DEUTSCHE BEHINDERTENSPORTJUGEND

E-Sport - Positionspapier der Deutschen Behindertensportjugend (DBSJ)

„E-Sport als zukunftsweisender Bestandteil inklusiver Jugendarbeit im Behindertensport“

1. Einleitung

Die Lebenswelten junger Menschen befinden sich im Wandel – nicht zuletzt durch den Einfluss digitaler Medien. Digitale Spiele und E-Sport sind längst fest in der Freizeitgestaltung vieler Jugendlicher verankert, unabhängig von Geschlecht, Herkunft oder Behinderung. Auch für junge Menschen mit Behinderung stellt E-Sport ein wachsendes Interessensfeld dar. Die Deutsche Behindertensportjugend (DBSJ) betrachtet diese Entwicklung nicht nur als gesellschaftliche Realität, sondern als Chance, ihr jugendpolitisches und sportpädagogisches Profil im Sinne einer zeitgemäßen und inklusiven Jugendförderung weiterzuentwickeln.

Als Jugendorganisation des Deutschen Behindertensportverbands (DBS) bekennt sich die DBSJ zur Förderung von Bewegung, Gesundheit, Teilhabe und Persönlichkeitsentwicklung junger Menschen mit Behinderung. In diesem Kontext spricht sich die DBSJ klar dafür aus, **E-Sport als ergänzenden Baustein** in ihre strategische und operative Arbeit zu integrieren. Dieses Positionspapier legt die fachliche und politische Haltung der DBSJ dar, benennt Zielrichtungen und skizziert erste Handlungsperspektiven.

2. Grundsatzposition

E-Sport bezeichnet den wettbewerbsorientierten Vergleich zwischen Menschen mithilfe von digitalen Spielen unter festgelegten Regeln. Er findet in der Regel über Computer oder Spielkonsolen statt und umfasst sowohl Einzel- als auch Teamwettbewerbe.

Während **E-Sport** klar auf den organisierten Wettkampf(sport) ausgerichtet ist, beschreibt **E-Gaming** allgemein das freizeitbezogene Spielen von digitalen Spielen – ohne sportliche Wettkampfstruktur. Daher bezieht sich die DBSJ in diesem Positionspapier primär auf die Begrifflichkeit des **E-Sport**.

Die DBSJ erkennt **E-Sport als eigenständige, jugendrelevante und förderungswürdige Aktivität** an, die in der Lage ist, Inklusion, soziale Teilhabe und Persönlichkeitsbildung junger Menschen mit Behinderung auf innovative Weise zu unterstützen. E-Sport bietet durch seine digitale Zugänglichkeit, seinen kreativen und kompetitiven Charakter sowie seine sozialen Gemeinschaften vielfältige Anknüpfungspunkte für die inklusive Jugendarbeit im Behindertensport.

Die DBSJ **versteht E-Sport nicht als Ersatz für Bewegungssport**, sondern als **ergänzende Möglichkeit**, junge Menschen niedrigschwellig an sportliche und gemeinschaftliche Strukturen heranzuführen. E-Sport kann dabei auch als Brücke fungieren – z. B. zur Förderung des sozialen Miteinanders, der Motivation zu Bewegung und des Engagements in Sportvereinen.

3. Potenziale und Chancen des E-Sports für die DBSJ

3.1. Inklusion durch Digitalisierung

E-Sport kann durch technische Hilfsmittel, individuelle Steuerungsmöglichkeiten und flexible Rahmenbedingungen (z. B. von zuhause oder aus inklusiven Jugendtreffs heraus) barrierearm gestaltet werden. Das eröffnet **auch jenen jungen Menschen mit Behinderung Zugänge**, die aufgrund körperlicher, kognitiver oder sozialer Einschränkungen in klassischen Sportsettings ausgeschlossen oder unterrepräsentiert sind.

3.2. Teilhabe an jugendlichen Lebenswelten

Die digitale Spielkultur ist ein identitätsstiftendes und sinnstiftendes Element der heutigen Jugend. Durch E-Sport-Angebote wird die DBSJ als Jugendverband sichtbarer in digitalen Lebensräumen und **kann gezielt Kontakt zu jungen Menschen aufbauen**, deren Bedürfnisse bisher nur unzureichend durch bestehende Angebote erreicht wurden.

