

## Stellungnahme des Deutschen Behindertensportverbandes e.V.

### Allgemeine Informationen

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. Wie definieren Sie den Begriff "Sport", inwiefern treffen die grundlegenden Kriterien auch auf den "eSport" zu, wieviel Menschen betreiben eSport und wie lassen sich andere, sportnahe Felder hierzu noch abgrenzen?**

Sport ist ein Begriff, der immer in einem gesellschaftlichen Kontext sowie den sozialen, ökonomischen, politischen und rechtlichen Rahmenbedingungen betrachtet werden muss. Eine allgemeingültige Definition gibt es nicht, so dass es schwierig ist, eine eindeutige Subsumtion bestimmter Dinge wie beispielsweise eSport vorzunehmen. Aus Sicht des DBS umfasst das traditionelle Verständnis von Sport sowohl körperliche Aktivität als Selbstzweck der Tätigkeit sowie die Einhaltung bestimmter Regeln und Wertevorstellungen.

Inwieweit der eSport mit diesem traditionellen Verständnis von Sport vereinbar ist, ist auch innerhalb der Sportwissenschaft umstritten. Aus Sicht des DBS handelt es sich jedoch gerade nicht um eine sportartbestimmende, körperliche Aktivität, sondern lediglich um die Steuerung einer virtuellen Figur innerhalb des Spielgeschehens am Computer oder der Konsole. Im Gegensatz zum tatsächlichen Sport, beruht das gesamte Spielgeschehen auf einer Simulation. Aus den genannten Gründen ist eSport für den DBS kein Sport. Bestimmte Sportsimulationen mit aktiven Bewegungselementen der spielenden Person selbst (z. B. Nintendo Wii), kommen als Bewegungs- und Sportangebot in Betracht.

Auch eine präzise Definition des Begriffs eSport ist nicht ohne weiteres möglich, da er hinsichtlich der einzelnen Spieltitel sowie der Strukturen sehr heterogen ist. Überwiegend wird auf den wettkampfmäßigen Charakter des Spielens abgestellt.

Der DBS betrachtet eSport jedoch 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. Welche Inhalte im "eSport" halten Sie für besonders förderungswürdig bzw. pädagogisch wertvoll und wie stehen Sie zum Thema "Gewalt" in nicht wenigen eSport-Spielen/Formaten?**

Der DBS lehnt solche eSport Spiele ausdrücklich ab, die darauf abzielen, virtuelle, menschliche Spielfiguren zu verletzen und zu töten. Solche Spiele, die eindeutig gewalthaltige Inhalte haben und durch realitätsnahe Grafiken dargestellt wird, wie Menschen verletzt und getötet werden, widersprechen aus Sicht des DBS den ethischen Werten des organisierten Sports. Eine Einordnung als Strategiespiel ändert auch nichts an dieser Bewertung, so lange das strategische Spielziel durch solche gewalttätigen Handlungen erreicht wird.

Dagegen gibt es eine Vielzahl von Spielen, die aus Sicht des DBS positiv zu bewerten sind und die als ergänzendes Angebot in den Vereinen denkbar sind. Neben bekannten Sportsimulationen wie Fußball, Basketball, Segeln oder Motorsportarten sind für den DBS insbesondere auch solche Spiele von Bedeutung, die dazu geeignet sind, die kognitiven und sensomotorischen Fähigkeiten von Menschen mit und ohne Behinderung zu verbessern. Spiel- und Sportsimulationen mit aktiven Bewegungselementen, wie zum Beispiel bei der Nintendo Wii, werden seit längerer Zeit auch in Kliniken und verschiedenen Einrichtungen bei der Rehabilitation nach schweren Erkrankungen und Unfällen sowie in Betreuungseinrichtungen für Seniorinnen und Senioren erfolgreich angewendet. Als Ergänzung der Kinder- und Jugendarbeit in Sportvereinen ist die Schaffung von eSport Angeboten unter bestimmten Voraussetzungen ebenfalls denkbar. Auf diese Weise kann der Digitalisierung Rechnung getragen und die Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen gestärkt werden. Begleitende pädagogische Maßnahmen sowie eine sorgfältige Auswahl der Angebote sind dabei unerlässlich.

**3. Die Bundesregierung setzt sich für einen fairen und sauberen Sport ein. Welche Vereinbarungen hat bislang der organisierte eSport im Kampf gegen Doping getroffen und wie möchten die Organisatoren eine Manipulation von elektronischen Geräten bei Wettkämpfen verhindern?**

**4. Der organisierte Sport zeichnet sich in Deutschland durch gewachsene Strukturen aus, die im besonderen Maße auf eine gezielte Nachwuchsarbeit und einem hohen Organisationsgrad beruhen. Welche Organisationsstrukturen kann der eSport bereits nachweisen, die den Anforderungen des organisierten Sports genügen?**

**5. Inwieweit ist der eSport (Breiten- sowie Wettkampfsport) und die Arbeit der bestehenden Verbände und Vereine in Deutschland bereits dem Gedanken der Inklusion verpflichtet und was muss noch getan werden, damit Menschen mit unterschiedlichen Beeinträchtigungen am eSport umfassend teilhaben können?**

