ vgl. Deloitte (2018): „Der deutsche eSports-Markt in der Analyse“.
<https://www2.deloitte.com/de/de/pages/technology-media-and-telecommunications/articles/esports-studie-2018.html#>.

⁴ <http://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/>.



Deutscher Behindertensportverband e.V.
National Paralympic Committee Germany

8. Internationale Entwicklungen

Eine Vielzahl der eSport Akteure setzt sich aktuell dafür ein, eSport in das olympische Programm mit aufzunehmen. Insbesondere in Asien gab es in der Vergangenheit bereits Bemühungen, eSport Wettkämpfe für Menschen mit Behinderungen durchzuführen und entsprechende Strukturen zu schaffen. Bezogen auf die Paralympischen Spiele sind derartige Bemühungen aktuell nicht bekannt.

Position:

Der DBS sieht aktuell keine Notwendigkeit, eSport Wettkämpfe in das Paralympische Programm mit aufzunehmen oder eine solche Entwicklung zu unterstützen. Vielmehr werden Kooperationsmöglichkeiten und die Schaffung von entsprechenden eSport Angeboten insbesondere im Breitensport gesehen.

Frechen, November 2018