3.3. Förderung sozialer Kompetenzen und Persönlichkeitsbildung

E-Sport erfordert Teamwork, strategisches Denken, Ausdauer, Kommunikationsfähigkeit und Fairness – Kompetenzen, die auch in der analogen Welt von zentraler Bedeutung sind. Durch gezielte pädagogische Begleitung können diese Potenziale im Rahmen der Jugendarbeit gezielt gefördert werden.

3.4. Empowerment und Selbstwirksamkeit

Der spielerische Wettbewerb, das Erleben von Erfolg und die Anerkennung innerhalb von Teams oder Communities stärken das Selbstbewusstsein junger Menschen. Dies gilt insbesondere für Jugendliche mit Behinderung, die im Alltag häufiger mit Barrieren oder Vorurteilen konfrontiert sind.

4. Verantwortung und kritische Reflexion

Die DBSJ ist sich der Herausforderungen im Kontext von E-Sport bewusst. Dazu zählen:

- **Risiken exzessiver Mediennutzung**,
- **Fragen der Medienethik (z. B. Gewaltinhalte, Genderdarstellungen)**,
- **gesundheitliche Aspekte (z. B. Bewegungsmangel, Schlafverhalten)**,
- **der Umgang mit Cybermobbing und toxischem Verhalten in Online-Communities**,
- **der Umgang mit intersexueller Gewalt im Sinne des Safe Sport Konzeptes.**

Diese Aspekte müssen im Rahmen der DBSJ-Arbeit **verantwortungsvoll reflektiert und pädagogisch begleitet** werden. Ziel ist ein bewusster, gesunder und selbstbestimmter Umgang mit digitalen Spielwelten – unter Einbezug der Eltern, Schulen, Fachkräfte und der jungen Menschen selbst.

5. Position und Zielsetzung der DBSJ

Auf Basis dieser Einschätzung formuliert die DBSJ folgende zentrale Zielrichtungen:

5.1. Thematische und strukturelle Verankerung

Die DBSJ wird das Thema E-Sport in ihre strategische Ausrichtung aufnehmen und mittelfristig in ihre Strukturen, Programme und Veranstaltungen integrieren – z. B. in Form von Projekten, Workshops oder digitalen Begegnungsformaten.

5.2. Aufbau von Pilotprojekten

Die DBSJ strebt die Entwicklung und Durchführung von **Pilotprojekten mit E-Sport-Bezug** an, insbesondere mit Fokus auf barrierearme Gestaltung, inklusive Gruppenstrukturen und

pädagogisch begleitete Settings. Ziel ist es, modellhafte Erfahrungen zu sammeln und als Good-Practice-Impulse innerhalb der Jugend- und Verbandsarbeit weiterzugeben.

5.3. Kooperationen und Netzwerkbildung

Die DBSJ wird Kooperationen mit bestehenden E-Sport-Initiativen, Jugendverbänden, Fachorganisationen, inklusiven Medienprojekten sowie mit Akteuren aus Wissenschaft, Bildung und Technik anstreben, um den fachlichen Austausch zu stärken und Synergien zu nutzen.

5.5. Qualifizierung und Sensibilisierung

Die DBSJ beabsichtigt, ihre haupt- und ehrenamtlichen Fachkräfte durch Fortbildungen und Materialien für das Thema E-Sport zu sensibilisieren. Dabei stehen medienpädagogische, ethische und gesundheitsfördernde Aspekte im Mittelpunkt.

6. Fazit

Die Deutsche Behindertensportjugend versteht E-Sport als eine zukunftsorientierte Möglichkeit, Inklusion, digitale Teilhabe und Jugendförderung im Behindertensport neu zu denken und zu gestalten. Sie bekennt sich dazu, E-Sport als Ergänzung ihres Engagements zu etablieren – auf pädagogischer, struktureller und sportpolitischer Ebene.

Die DBSJ will dabei Vorreiterin für einen barrierearmen, inklusiven und kompetenzfördernden Zugang zum E-Sport sein – im Sinne der Interessen und Potenziale junger Menschen mit Behinderung.