Aus Sicht des DBS kann eSport eine große Relevanz für Menschen mit Behinderung haben und er erkennt die besonderen Chancen ausdrücklich an. Spielerinnen und Spieler treffen im Spiel aufeinander, können sich miteinander messen und aktiv Gemeinschaft erleben. Auf diese Weise können Barrieren und Vorbehalte abgebaut werden. Bestimmte Spiele können zudem zu einer Verbesserung der kognitiven und sensomotorischen Fähigkeiten beitragen und insbesondere für

Menschen mit Mobilitätseinschränkungen kann eSport eine Chance für mehr eigene Aktivität und soziale Interaktion sein. Sportsimulationen mit aktiven Bewegungselementen, die einen positiven Einfluss auf Gleichgewicht, Haltung und Muskeln haben, sind durchaus geeignet, mehr Bewegung und Körperbewusstsein in den Alltag von Menschen mit Behinderung zu bringen. Insgesamt lässt sich feststellen, dass geeignete eSport Angebote eine Chance für eine umfassende Teilhabe am gesellschaftlichen Leben sind und unter bestimmten Voraussetzungen auch von Seiten des DBS unterstützt werden.

Im Laufe des verbandsinternen Diskussionsprozesses war der DBS in einem konstruktiven Austausch mit Akteuren der eSport Szene. Erfreulicherweise war man offen für das Thema Inklusion und die Belange von Menschen mit Behinderung. Auch bei der Gamescom, der weltweit größten Messe für Computer- und Videospiele, wurde „Barrierefreies Gaming“ bereits vor einiger Zeit thematisiert. Aktuell gibt es noch keine konkreten Zahlen zu Menschen mit Behinderung, die eSport im Breiten- oder Leistungsbereich ausüben. Es gibt jedoch eigene Foren oder beispielsweise Facebookgruppen, in denen sich Spielerinnen und Spieler mit Behinderungen austauschen und organisieren. Häufig spielen Menschen mit Behinderung aber auch in Teams mit, ohne dass ihre jeweilige Behinderung eine Rolle spielt. Im Profibereich hat das eSports Team des VfB Stuttgart beispielsweise seit kurzem einen Nachwuchsspieler mit einer Behinderung für das Spiel FIFA, der zudem ehrenamtlich beim Handball engagiert war.

Erfreulich ist aus Sicht des DBS ebenfalls, dass sich auch die Hard- und Softwarehersteller im eSport Bereich immer mehr auf die Bedarfe von Menschen mit Behinderungen einstellen. Durch spezielle Controller, optische Anpassungsmöglichkeiten oder andere unterstützende Technologien können Menschen mit ihren individuellen Behinderungen die unterschiedlichen Spiele spielen und dadurch auch am eSport teilhaben.

**6. Wie wird sich die "eSport-Szene" - den Prognosen nach - in den kommenden Jahren in Deutschland entwickeln bzw. verändern, welche wirtschaftliche Bedeutung hat sie und welches Bild zeigt sich hierzu im internationalen Vergleich? Welche Trends sollten Unterstützung erfahren und welche Fehlentwicklungen in anderen Ländern vermieden werden?**

Der DBS vertritt die Auffassung, dass es sich beim Thema eSport nicht nur um ein kurzfristiges Phänomen handelt, sondern das die Bedeutung national und international weiter steigen wird. Daraus folgt auch eine große Verantwortung der handelnden Akteure. Wünschenswert wäre es, wenn sich der organisierte eSport in Deutschland dafür stark macht, die positiven Aspekte auch international zu verstärken. Aus Sicht des DBS wird eine alleinige Fokussierung auf die kommerziellen Interessen sowie der große Einfluss der Spielehersteller kritisch gesehen. Bei Kooperationen mit dem organisierten Sport oder anderen gesellschaftlichen Bereichen sollten bestimmte Voraussetzungen (z.B. Auswahl der Spiele, Suchtprävention) eingehalten werden. Das Thema Inklusion sollte weiterhin in die Diskussion einfließen und bei der Entwicklung von Strukturen und Angeboten berücksichtigt werden. Außerdem sind die Förderung und Weiterentwicklung von unterstützender Technologie wünschenswert, damit alle Menschen mit und ohne Behinderung gleichermaßen die Möglichkeit haben, eSport auszuüben.

**7. Welche gesellschaftspolitischen und gesundheitspolitischen Schlussfolgerungen ziehen Sie aus der fortschreitenden Digitalisierung, Entwicklung des eSports und damit einhergehenden Bewegungsarmut von v.a. Kindern und Jugendlichen und gibt es sportwissenschaftliche Erkenntnisse hierzu?**

Der DBS ist überzeugt, dass eine exzessive Ausübung von eSport ohne Zweifel auch negative gesundheitliche und soziale Auswirkungen haben kann. 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. Bewegungsarmut ist für den DBS grundsätzlich ein essentielles Thema, da sich Menschen mit Behinderung generell weniger bewegen und Sport treiben als Menschen ohne Behinderung. Aus diesem Grund legt der DBS 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. Insbesondere im Kinder- und Jugendbereich sollen alle Aktivitäten durch geeignete pädagogische und präventive Maßnahmen begleitet werden. Kooperationen im Bereich eSport sind vorstellbar, allerdings sollte dabei aus Sicht des DBS Sportsimulationen mit und ohne aktiven Bewegungselementen der Vorzug gegeben werden. Ziel sollte es sein, eine Verbindung zum tatsächlichen Sport zu schaffen und bei den Menschen über das Spiel, mehr Begeisterung für Bewegung und Sport zu wecken.